

DISERTASI

PENGARUH MODEL *HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY-SPORT EDUCATION* PADA PERMAINAN BOLA BESAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS



Oleh:
SURYO UTOMO
NIM 22609261004

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Doktor Pendidikan Jasmani

**PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Suryo Utomo: Pengaruh Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada Permainan Bola Besar terhadap Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. **Disertasi. Yogyakarta: Program Doktor Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis (1) perbedaan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain peserta didik. (2) perbedaan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* terhadap peningkatan rasa hormat peserta didik. (3) pengaruh dari penerapan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap keterampilan bermain peserta didik. (4) pengaruh dari penerapan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap rasa hormat peserta didik. (5) efektivitas model *Hybrid TPSR-SE* dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. (6) efektivitas model *Hybrid TPSR-SE* dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 10 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem, Sleman sebanyak 180 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 144 peserta didik. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini adalah *Game Performance Assesment Instrument (GPAI)* dan skala inventori rasa hormat. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis *manova*, analisis *independent sample t test*, analisis *paired sample t test*, dan analisis *n gain score*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional, kooperatif dan aktif *learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain peserta didik, dengan nilai *sig* $0.000 < 0.05$. (2) Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional, kooperatif dan aktif *learning* terhadap peningkatan rasa hormat peserta didik, dengan nilai *sig* $0.000 < 0.05$. (3) ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap keterampilan bermain, dengan nilai $t_{hitung} 21.717 > t_{(0,05)}(142) = 1.976$. (4) ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap rasa hormat, dengan nilai $t_{hitung} 16.688 > t_{(0,05)}(142) = 1.976$. (5) model *Hybrid TPSR-SE* “efektif” dalam meningkatkan keterampilan bermain, dengan nilai $t_{hitung} 21.717 > t_{(0,05)}(142) = 1.976$. (6) model *Hybrid TPSR-SE* “efektif” dalam meningkatkan rasa hormat, dengan nilai $t_{hitung} 16.688 > t_{(0,05)}(142) = 1.976$.

Kata Kunci: TPSR, Sport Education, Keterampilan Bermain, Rasa Hormat.

ABSTRACT

Suryo Utomo: Effect of Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education Model towards the Big Ball Game on the Playing Skills and Respect of High School Students. **Dissertation. Yogyakarta: Doctoral Program of Physical Education, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to determine and analyze (1) the differences between the Hybrid TPSR-SE model and conventional, cooperative, and active learning models on improving students' playing skills, (2) the differences between the Hybrid TPSR-SE model and conventional, cooperative, and active learning models on improving students' respect, (3) the effect of implementing the Hybrid TPSR-SE model on students' playing skills, (4) the effect of implementing the Hybrid TPSR-SE model on students' respect, (5) the effectiveness of the Hybrid TPSR-SE model in improving students' playing skills, and (6) the effectiveness of the Hybrid TPSR-SE model in improving students' respect.

This research was an experimental study using a quasi-experimental design. The research population was 180 students in tenth grade of SMA Negeri 1 Pakem (Pakem 1 High School), Sleman. The research sample was for about 144 students. The research sampling technique used random sampling. The research instruments were the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) and the respect inventory scale. The data collection method used pretest and posttest. The data analysis technique used manova analysis, independent sample t test analysis, paired sample t test analysis, and n gain score analysis.

The research findings reveal that (1) there is a significant difference in the effect between the Hybrid TPSR-SE model and the conventional, cooperative and active learning models on improving students' playing skills, with a sig value of $0.000 < 0.05$. (2) There is a significant difference in the effect between the Hybrid TPSR-SE model and the conventional, cooperative and active learning models on improving students' respect, with a sig value of $0.000 < 0.05$. (3) There is a significant effect between the use of the Hybrid TPSR-SE model on playing skills, with a t count value of $21.717 > t (0.05) (142) = 1.976$. (4) There is a significant effect between the use of the Hybrid TPSR-SE model on respect, with a t-value of $16.688 > t (0.05) (142) = 1.976$. (5) the Hybrid TPSR-SE model is "effective" in improving playing skills, with a t-value of $21.717 > t (0.05) (142) = 1.976$. (6) the Hybrid TPSR-SE model is "effective" in improving respect, with a t-value of $16.688 > t (0.05) (142) = 1.976$.

Keywords: TPSR, Sport Education, Playing Skills, Respect.

SURAT PERNYATAAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jl. Colombo No 1 Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 5861168 Hunting, Fax. (0274) 565500
Laman: <http://uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Suryo Utomo
Nomor mahasiswa : 22609261004
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Doktor di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 April 2024
Yang membuat pernyataan,



Suryo Utomo
NIM. 22609261004

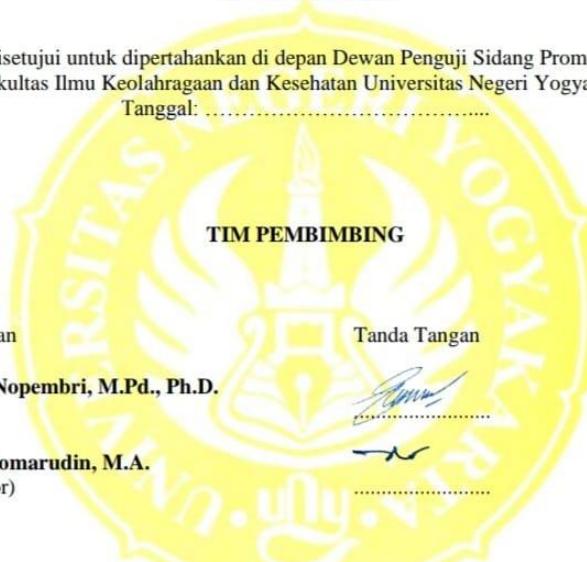
LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY-SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

**SURYO UTOMO
NIM 22609261004**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Pengaji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:

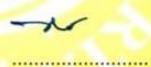


Nama/Jabatan

**Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.
(Promotor)**

**Prof. Dr. Komarudin, M.A.
(Kopromotor)**

Tanda Tangan

Tanggal

13/10/2024
15/10/2024
.....

Yogyakarta, ...24-10-2024.....
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



**Drs. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP 197702182008011002**

Koordinator Program Studi


**Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL
RESPONSIBILITY-SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA
BESAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA
HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**SURYO UTOMO
NIM 22609261004**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 7 November 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Ketua/Pengaji)		12/11/2024
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Sekretaris/Pengaji)		8/11/2024
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. (Promotor/Pengaji)		12/11/2024
Prof. Dr. Komarudin, M.A. (Kopromotor/Pengaji)		12/11/2024
Prof. Dr. Hariadi Said, MS. (Pengaji I)		8/11/2024
Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Pengaji II)		8/11/2024
Prof. Dr. Ngatman, M.Pd. (Pengaji III)		8 Nov. 2024

Yogyakarta, 13 November 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Hedi-Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP 197702182008011002

MOTTO

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat”.
(Imam Syafi’i)

“Ilmu pengetahuan adalah pelita hidup”
(Suryo Utomo)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring doa dan rasa syukur kehadirat Allah SWT, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya Ibu Ni'ah Yanti dan Bapak Eko Bambang Murjono yang dengan segenap jiwa dan raga beliau selalu membimbing, memberi arahan, nasehat, semangat, motivasi, kasih sayang, doa, serta pengorbanan yang tak ternilai harganya.
2. Istri saya Dewi Kiani Cakrawati yang senantiasa memberikan doa dan dukungan terbaik untuk saya, serta senantiasa memberikan motivasi, cinta, kasih dan sayang kepada saya.
3. Segenap keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan doa kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir Disertasi dengan judul “Pengaruh Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada Permainan Bola Besar terhadap Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas” dapat diselesaikan dengan lancar. Selesainya penyusunan tugas akhir Disertasi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Promotor Disertasi yang telah ikhlas membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya, serta selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan tugas akhir Disertasi ini.
2. Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. selaku Kopromotor Disertasi yang juga telah membimbing, mengarahkan, memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya, serta selalu memberikan yang terbaik dengan ikhlas, sehingga dalam menyelesaikan tugas akhir Disertasi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan tugas akhir Disertasi.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. selaku Rektor, Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Seluruh Dosen dan Staf departemen POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat bermanfaat bagi saya.
6. Teman dekat saya dan sahabat saya, terima kasih atas dukungan serta semangatnya sehingga tugas akhir Disertasi ini dapat diselesaikan dengan optimal.
7. Teman-teman seperjuangan jurusan S-3 Pendidikan Jasmani khususnya kelas A yang senantiasa berbagi ilmu dan semangat selama kegiatan perkuliahan.
8. Seluruh sahabat-sahabat yang telah memberikan bantuan kepada saya selama menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Semua pihak yang telah memberikan ijin dan membantu kelancaran penelitian tugas akhir Disertasi saya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas akhir Disertasi ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 April 2024
Penulis,



Suryo Utomo
NIM. 22609261004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Pembatasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian	17
F. Manfaat Penelitian	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori	20
1. Model Pembelajaran	20
2. <i>Hybrid</i>	25
3. Model <i>Teaching Personal and Social Responsibility</i>	28
4. Model <i>Sport Education</i>	42
5. Model Pembelajaran untuk Kelompok Non-Eksperimen	67
6. Permainan Bola Besar.....	72
7. Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Besar.....	78
8. Rasa Hormat	88
9. Konsep Diri.....	101
10. Teori Belajar	104
11. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Atas	114
12. Urgensi Penelitian.....	117
B. Kajian Penelitian yang Relevan	120
C. Kerangka Pikir	125
D. Hipotesis Penelitian	130
 BAB III METODE PENELITIAN	135
A. Jenis Penelitian.....	135
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	136
C. Populasi dan Sampel Penelitian	147
D. Variabel Penelitian.....	148
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	152
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	160
G. Teknik Analisis Data.....	164
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	176
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	176
B. Hasil Uji Hipotesis.....	198
C. Pembahasan.....	213
D. Keterbatasan Penelitian.....	238

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	239
A. Simpulan	239
B. Implikasi	244
C. Saran	245
DAFTAR PUSTAKA	247
LAMPIRAN	272

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkatan dan Komponen dalam Model Pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>	32
Tabel 2. Prosedur Penelitian Menggunakan Model <i>Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education</i>	137
Tabel 3. <i>Lesson Plan Model Hybrid TPSR-SE</i>	140
Tabel 4. Prosedur Penelitian Model Pembelajaran Kooperatif	143
Tabel 5. Prosedur Penelitian Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	144
Tabel 6. Prosedur Penelitian Model Pembelajaran Konvensional	145
Tabel 7. Agenda Penelitian	146
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Sepakbola	155
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Bola Voli	155
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Bola Basket	156
Tabel 11. Skor Keterampilan Bermain Bola Besar	157
Tabel 12. Nilai Permainan Bola Besar	158
Tabel 13. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian Rasa Hormat	159
Tabel 14. Skor Skala Inventori	159
Tabel 15. Standar untuk Menginterpretasikan Koefisien Reliabilitas	163
Tabel 16. Pedoman Pengkategorian	165
Tabel 17. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	177
Tabel 18. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	177
Tabel 19. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	178
Tabel 20. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	179
Tabel 21. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	180
Tabel 22. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	180

Tabel 23. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	181
Tabel 24. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	181
Tabel 25. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	182
Tabel 26. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	182
Tabel 27. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	183
Tabel 28. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	183
Tabel 29. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	184
Tabel 30. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	184
Tabel 31. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	185
Tabel 32. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	186
Tabel 33. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	188
Tabel 34. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	188
Tabel 35. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	189
Tabel 36. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	189
Tabel 37. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	190

Tabel 38. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	190
Tabel 39. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	191
Tabel 40. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	191
Tabel 41. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	192
Tabel 42. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	192
Tabel 43. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	193
Tabel 44. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional	194
Tabel 45. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	194
Tabel 46. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif	195
Tabel 47. Deskriptif Statistik <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	195
Tabel 48. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif <i>Learning</i>	196
Tabel 49. Hasil Uji Normalitas	198
Tabel 50. Hasil Uji Homogenitas	199
Tabel 51. Hasil Uji Beda Pengaruh Model Pembelajaran Variabel Keterampilan Bermain	200
Tabel 52. Hasil Uji Beda Pengaruh Model Pembelajaran Variabel Rasa Hormat	201
Tabel 53. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Konvensional	202
Tabel 54. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Kooperatif	203

Tabel 55. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Aktif <i>Learning</i>	203
Tabel 56. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Konvensional	204
Tabel 57. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Kooperatif	205
Tabel 58. Hasil Uji Beda Model <i>Hybrid TPSR-SE</i> dengan Model Aktif <i>Learning</i>	206
Tabel 59. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Kelompok Eksperimen	207
Tabel 60. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Variabel Rasa Hormat Kelompok Eksperimen	207
Tabel 61. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Konvensional)	208
Tabel 62. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Konvensional)	209
Tabel 63. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Kooperatif)	209
Tabel 64. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Kooperatif)	210
Tabel 65. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Aktif <i>Learning</i>)	210
Tabel 66. Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Aktif <i>Learning</i>)	211
Tabel 67. Hasil Uji Efektivitas <i>Paired Sample T Test</i> Keterampilan Bermain Peserta Didik	212
Tabel 68. Hasil Uji Efektivitas <i>Paired Sample T Test</i> Rasa Hormat Peserta Didik	212

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	129
Gambar 2. Desain Penelitian	136
Gambar 3. Diagram Batang Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Variabel Keterampilan Bermain	187
Gambar 4. Diagram Batang Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Variabel Rasa Hormat	197

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir Bimbingan Disertasi	273
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli	274
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Ahli	284
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian	294
Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen Penelitian	295
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	296
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian	297
Lampiran 8. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Permainan Sepakbola)	298
Lampiran 9. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Permainan Bola Voli)	300
Lampiran 10. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Permainan Bola Basket)	302
Lampiran 11. Instrumen Kuesioner Rasa Hormat	304
Lampiran 12. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Sepakbola	307
Lampiran 13. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Voli	311
Lampiran 14. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Basket	315
Lampiran 15. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Rasa Hormat	319
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Sepakbola	323
Lampiran 17. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Voli	324
Lampiran 18. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Basket	325
Lampiran 19. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Rasa Hormat	326
Lampiran 20. Nilai R tabel	327

Lampiran 21. Data Penelitian <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Sepakbola	328
Lampiran 22. Data Penelitian <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Voli	334
Lampiran 23. Data Penelitian <i>Pretest</i> Keterampilan Bermain Bola Basket	340
Lampiran 24. Data Penelitian <i>Pretest</i> Rasa Hormat	346
Lampiran 25. Data Penelitian <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Sepakbola	352
Lampiran 26. Data Penelitian <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Voli	358
Lampiran 27. Data Penelitian <i>Posttest</i> Keterampilan Bermain Bola Basket	364
Lampiran 28. Data Penelitian <i>Posttest</i> Rasa Hormat	370
Lampiran 29. Hasil Analisis Data	376
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian	392
Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian Permainan Sepakbola	393
Lampiran 32. Dokumentasi Penelitian Permainan Bola Voli	394
Lampiran 33. Dokumentasi Penelitian Permainan Bola Basket	395
Lampiran 34. Surat Keterangan Hasil Penelitian Telah Digunakan	396
Lampiran 35. Modul Ajar <i>Hybrid TPSR-SE</i> pada Permainan Bola Besar	400

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan media untuk pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, penampilan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai sikap, mental, sosial, emosional, dan sportivitas. Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Whitehead et al., (2014:15) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Tujuan dari berbagai bentuk aktivitas pendidikan jasmani bukan hanya perkembangan domain psikomotor semata, melainkan pendidikan secara menyeluruh yang mencakup perkembangan karakter, moral, kognitif, mental, rohani, dan sosial. Pavao et al., (2019: 51) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani juga sebagai wahana untuk mengembangkan afektif peserta didik seperti tanggung jawab, rasa hormat, kerja sama dan percaya diri. Pendidikan jasmani memiliki kompetensi untuk menyempurnakan domain afektif peserta didik agar memiliki karakter yang positif baik selama proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Domain psikomotor dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan atau gerak dasar (Naumchuk et al., 2020: 18). Psikomotor berhubungan dengan aktivitas fisik misalnya lari, menendang, menangkap, menggiring, memukul, dan sebagainya (Carmen, 2020: 2145). Selain itu psikomotor adalah kemampuan yang mengutamakan keterampilan yang terdiri dari: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas (Kyriakides et al., 2021: 259). Tujuan dari domain psikomotor yakni peserta didik dapat mempraktikkan keterampilan gerak yang sudah diberikan, dan juga melakukan dengan berbagai tambahan dengan keterampilan gerak yang diajarkan melalui kreativitasnya sendiri dalam permainan (Zhang et al., 2021: 2851).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani kebanyakan menekankan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau gerak tubuh dan tidak lepas dari kata bermain (Szwarc et al., 2021: 1745). Seringnya proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas gerak dan bermain harusnya keterampilan gerak dan bermain peserta didik dapat terasah dengan baik. Pendapat tersebut sesuai dengan penelitian Invernizzi et al., (2022: 10939) yang menyebutkan bahwa semakin sering peserta didik melakukan gerak dasar permainan maka semakin baik pula gerakan yang dimiliki peserta didik dan berpengaruh pada keterampilan bermainnya. Lebih lanjut Sgrò et al., (2022: 582) menyebutkan dengan semakin seringnya gerak dasar dilatih maka keterampilan bermain juga akan meningkat.

Fakta yang ditemui pada saat melakukan pengamatan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem tanggal 10 Mei 2023, peneliti mengamati keterampilan bermain dari peserta didik. Keterampilan bermain peserta didik belum terlalu menonjol. Hal itu berdasarkan pengamatan saat pembelajaran memasuki permainan. Banyak ditemui peserta didik yang keterampilan bermainnya belum terlihat dengan baik, beberapa kejadian ditemui seperti eksekusi gerak dasar dalam bermain masih belum optimal, pengambilan keputusan peserta didik saat bermain dinilai masih belum optimal. Kapan ia harus mengumpam, kapan ia harus menembak, menghantikan bola, menggiring bola, dan memberikan dukungan pada teman satu tim. Hal tersebut belum muncul pada permainan yang dilakukan, berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat dikatakan untuk saat ini keterampilan bermain peserta didik terbilang belum terlalu baik.

Selama proses pembelajaran guru telah memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan latihan mengenai gerak dasar, namun belum diaplikasikan dalam skema permainan. Gerak dasar peserta didik terbilang cukup baik, namun pada saat memasuki kedalam permainan gerak dasar peserta didik belum muncul karena waktu bermain yang diberikan masih terbilang sedikit. Sehingga peserta didik memiliki gerak dasar yang cukup baik tetapi dalam proses bermain keterampilan bermainnya belum terlihat maksimal. Minimnya waktu bermain yang diberikan kepada peserta didik menjadi salah satu alasan mengapa keterampilan bermain peserta didik belum terasah dengan baik.

Pemberian waktu bermain yang cukup bagi peserta didik merupakan hal yang penting untuk dilakukan agar gerak dasar yang telah dikuasai dengan cukup baik dapat diaplikasikan dalam sebuah permainan. Dalam permainan peserta didik akan belajar mengenai bagaimana mengeksekusi gerak dasar dengan optimal apabila ada lawan, bagaimana memberikan bantuan kepada rekan satu tim pada saat permainan, bagaimana mengambil keputusan yang cepat dan tepat. Apabila waktu bermain peserta didik diberikan dengan optimal maka peserta didik akan memiliki kesempatan menerapkan keterampilan gerak dasarnya dalam permainan yang sesungguhnya. Bukan tidak mungkin keterampilan bermain peserta didik akan semakin berkembang ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas tentunya harus ada tindak lanjut dari guru agar keterampilan bermain peserta didik dapat meningkat. Keterampilan bermain peserta didik erat kaitannya dengan domain psikomotor, untuk meningkatkan ranah tersebut perlu pembiasaan kepada peserta didik dalam sebuah permainan. Jika peserta didik terbiasa dalam permainan bola besar bukan tidak mungkin keterampilan bermainnya dapat meningkat. Salah satu langkah atau strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar keterampilan bermain dari peserta didik dapat ditingkatkan menuju ke arah yang lebih baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif bermain dan memberikan waktu bermain yang sekiranya cukup bagi peserta didik.

Selanjutnya salah satu fenomena yang sangat menarik dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekarang adalah bagaimana membina dan mengembangkan domain afektif seperti rasa hormat dikalangan peserta didik. Pengembangan domain tersebut berkaitan erat dengan konteks pendidikan jasmani di sekolah dan di luar sekolah. Filiz (2019: 157) mendukung pernyataan di atas bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak cukup hanya sampai pada belajar gerak, melainkan juga harus ada penanaman domain afektif yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik dalam bentuk perbuatan, nilai-nilai yang terkandung didalamnya bukan untuk dihafal melainkan dipraktikan dalam kehidupan nyata.

Domain afektif yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah rasa hormat. Beberapa literatur menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dapat mengembangkan rasa hormat dari peserta didik. Pozo et al., (2018: 56) menyebutkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani perlu dirancang, dilaksanakan dengan strategi dan proses pembelajaran yang baik dan benar, hal tersebut mampu memberikan kontribusi yang positif dalam mengembangkan sikap saling menghormati diantara peserta didik. Gordon & Doyle, S. (2015: 155) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani memiliki pengaruh positif dalam peningkatan sikap tanggung jawab, rasa hormat, kerja sama, peduli, saling membantu dan menghargai antara sesama peserta didik maupun dengan guru.

Escarti et al., (2018: 19) juga menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan tanggung jawab, rasa hormat, dan toleransi. Hasil penelitian Wright et al., (2019: 320) juga menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani mampu mengembangkan domain afektif peserta didik seperti menghargai, disiplin, rasa hormat, kerja sama dan tanggung jawab. Selanjutnya, Valero et al., (2019: 6589) menyatakan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki hubungan yang positif dalam hal peningkatan sikap saling menghormati bagi peserta didik di sekolah. Lebih lanjut Simonton & Shiver (2021: 871) dalam penelitiannya juga menyebutkan pembelajaran pendidikan jasmani telah terbukti efektif dalam meningkatkan domain afektif peserta didik seperti tanggung jawab, rasa hormat, saling menolong dan sikap sosial lainnya.

Rasa hormat merupakan hal penting yang harus dimiliki dan diterapkan peserta didik baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Cano et al., (2021: 248) menjelaskan bahwa rasa hormat akan mendorong setiap orang untuk mengakui bahwa setiap orang lain layak dihargai sehingga mendorong setiap orang bersikap lembut dan tidak menyakiti orang lain. Merica et al., (2022: 12005) menyebutkan bahwa penanaman rasa hormat pada peserta didik merupakan hal yang sangat penting sebagai upaya dalam membantu peserta didik mencapai perkembangan moral yang baik di sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Rasa hormat perlu diajarkan kepada peserta didik secara konsisten agar terbentuknya kepribadian yang berkualitas baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Fenomena pada saat ini rasa hormat peserta didik banyak mengalami penurunan (Prasetya, 2020: 490). Banyak peserta didik yang mengabaikan rasa hormat, sering ditemui kelakuan menyimpang seperti berkata tidak sopan kepada orang tua, guru, dan orang yang lebih tua sedangkan dikalangan seusianya masih banyak peserta didik yang kurang menghormati perbedaan (Putri et al., 2022: 4988). Penurunan rasa hormat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, keluarga, sekolah, teman sebaya, budaya sosial media, dan lain-lain (Muntuan, 2023: 376). Guru merupakan salah satu faktor terbentuknya rasa hormat yang baik dari peserta didik di lingkungan sekolah (Muntuan, 2023: 376). Dalam konteks pembelajaran di kelas, Guru dan peserta didik hendaknya saling membangun sikap hormat satu sama lain. Peran guru sangat sentral untuk membangun budaya menghormati dikalangan peserta didik yang sesuai dengan martabat manusia.

Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan domain afektif peserta didik salah satunya rasa hormat di sekolah. Hal tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dan diterapkan dengan baik oleh guru. Perencanaan pembelajaran dimulai pemilihan model pembelajaran yang tepat dan dalam penerapannya harus dilakukan dengan optimal. Sehingga dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik di sekolah melalui pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai dengan optimal. Harapannya peserta didik mampu menerapkan rasa hormat dalam proses pembelajaran kemudian dapat terbawa dalam kehidupan sehari-hari.

Fakta yang terjadi di lapangan, pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, guru belum menekankan rasa hormat pada peserta didik. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 November 2022 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru masih menitikberatkan proses pembelajaran yang berfokus pada ke belajar gerak, sehingga pada ranah afektif seperti rasa hormat belum di tekankan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan banyak peserta didik yang belum menunjukkan rasa hormat selama proses pembelajaran, seperti belum menghormati aturan, guru, belum menghormati pendapat dan perbedaan dari peserta didik yang lain.

Sikap dan bahasa yang di gunakan peserta didik selama proses pembelajaran dinilai belum baik. Masih ditemui perkataan yang menjurus ke mengejek dan merendahkan peserta didik lain. Masih terdapat peserta didik yang belum menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi hasil praktik peserta didik yang lain. Hal tersebut menyebabkan ketidak beranian peserta didik untuk mencoba mempraktikkan gerakan dalam pembelajaran yang telah diinstruksikan oleh guru dikarenakan malu dengan teman kelas apabila tidak bisa melakukan praktik gerakan dengan baik, maka peserta didik yang lain akan menertawakan. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik memiliki rasa hormat yang rendah. Permasalahan tersebut sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Utomo, Nopembri dan Komarudin (2023: 316), yang dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa rasa hormat peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani masih tergolong rendah.

Permasalahan di atas juga diperkuat dari penelitian Ermawan (2014: 50) yang menyebutkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani lebih sering diajarkan melalui teknik olahraga belum diikuti dengan penekanan domain afektif pada peserta didik, akibatnya pendidikan jasmani belum memberikan pengalaman lengkap pada peserta didik. Lebih lanjut, Tite Julantine (2018: 352) juga menyatakan bahwa kenyataan di lapangan masih menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani masih mengarah pada penguatan badan, peningkatan teknik-teknik dalam cabang olahraga, serta kemampuan jasmani saja namun belum menekankan pada domain afektif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani belum optimal dalam meningkatkan domain afektif peserta didik, salah satunya rasa hormat.

Selain itu penggunaan model pembelajaran belum konsisten dijalankan oleh guru. Wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 April 2023 guru menjelaskan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran belum dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Dalam beberapa tahun kebelakang guru rutin menggunakan model pembelajaran, namun terkadang guru juga kurang konsisten dan kurang cermat dalam memilih model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Alcala et al., (2019: 225) menjelaskan bahwa menggunakan model pembelajaran merupakan suatu hal penting yang harus diperhatikan oleh guru, dengan menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian telah menunjukkan pentingnya model pembelajaran dalam proses belajar untuk membantu mencapai tujuan yang ditetapkan. Perez et al., (2021: 669) menjelaskan bahwa menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa tercapai. Godbout (2022: 216) menyebutkan model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Lebih lanjut, Nancy (2023: 42) menyatakan model pembelajaran membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran diantaranya adalah *Teaching Personal Personal and Social Responsibility (TPSR)* dan *Sport Education (SE)*. Kedua model tersebut dinilai dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik seperti tanggung jawab, rasa hormat, kerja sama, peningkatan keterampilan bermain, dan lain-lain. Pernyataan di atas didukung dengan adanya literatur yang menunjukkan adanya dampak positif dalam pembelajaran. Watson & Clocksin (2013: 311) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa telah terjadi peningkatan nilai tanggung jawab dan rasa hormat dengan intervensi yang diberikan melalui model *TPSR*. Richards et al., (2019: 3084) menyebutkan bahwa terdapat banyak sekali manfaat dari penggunaan model *TPSR* dari sisi afektif seperti tanggung jawab, peduli, menghargai, dan rasa hormat.

Severinsen (2014: 86) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa model *TPSR* berpengaruh secara signifikan terhadap pengembangan sikap tanggung jawab, rasa hormat dan perilaku sosial lainnya. Sejalan dengan penelitian Romar et al., (2015: 202) yang melaporkan bahwa *TPSR* memiliki kekuatan untuk meningkatkan keterampilan sosial, kedisiplinan, tanggung jawab, rasa hormat, dan peduli. Selanjutnya Rahayu (2018: 105) menyebutkan bahwa model *TPSR* mampu mengembangkan sikap tanggung jawab, menghargai, rasa hormat dan toleransi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian Santos et al., (2020: 12) menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara model *TPSR* terhadap meningkatnya domain afektif peserta didik.

Beberapa literatur juga menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan model *Sport Education* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kastrena (2020: 167) menyebutkan bahwa model *Sport Education* dapat menumbuhkan rasa hormat dalam pertandingan antar peserta didik. Liu et al., (2021: 238) menyebutkan bahwa *Sport Education* ditampilkan sebagai alternatif dengan potensi pendidikan yang besar dalam pengembangan tanggung jawab, kerjasama, saling menghormati, dan peningkatan keterampilan bermain dari kegiatan kompetisi olahraga di sekolah. Selanjutnya hasil penelitian milik Rafael et al., (2022: 80) mengungkapkan bahwa model *Sport Education* secara positif memunculkan kompetensi yang berupa sportivitas, menghargai, saling menghormati dan tanggung jawab, serta meningkatnya keterampilan bermain di kalangan peserta didik.

Colin & Sinelnikov (2018: 52) Dalam penelitiannya menyebutkan model *Sport Education* digunakan untuk membantu peserta didik mengembangkan nilai-nilai prososial, sportif, dan menghormati satu sama lain. Penelitian Benjamin & Matthew (2019: 582) menyatakan bahwa *Sport Education* dianggap sebagai model yang sangat baik untuk mengembangkan konsep moral dan perilaku positif olahraga pada peserta didik di sekolah. Kemudian Toivonen et al., (2019: 18) juga menjelaskan bahwa *Sport Education* menjadi model pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keterampilan dalam berolahraga, bekerjasama dengan rekan satu tim, serta menghormati satu sama lain. Lebih lanjut Rafael & Casaubón (2020: 837) menyimpulkan bahwa *Sport Education* sebagai model kurikuler dapat digunakan untuk pengembangan kemampuan peserta didik dalam hal percaya diri, menghargai, menghormati, dan keterampilan lainnya.

Berhubungan dengan dampak positif yang muncul dari model *TPSR* dan *SE*, studi sebelumnya menemukan bahwa model ini mampu meningkatkan status keterampilan bermain, rasa hormat dan keterampilan sosial. Dari beberapa literatur di atas peneliti menduga model *TPSR* dan *SE* apabila digabungkan akan mampu meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Model pembelajaran *TPSR* dan *SE* yang diintegrasikan dalam pendidikan jasmani diharapkan mampu memberikan pengalaman untuk meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat yang dapat dicapai melalui ketergantungan positif dan interaksi positif antara peserta didik satu dengan peserta didik lain.

Perwujudan nilai dari pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, tidak akan terlepas dari peran guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu pembelajaran yang lebih dipusatkan pada peserta didik yang lebih aktif belajar dengan kontrak perilaku melalui model *TPSR*, situasi kebersamaan pembelajaran *sport education* dan perbanyak pengalaman akan keterampilan bermain dan rasa hormat, dari pada sebaliknya berpusat pada materi dan guru lebih aktif dengan belajar secara individual. Melalui kedua model pembelajaran terintegrasi, akan memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang menjadikan peserta didik dapat meningkat keterampilan bermainnya dan saling menghormati satu sama lain di setiap pembelajaran. Dengan adanya kontrak perilaku yang ditawarkan model *TPSR* dan didukung dengan model *SE* dalam proses bermain akan timbul interaksi positif antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi permainan bola besar yang harus dirancang dengan optimal agar guru dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat. Permainan bola besar meliputi permainan sepakbola, bola voli, dan bola basket. Ketiga permainan tersebut harus dirancang dengan baik agar dapat meningkatkan level keterampilan bermain peserta didik ke arah yang lebih baik dan dapat meningkatkan domain afektif seperti kerjasama, tanggung jawab, menghargai, saling menolong, saling menghormati dan lain-lain. Untuk meningkatkan aspek tersebut dalam pembelajaran tentunya diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaannya.

Beberapa literatur menunjukkan adanya domain psikomotor yang meningkat dalam permainan bola besar. Szwarc et al., (2021: 1748) menyebutkan bahwa melalui permainan sepakbola yang diterapkan secara sistematis mampu meningkatkan kognitif dan psiokomotor peserta didik, gerak dasar dan keterampilan bermain juga diidentifikasi meningkat secara signifikan. Selanjutnya penelitian milik Sgrò et al., (2022: 586) menjelaskan bahwa pembelajaran permainan bola voli yang dilaksanakan dengan optimal di sekolah mampu memberikan dampak peningkatan keterampilan peserta didik dalam bermain. Lebih lanjut Moreira et al., (2023: 503) menyebutkan bahwa pembelajaran permainan bola basket yang dilakukan di sekolah memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan bermain peserta didik.

Selain itu, beberapa literatur juga menunjukkan domain afektif yang dapat dikembangkan melalui permainan bola besar. Cryan et al., (2017: 130) menyebutkan bahwa permainan sepakbola dapat meningkatkan domain afektif peserta didik seperti tanggung jawab, menghormati peraturan, dan menghormati teman satu tim maupun lawan. Sedangkan dalam permainan bola voli Kastrena (2018: 200) menyebutkan bahwa domain afektif yang dapat ditingkatkan yaitu toleransi, kerja keras, semangat, menghormati, dan tanggung jawab. Pada permainan bola basket, Koh et al., (2021: 591) menjelaskan bahwa permainan bola basket dapat menjadi wahana dalam pengembangan berbagai aspek kehidupan manusia seperti kerjasama, rasa hormat, disiplin, tanggung jawab, dan menghargai satu sama lain.

Berdasarkan permasalahan dan literatur di atas, belum optimalnya proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pembelajaran pendidikan jasmani masih menitikberatkan pada belajar gerak dan teknik dalam permainan. Penggunaan model dalam pembelajaran belum diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan. Belum optimalnya keterampilan bermain peserta didik. Ditemui peserta didik yang belum menunjukkan sikap rasa hormat selama proses pembelajaran, hal tersebut merupakan masalah yang penting untuk dikaji lebih mendalam. Untuk itu perlu diadakan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada Permainan Bola Besar terhadap Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”.

B. Identifikasi Masalah

1. Keterampilan bermain peserta didik masih belum optimal dan perlu ditingkatkan.
2. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih menitikberatkan ke penguatan teknik saja belum terintegrasi dalam situasi permainan.
3. Peserta didik belum menunjukkan rasa hormat yang baik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
4. Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani belum dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada Permainan Bola Besar terhadap Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning* terhadap peningkatan rasa hormat peserta didik?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap keterampilan bermain peserta didik?
4. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap rasa hormat peserta didik?

5. Apakah model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik?
6. Apakah model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.
2. Untuk menganalisis perbedaan peningkatan rasa hormat antara Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.
3. Untuk menganalisis pengaruh model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap keterampilan bermain peserta didik.
4. Untuk menganalisis pengaruh model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap rasa hormat peserta didik.

5. Untuk menganalisis efektivitas model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.
6. Untuk menganalisis efektivitas model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a) Dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai pedoman dalam meningkatkan domain psikomotor dan afektif peserta didik ke arah yang positif.
 - b) Dapat digunakan sebagai referensi penelitian terkait model pembelajaran yang dapat meningkatkan domain psikomotor dan afektif peserta didik ke arah yang positif.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengetahuan akan pentingnya membuat desain pembelajaran dengan menentukan dan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan domain psikomotor dan nilai karakter peserta didik.

b) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan domain psikomotor dan afektif ke arah yang positif agar peserta didik tumbuh dewasa menjadi manusia yang memiliki keterampilan bermain dalam olahraga dan sikap yang baik.

c) Bagi orangtua

Memahami akan pentingnya domain psikomotor dan afektif positif yang dapat diajarkan kepada putra dan putrinya agar menjadi manusia yang memiliki keterampilan bermain dan sikap yang positif dalam kehidupan di masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah proses pembelajaran. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar seorang guru. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan idennya. Moy et al., (2019: 566) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Shih et al., 2021: 99).

Bodsworth et al., (2017: 578) menyebutkan model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar suatu tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Li et al., (2021: 637) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah komponen pendukung dalam proses belajar mengajar untuk mencapai rencana yang sudah

ditetapkan agar mendapatkan hasil yang maksimal. Shen & Shao (2022: 9673) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah tatanan atau desain yang berfungsi sebagai panduan dalam merencanakan konsep yang kemudian diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran yang dijelaskan Leyton et al., (2021: 187) merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, selain itu juga dapat diartikan sebagai pendekatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran haruslah sesuai dengan kondisi belajar yang akan dilaksanakan, karena model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan belajar, dan melihat dari keefektifan pembelajaran sehingga dalam pelaksanaanya akan tepat pada sasaran dan tujuan pembelajarannya dapat tercapai (Garcia-Rico et al., 2021: 748).

Model pembelajaran adalah bagian dari cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan pola pembelajaran yang sesuai dalam penyajian materi kepada peserta didik (Aggerholm et al., 2018: 198). Lindgren & Barker (2019: 534) menyebutkan bahwa model pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaian materi kepada peserta didik dengan baik dan mengarahkan peserta didik bagaimana cara belajar yang efektif. Dyson et al., (2021: 77) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan

teknik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Chiva & Fernandez, 2022: 545).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Model pembelajaran memiliki sistem perencanaan yang berbeda-beda sesuai dengan lingkungan belajar peserta didik. Model pembelajaran harus dirancang dengan baik sesuai dengan kondisi peserta didik agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik didalamnya. Adapun karakteristik dalam model pembelajaran yang dijabarkan oleh Simatupang (2019: 41) adalah sebagai berikut:

- 1) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya.
- 2) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai.

Selanjutnya Hayati (2019: 136) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran.
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi.
 - c) Sistem sosial.
 - d) Sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.

Dampak tersebut meliputi:

- a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur.
- b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

Lebih lanjut, Kaharudin (2020: 129) mengidentifikasi lima karakteristik suatu model pembelajaran, yang meliputi berikut ini:

- 1) Prosedur ilmiah

Model pembelajaran harus memiliki suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah tingkah laku peserta didik atau memiliki urutan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan

Model pembelajaran menyebutkan hasil-hasil belajar secara rinci mengenai penampilan dari peserta didik.

3) Spesifikasi lingkungan belajar

Model pembelajaran menyebutkan secara tegas kondisi lingkungan di mana respon peserta didik diobservasi.

4) Kriteria penampilan

Model pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Model pembelajaran merencanakan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik yang dapat didemonstrasikan dalam proses pembelajaran.

5) Cara-cara pelaksanaannya

Model pembelajaran menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

Dengan melihat beberapa karakteristik model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum mengajar, guru harus menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Dengan model pembelajaran, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan. Guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu mendisain seperti apa pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tepat sesuai dengan mata pelajarannya.

2. *Hybrid*

Istilah *hybrid* adalah gabungan dari dua buah elemen yang berbeda untuk menjadi sebuah produk baru. *Hybrid* dalam bahasa Indonesia adalah hibrida dan bentuk kata tidak bakunya adalah hibrid, dalam bidang ilmu biologi istilah *hybrid* untuk menyebutkan sebuah turunan atau generasi baru hasil persilangan atau perkawinan antara dua jenis yang berbeda jenisnya dari hewan atau tumbuhan. *Hybrid* pertama kali ditemukan oleh Ferdinand Porsche pada tahun 1902, penemuan Porsche tersebut adalah menciptakan mobil bermesin *hybrid*.

Penggunaan istilah *hybrid* pada susatu sistem dapat berbeda-beda penerapannya. Istilah *hybrid* pada mobil yang artinya mobil dengan kemampuan penggerak mesin dari 2 sumber energi yang berbeda bahan bakar berkarbon (konvensional) dan listrik yang lebih ramah lingkungan (Millo et al 2021: 180). Dalam pengertian teknologi istilah *hybrid* adalah penggabungan dua hal yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang mengandung nilai guna karena memiliki sifat ataupun karakteristik tersendiri (Lieutenant et al., 2022: 7988).

Hybrid yaitu suatu sistem struktur yang mengkombinasikan antara dua kinerja dengan karakteristik yang berbeda untuk menghasilkan suatu kelebihan tertentu (Mahmoudinezhad et al., 2019: 451). Sistem *hybrid* digunakan untuk menciptakan suatu produk bernilai guna dan memiliki keunggulan tersendiri (Haiping et al., 2019: 92). Tujuan utama dari sistem *hybrid* pada dasarnya adalah berusaha menggabungkan dua elemen atau

lebih sehingga dapat saling menutupi kelemahan masing-masing elemen sehingga dapat terciptanya keandalan suatu produk yang dikembangkan melalui sistem *hybrid* (Jena & Kar, 2020: 124).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, *hybrid* merupakan gabungan dari dua buah elemen yang berbeda untuk menjadi sebuah produk baru. Selain itu, *hybrid* adalah penggabungan dua hal yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang mengandung nilai guna yang memiliki karakteristik tersendiri. *Hybrid* juga merupakan suatu sistem yang terstruktur dengan mengkombinasikan antara dua kinerja dengan karakteristik yang berbeda untuk menghasilkan suatu kelebihan tertentu.

Istilah *hybrid* pada saat ini telah digunakan dalam bidang pendidikan. Istilah *hybrid* dalam bidang pendidikan dinamakan dengan *hybrid learning*, dimana pengertian dari *hybrid learning* adalah kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem pembelajaran (Goodyear, 2020: 1050). *Hybrid learning* dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang merupakan kombinasi antara instruksi langsung dan pembelajaran digital dengan sistem daring yang didukung koneksi internet (Bennett et al., 2020: 1191). *Hybrid learning* merupakan strategi perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut dipengaruhi juga oleh perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat sehingga terdapat pembelajaran secara jarak jauh atau disebut dengan *distance learning* (Navio-Marco et

al., 2024: 466). *Hybrid learning* memadukan pembelajaran tatap muka dengan teknologi komputer dan internet (Hermita et al., 2024: 67).

Sistem *hybrid* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan penggabungan dua model pembelajaran untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Kedua model yang akan digabungkan adalah model *teaching personal and social responsibility* dan model *sport education* dimana kedua model tersebut sangat ideal apabila digabungkan. Adanya penggabungan kedua model tersebut maka terciptalah sebuah model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan fokus untuk meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan menerapkan kontrak perilaku yang ada dalam model *TPSR* pada pembelajaran dengan format kompetisi dari model *SE*. Dengan begitu, maka akan menimbulkan interaksi yang positif antar peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Model *Hybrid TPSR-SE* merupakan salah satu alternatif dan inovasi dalam model pembelajaran pendidikan jasmani. Model *Hybrid TPSR-SE* ini pada pelaksanaannya mengedepankan keaktifan dan kebebasan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan model *hybrid* ini menekankan peserta didik untuk belajar mengenai peningkatan keterampilan bermain serta perbaikan perilaku pribadi dan sosial selama proses pembelajaran.

3. Model *Teaching Personal and Social Responsibility*

a. *Teaching Personal and Social Responsibility*

Model *teaching personal and social responsibility* (*TPSR*) ditemukan oleh Hellison pada tahun 1970, model ini diciptakan untuk mengembangkan tanggung jawab sosial dan pribadi pada peserta didik, baik dalam olahraga maupun pada kehidupan di masyarakat (Hans van Der Mars, 2020: 321). Implementasi model *TPSR* dalam pembelajaran dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran domain afektif dan sikap tanggung jawab diyakini dapat berimplikasi terhadap pembangunan karakter, perspektif permasalahan sosial dan pembelajaran nilai moral. Pada dasarnya model *teaching personal and social responsibility* bukanlah sebuah model pembelajaran yang harus berdiri sendiri, tetapi *teaching personal and social responsibility* adalah seperti kerangka atau pigura yang bisa dipadukan dengan model maupun strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang lainnya dalam materi apa saja. Model *teaching personal and social responsibility* diterapkan karena olahraga dan rekreasi dapat membantu mengalihkan kaum muda dari perilaku anti-sosial, dengan adanya pendekatan model ini, mereka dibantu dalam pengembangan diri.

Hellison menjelaskan bahwa *teaching personal and social responsibility* merupakan seperangkat gagasan yang tumbuh dari upaya untuk meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial peserta didik melalui aktivitas jasmani. *teaching personal and social responsibility*

(TPSR) adalah model pembelajaran rekonstruksi sosial untuk membentuk tanggung jawab. Model tersebut ada dua nilai yang terkait didalamnya yaitu tanggung jawab pribadi (usaha dan pengarahan diri sendiri) dan tanggung jawab sosial (menghormati hak, perasaan orang lain, dan peduli terhadap orang lain) (Melo et al., 2020: 30). *teaching personal and sosial responsibility (TPSR)* adalah model pembelajaran yang memperhatikan sikap, nilai-nilai dan perilaku anak didik. Dalam model *teaching personal and social responsibility* terdapat dua nilai yang berhubungan dengan kehidupan personal (*personal responsibility*) yaitu *effort* dan *self direction*, serta dua nilai yang berhubungan dengan kehidupan sosial (*social responsibility*) yaitu *respect* dan *carring*.

Model *teaching personal and social responsibility* melatih peserta didik agar paham mengenai tanggung jawab dirinya dan berlatih untuk bertanggung jawab. *teaching personal and social responsibility (TPSR)* diklaim merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan atau merubah domain afektif peserta didik secara menyeluruh, seperti sikap tanggung jawab, *self-efficacy*, moral, dan rasa hormat (Melendez & Estrada, 2021: 61). *teaching personal and social responsibility* merupakan model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik bagaimana untuk dapat bertanggung jawab secara personal maupun sosial melalui pembelajaran pendidikan jasmani ataupun aktivitas fisik lainnya (Gordon, 2020: 14).

Model *TPSR* adalah pendekatan humanistik, perkembangan, dan berpusat pada peserta didik untuk mengajar pendidikan jasmani yang berusaha untuk membangun kesenangan peserta didik dalam aktivitas fisik untuk memulai diskusi tentang perilaku yang bertanggung jawab secara pribadi dan sosial (Gordon, Jacobs, & Wright, 2016). Model pembelajaran *TPSR* terintegrasi di dalam materi regular dengan tujuan untuk perubahan perilaku dalam tanggung jawab pribadi dan sosial (Hidayat dan Juniar, 2020: 24). Selain itu, pendekatan pembejarannya lebih berorientasi pada *student centered*, yaitu *self-actualization* dan *social reconstruction*. Pengembangan *personal* dan *responsibility* peserta didik diawali dari *irresponsibility*, *self control*, *involvement*, *self direction*, dan *caring* melalui berbagai pengalaman belajar gerak sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Julantine dan Ramadhani, 2018: 351).

Shiver (2020: 305) menyebutkan dalam model pembelajaran *TPSR* terdapat lima tingkatan tanggung jawab yaitu level 1 (*respect*), level 2 (*effort*), level 3 (*self direction*), level 4 (*caring and helping*), level 5 (*outside the gym*). Lebih lanjut Nieves et al., (2021: 186) tujuan yang harus dicapai, antara lain: level 1 respek, level II parstisipasi dan usaha, level III kemandirian, level IV kepedulian, dan level V mengimplementasikan level I sampai level IV di luar konteks pembelajaran, seperti lingkungan masyarakat atau mencoba level V ini di bidang kehidupan lain, dan menjadi media positif bagi orang lain, terutama anak-anak muda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *TPSR* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk membentuk sikap tanggung jawab pribadi dan sosial peserta didik berdasarkan pengalaman belajarnya yang bermakna. Sehingga peserta didik lebih difokuskan pada sikap tanggung jawab pribadi dan sosial yang menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Terdapat lima level dalam model pembelajaran *TPSR* yaitu level 1 (*respect*), level 2 (*effort*), level 3 (*self direction*), level 4 (*caring and helping*), level 5 (*outside the gym*).

b. Tingkatan Model Pembelajaran *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)*

Model *teaching personal and social responsibility* melatih peserta didik agar paham mengenai tanggung jawab dirinya dan berlatih untuk bertanggung jawab. lima tingkatan tanggung jawab dalam model pembelajaran *teaching personal and social responsibility (TPSR)* yaitu level 1: *respecting the rights & feelings of others*, level 2: *effort and cooperation*, level 3: *self direction and being on task*, level 4: *helping others and leadership*, level 5: *Transfer outside the gym*. Apabila Tingkatan dan komponen dalam model pembelajaran *teaching personal and social responsibility* dibuat dalam tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkatan dan Komponen dalam Model Pembelajaran *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)*.

Tingkatan	Komponen
<i>Level 1: Respecting the Rights & Feelings of Others</i>	Kontrol diri.
	Hak untuk menyelesaikan konflik secara damai.
	Hak untuk diikutsertakan dan untuk memiliki rekan kerja.
<i>Level 2: Effort and Cooperation</i>	Motivasi diri
	Eksplorasi usaha dan tugas baru
	Bergaul dengan orang lain
<i>Level 3: Self Direction and Being on Task</i>	Independensi saat bertugas
	Perkembangan penetapan tujuan
	Keberanian untuk melawan tekanan teman sebaya
<i>Level 4: Helping Others and Leadership</i>	Peduli dan sayang
	Sensitivitas dan responsif
	Kekuatan batin
<i>Level 5: Transfer Outside the Gym</i>	Mencoba ide-ide ini di bidang kehidupan lain
	Menjadi panutan yang positif bagi orang lain, terutama anak-anak muda

Tingkatan model pembelajaran *teaching personal and social responsibility (TPSR)* di atas akan di paparkan sebagai berikut:

1) Level 1: *Respecting the Rights & Feelings of Others* (Menghormati

Hak dan Perasaan Orang Lain)

Model pembelajaran *teaching personal and social responsibility (TPSR)* dimulai di level I, di mana peserta didik menyadari bahwa mereka hidup dalam komunitas dan kebutuhan mereka adalah keinginan yang tidak selalu penting. Setiap orang memiliki tempat di lingkaran di level ini, termasuk diri mereka sendiri. peserta didik tingkat satu tahu bahwa kekerasan bukanlah jawaban atas perselisihan atau cara yang tepat untuk menanggapi

ketidaksepakatan atau agresi. Oleh sebab itu, pada level I peserta didik ditanamkan untuk mampu menghormati hak dan perasaan orang lain (Andres-Merino et al., 2020: 250).

2) Level 2: *Effort and Cooperation* (Upaya dan Kerja Sama)

Pada Level 2 adalah ketika seorang peserta didik memiliki sumber daya batin yang cukup untuk memotivasi diri mereka sendiri untuk melakukan yang terbaik. Ini adalah ketika mereka mampu menjadi *self starters* dan untuk mencoba tugas apa pun yang diberikan oleh guru. Pada level ini, peserta didik akan mengeksplorasi kegiatan baru dengan sikap yang baik. Serta juga akan mencoba bergaul dengan baik dengan semua orang bahkan jika mereka tidak berteman sekalipun. Kemudian, mereka akan disatukan dalam tim. Sehingga pada level 2 menolak ketidakberdayaan yang dipelajari dan perilaku pasif (Andres-Merino et al., 2020: 251).

3) Level 3: *Self Direction and Being on Task* (Arah Diri dan Dalam Tugas)

Pencapaian besar bagi peserta didik di level ini untuk dapat mempertahankan fokus dan tetap pada tugas. Peserta didik pada level ini dapat menetapkan tujuan untuk kebugaran mereka dan untuk tetap pada target yang ingin mereka capai. Pada level ini bisa menjadi kesulitan bagi beberapa peserta didik seperti terdapat beberapa peserta didik yang fokus bertahan pada tugasnya, sementara yang lainnya ingin bermain-main dalam kelompok.

Namun, tingkat ini berada pada pengawasan guru dan bekerja pada tujuan kebugaran dan tetap berlatih di rumah peserta didik masing-masing (Richards et al., 2020: 196).

4) Level 4: *Helping Others and Leadership* (Membantu Orang Lain dan Kepemimpinan)

Pada level 4 ini, peserta didik peduli dengan seluruh kelompok dan memberikan pengalaman yang baik untuk semua kelas. Di level ini, tidak ada yang bisa memilih kelompok. Pada level 4 ini sedikit sulit dikarenakan peserta didik harus membantu orang lain. Selain itu, peserta didik dapat menunjukkan persahabatan dan kasih sayang. Ketika peserta didik menunjukkan persahabatan dan kasih sayang secara suka rela, maka itu telah diinternalisasi dan diintegrasikan (Richards et al., 2020: 197).

5) Level 5: *Beyond the Gym* (Olah Raga di Luar)

Pada level 5 ini adalah tingkat yang paling sulit untuk diterapkan, namun dapat mewujudkan dirinya dalam perubahan sikap seperti dalam berpakaian, ketepatan waktu, resolusi konflik, perhatian pada pekerjaan sekolah dan tugas-tugas di rumah, serta dalam mengambil tugas membimbing teman-teman yang lebih muda. Idealnya, guru lain dapat mengadopsi skema *TPSR* ke dalam instruksi dan evaluasi mereka (Bessa et al., 2020: 3543).

c. Implementasi Model *Teaching Personal and Social Responsibility*

Cara agar mencapai tujuan dari model *teaching personal and social responsibility* adalah dengan membuat rencana pembelajaran (*lesson plan*) yang sesuai dan spesifik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran atau *lesson plan* yang tepat dapat membantu guru lebih efektif dalam menjalankan *teaching personal and social responsibility* di kelas pendidikan jasmani. Berikut strategi penerapan *teaching personal and social responsibility* sesuai hasil penelitian yang sudah dilakukan:

1) *Awarness Talks* (Penyadaran)

Guru menjelaskan mengenai definisi dan contoh sikap tanggung jawab, memberikan penyadaran setiap tahapan yang akan dilakukan baik secara kognitif maupun pengalaman, menempatkan peserta didik, mengarahkan momen-momen penting dalam pembelajaran (Mcentyre et al., 2020: 267). Level-level sikap bertanggung jawab di jelaskan sebelum peserta didik diminta untuk mengontrak level tanggung jawab akan ia praktikan dalam pertemuan pembelajaran hari itu. Guru hanya memberi penyadaran (*awareness talk*) akan sikap bertanggung jawab dan peserta didik diberi kebebasan memilih level bertanggung jawab mana yang akan dikontrak pada tiap pertemuan pembelajaran tanpa ada paksaan dari siapapun (Mcentyre et al., 2020: 267).

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk memudahkan dalam memahamkan dan mengevaluasi sikap tanggung jawab peserta didik tiap pertemuan adalah dengan memberikan lembar kontrak perilaku tiap pertemuan (Mcentyre et al., 2020: 271). Lembar kontrak perilaku berisi level tanggung jawab, format evaluasi dan kolom komentar. Peserta didik diminta memilih minimal satu level yang akan ia praktekkan dalam aktivitas belajar pertemuan hari itu. Kolom evaluasi dan komentar akan diisi saat sesi refleksi. *Awareness talk* dilakukan sekitar 5-10 menit (Mcentyre et al., 2020: 272)

2) *The Lesson* (Materi Berupa Tugas Gerak)

Sebagian besar waktu dalam pembelajaran habis untuk materi pembelajaran berupa aktivitas fisik. Aktivitas fisik merupakan bagian penting dan media utama bagi guru untuk mengajarkan tanggung jawab. Guru dapat mengintegrasikan *TPSR* dalam materi yang sederhana maupun kompleks, dari materi mudah sampai materi yang lebih sulit. Guru dapat mengintegrasikan *awarness talk* dalam pembelajaran.

Modifikasi beberapa permainan tertentu dapat dilakukan untuk memudahkan pemberdayaan individu maupun kelompok dalam mengaplikasikan pemahaman sikap tanggung jawab. Sebagai contoh, Filiz (2021: 50) melakukan modifikasi pertemuan selama 9 sesi dalam menerapkan *TPSR*. Pinkerton (2022: 10) menerapkan

TPSR selama enam minggu dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah atas dengan menggunakan pendekatan *reciprocal teaching* dan *card task* berhasil meningkatkan tanggung jawab, rasa hormat, dan sikap sosial peserta didik yang lain.

Di kelas peserta didik lebih mudah diarahkan, guru tanpa harus kerja keras dalam menertibkan jalanya pembelajaran. Strategi umum dari keberhasilan *TPSR* adalah arahan guru agar peserta didik mengambil keputusan memilih level tanggung jawab dan menerapkannya dalam aktivitas fisik di kelas. Situasi aktivitas fisik dikondisikan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menerapkan sikap tanggung jawabnya.

3) *Group Meeting*

Setelah materi aktivitas fisik selesai guru mengintruksikan peserta didik untuk duduk melingkar berkelompok. Adanya diskusi dalam setiap kelompok peserta didik, membahas segala hal yang berkaitan dengan masalah individu dan kelompok serta untuk memberikan kesempatan kepada meraka agar dapat menentukan tindakan atau solusi yang akan dilakukan dalam kelompoknya kaitanya dengan masalah sikap bertanggung jawab dan rasa hormat yang harus dilakukan (Shiver, 2022: 7). *Group meeting* ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengekspresikan pandangannya mengenai pelajaran hari itu, baik tentang sikap tanggung jawab dan rasa hormat sesama peserta didik, materi

pembelajaran, maupun efektivitas dan kepemimpinan guru (Shiver, 2022: 8).

Peserta didik dapat meminta saran dan masukan dari guru. *Group meeting* dapat dilakukan 5-10 menit dan diharapkan kalau ada konflik dan masalah sesama peserta didik dapat diselesaikan (Shiver, 2022: 8). Hal ini sekaligus mengajarkan sikap tanggung jawab level 1 yaitu menghormati sesama, karena dalam diskusi grup peserta didik akan belajar mendengar dan menghargai pendapat orang lain.

4) *Reflection Time*

Aktivitas terakhir sebelum peserta didik meninggalkan kelas adalah *reflection time* untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengevaluasi sikap dan perilakunya dalam pertemuan hari itu kaitanya dengan level sikap tanggung jawab. Waktu 5-10 menit diberikan kepada peserta didik secara individu untuk memikirkan atau mengevaluasi sikap dan perilaku yang telah dilakukan yang berhubungan dengan tahapan perkembangan tanggung jawab dan rasa hormat. Situasi kelas di rancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mengevaluasi diri mereka sendiri (Richards, 2017: 33).

Hal yang dievaluasi adalah semua sikap dalam level tanggung jawab seperti tentang seberapa baik mereka menghormati hak orang lain, sejauh mana motivasi diri mereka dalam belajar di kelas, kemandirian belajar, kontribusi mereka dalam membantu teman, dan

apakah mereka akan melakukan sikap tanggung jawab dan rasa hormat itu di luar pembelajaran pendidikan jasmani. Guru dapat menyediakan lembar evaluasi kontrak sikap tanggung jawab dan rasa hormat untuk membantu peserta didik memudahkan melakukan evaluasi diri (Richards, 2017: 33).

5) *Counseling Time.*

Sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level sikap bertanggung jawab. Prat et al., (2019: 93) Guru memberi kesempatan peserta didik untuk memberikan pendapat tentang hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran. Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. Prat et al., (2019: 96) mempunyai pandangan bahwa perubahan perasaan, sikap, emosional, dan tanggung jawab sangat mungkin terjadi melalui pendidikan jasmani, dan tidak terjadi dengan sendirinya.

Perubahan ini sangat mungkin terjadi manakala pendidikan jasmani direncanakan dan dicontohkan dengan baik dengan merefleksikan kualitas yang diinginkan. Prat et al., (2019: 97) memandang bahwa setiap peserta didik punya naluri untuk menjadi peserta didik yang baik tanpa paksaan dari siapapun oleh karena itu perlu ada momen diskusi antara guru dengan peserta didik. Keterbukaan guru dan peserta didik menjadi kunci agar konseling ini dapat berjalan dengan baik. Dengan konseling ini diharapkan peserta didik dapat

menerapkan sikap tanggung jawab dan rasa hormat yang sudah dilatih di kelas, kemudian dilakukan juga di luar kelas.

Beberapa bentuk latihan dalam *levels of affective development* dikemukakan oleh Mazano et al., (2020: 579) sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diminta untuk mengambil peralatan olahraga. Guru menanyakan peserta didik tentang bagaimana perilaku seseorang pada level 1, 2, 3, 4 dan 5 saat mengambil peralatan.
- 2) Pada saat belajar keterampilan baru, peserta didik diminta bekerja pada level yang paling baik. Selanjutnya guru memberikan penghargaan, pujian, atau *pinpointing* terhadap peserta didik yang bekerja dengan baik.
- 3) Pada saat peserta didik berperilaku menyimpang, peserta didik tersebut mendapat “*time out*” dan diberi tugas untuk memikirkan mengapa perilaku menyimpang adalah level 1. Selanjutnya setelah peserta didik tahu perilaku peserta didik pada level 2 atau pada level yang lebih tinggi serta cukup meyakinkan guru bahwa ia mampu berperilaku pada level yang lebih tinggi, maka gurunya mengizinkan peserta didik itu untuk kembali mengikuti sebagaimana mestinya.
- 4) Pada saat peserta didik mengeluh tentang perbuatan peserta didik yang lainnya, guru menyuruh anak yang mengeluh itu untuk mengidentifikasi pada level mana perbuatan peserta didik yang dikeluhkan tersebut serta bagaimana cara-cara bergaul dengan peserta didik yang dikeluhkan tersebut.

5) Peserta didik bekerja sama dalam sebuah kelompok. Sebelum melakukan berbagai level, mereka mendiskusikan bagaimana perilaku peserta didik dalam bekerja sama pada sebuah kelompok.

c. Dampak Model *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)*

Julantine dan Ramadhani (2018: 354) menyebutkan bahwa model pembelajaran *TPSR* memberikan pengaruh terhadap tanggung jawab dan perilaku sosial peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Gray et al., (2019: 347) menyebutkan bahwa peserta didik yang mendapatkan perlakuan model *TPSR* pembelajaran pendidikan jasmani terdapat peningkatan rata-rata sikap tanggung jawab dan menghormati yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran yang lainnya. Huo et al., (2021: 4261) menyebutkan bahwa pengajaran *TPSR* berpengaruh terhadap tanggung jawab dan rasa hormat.

Shih & Pu (2021: 99) mengungkapkan, banyak manfaat sisi afektif dari penggunaan model *TPSR* pada pendidikan jasmani khususnya sikap tanggung jawab. Implementasi *TPSR* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani pada mahasiswa di tingkat universitas menunjukkan hasil positif dalam upaya meningkatkan *good character* (Setiawan et al., 2021: 106). Nieves et al., (2021: 183) menyatakan bahwa *TPSR* terbukti meningkatkan domain afektif secara menyeluruh dari peserta didik, seperti tanggung jawab, *self-efficacy*, moral, rasa hormat, dan sikap menghargai.

4. Model *Sport Education*

a. Pengertian Model *Sport Education*

Model *sport education* yang sebelumnya diberi nama *play education* yang dikembangkan oleh Siedentop pada tahun 1995 (Bernabé et al., 2021: 719). Model ini berorientasi pada nilai rujukan *disciplinary mastery* (penguasaan materi), dan merujuk pada model kurikulum *sport socialization*. Siedentop banyak membahas model ini *quality pe through positive sport experiences: Sport Education*. Dasar teori dari kajian kurikulum pendidikan jasmani. *Sport education* adalah kurikulum yang dapat diperluas jauh melampaui sekolah untuk mencakup banyak kegiatan olahraga di seluruh masyarakat (Gutiérrez et al., 2022: 245).

Inspirasi yang mendasari adalah kenyataan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didikpun senang melakukannya. Namun di sisi lain terlihat bahwa pembelajaran olahraga dalam konteks pendidikan jasmani tidak lengkap dan tidak sesuai diberikan kepada peserta didik karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sering terabaikan. Pembelajaran pendidikan jasmani lebih sering diajarkan melalui teknik-teknik olahraga yang sering terpisah dari suasana permainan sebenarnya atau jika pun melakukan permainan, permainan tersebut tidak sesuai dengan hakikat kemampuan peserta didik serta kehilangan nilai-nilai keolahragaannya dan yang lebih penting, tidak memberikan

pengalaman yang lengkap pada peserta didik dalam berolahraga hal ini dianggap tidak sesuai dengan konsep *developmentally appropriate practices*. Bahkan dalam kenyataannya, untuk sebagian besar peserta didik cara seperti ini kurang menyenangkan dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Model *sport education* diharapkan mampu mengatasi berbagai kelemahan pembelajaran yang selama ini sering dilakukan oleh para guru.

Brock & Hastie (2017: 356) menjelaskan bahwa dari sisi kurikulum menjadikan *sport education* model sebagai kerangka besar dan dari model pembelajaran juga disediakan model dengan istilah yang sama. Beberapa kurikulum pendidikan jasmani yang dikenal antara lain *sport education, fitness education, personal meaning, movement analysis, development model* (Bessa et al., 2019: 813). Dasar teori yang dipergunakan dalam model *sport education* adalah seperti apa yang diungkapkan oleh Darly Siedentop dimana diambil filosofi bahwa olahraga adalah bentukan dari permainan/bermain (Hordvik et al., 2019: 53). Jika olahraga diterima sebagai sebuah bentuk dari bermain maka nilai yang terkandung akan membentuk masyarakat dan secara resmi merupakan proses bagaimana orang datang dan belajar untuk berpartisipasi dalam budaya olahraga. Budaya yang dimaksud adalah pelaksanaan nilai dan tata cara yang terkandung dalam olahraga (Hordvik et al., 2019: 53).

Harvey et al., (2020: 557) menyebutkan bahwa *sport education* diadaptasi dengan adanya pertandingan-pertandingan, sehingga peserta didik akan memiliki jiwa yang sportif, belajar tentang nilai, keterampilan, ritual, peraturan, tradisi dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan olahraga. Ketika menerapkan pembelajaran model ini hal yang terpenting adalah mendesain pembelajaran sampai pada kompetisi (Harvey et al., 2020: 558). Peserta didik diberi kesempatan untuk mengambil bagian, berperan mengambil bagian pada hal yang diminati dan dapat dilakukan. Tidak semua peserta didik mampu menjadi atlet, sehingga peserta didik yang kurang menyukai keterlibatan langsung dapat berperan dan belajar dengan menjadi wasit, hakim garis, tim medis, suporter yang baik, pencari data, menejer, pelatih, asisten pelatih, dan masih banyak bagian lagi yang semuanya dilakukan untuk proses pembelajaran (Guizarro et al., 2020: 887).

Ciri utama dari model ini adalah adanya kompetisi dan peserta didik diajak untuk berfikir bagaimana caranya agar kita dapat mengikuti, merasakan, melaksanakan, terlibat dalam kompetisi dengan segala adat istiadat kecabangan yang diikuti (Wallhead et al., 2021: 535). Model ini dapat dipergunakan untuk peserta didik kelas empat sekolah dasar ke atas (Wallhead et al., 2021: 535). Guru harus mengkondisikan adanya pertandingan (musim kompetisi) untuk peserta didik. Guru mengarahkan peserta didik tentang nilai, tradisi yang berhubungan dengan kecabangan yang diikuti. Guru harus

merencanakan agar peserta didik dapat terfasilitasi dengan optimal agar peserta didik mendapat kesempatan untuk belajar dan bertanggung jawab serta menghormati peranan yang diambil dalam sesi kompetisi (Segovia & Gutiérrez: 2022: 28).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *sport education* memiliki tujuan untuk mendidik peserta didik serta membantu mereka berkembang menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias. Dalam model *sport education* terdapat kompetisi dan peserta didik diajak untuk berfikir bagaimana caranya agar dapat mengikuti, merasakan, melaksanakan, terlibat dalam kompetisi dengan segala adat istiadat olahraga yang diikuti dengan penuh tanggung jawab dan rasa hormat. Dalam model ini peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar menjadi wasit, hakim garis, tim medis, pemandu sorak, suporter yang baik, pencari data, menejer, pelatih, asisten pelatih.

b. Tujuan Model *Sport Education*

1) Tujuan Umum Model *Sport Education*

Model *sport education* memiliki tujuan yang kelihatannya lebih ambisius daripada tujuan program pendidikan jasmani pada umumnya. Model ini mencoba mendidik peserta didik untuk menjadi pemain dalam arti sesungguhnya serta membantu peserta didik berkembang untuk menjadi olahragawan yang kompeten,

bijaksana dan berpengetahuan, serta antusias. Adapun tujuan umum dari model ini menurut Guijarro et al., (2020: 888) sebagai berikut:

- a) Olahragawan yang kompeten serta memiliki keterampilan yang mencangkupi untuk berpartisipasi dalam permainan secara memuaskan, memahami dan dapat melaksanakan strategi secara tepat sesuai dengan kompleksitas permainan dan pengetahuan luas sebagai pemain utama.
- b) Olahragawan yang bijak dan berpengetahuan memiliki pemahaman dan menghormati nilai-nilai, ritual, serta tradisi olahraga, serta dapat membedakan antara praktik olahraga yang baik dan yang buruk, baik yang terjadi di lingkungan sekolah maupun di lingkungan olahragawan elit.
- c) Olahragawan yang bijak, baik ketika menjadi peserta maupun ketika menjadi penonton, atau sekedar sebagai penikmat.
- d) Olahragawan yang antusias berperan serta dan berperilaku dalam cara-cara yang menghormati, menjaga, melindungi, dan meningkatkan budaya olahraga, apakah itu budaya olahraga lokal atau budaya nasional. Sebagai anggota dari kelompok olahraga, olahragawan yang antusias tersebut akan berperan serta dalam mengembangkan olahraga lebih lanjut baik di tingkat lokal, nasional, hingga internasional.

2) Tujuan Khusus Model *Sport Education*

Guizarro et al., (2020: 891) menjelaskan bahwa tujuan khusus *sport education* bersifat segera dan komprehensif, yang harus dicapai oleh peserta didik melalui partisipasi aktifnya. Tujuan khusus tersebut meliputi:

- a) Mengembangkan keterampilan dan kebugaran yang khusus untuk cabang olahraga yang ditekuni.
- b) Menghargai, menghormati dan dapat melakukan permainan strategis dalam olahraga.
- c) Berperan serta layak sesuai dengan tahap perkembangannya.
- d) Berbagi peran dalam perencanaan dan administrasi program olahraga.
- e) Memberikan dan mengembangkan kepemimpinan yang bertanggung jawab.
- f) Bekerja secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan.
- g) Menghargai dan menghormati ritual dan konvensi keunikan makna dari setiap cabang olahraga.
- h) Mengembangkan kapasitas untuk mengambil keputusan yang tepat dan bijaksana berkaitan dengan isu-isu dalam olahraga.
- i) Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan tentang perwasitan, penilaian dan pelatihan.
- j) Memutuskan secara sukarela untuk menjadi aktivis pada program olahraga ekstrakurikuler

c. Karakteristik Model *Sport Education*

Model *sport education* memiliki beberapa karakteristik didalamnya. Montoya et al., (2020: 17) menyebutkan enam karakteristik dari model *sport education* dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya adalah: musim, anggota tim, pertandingan formal, puncak pertandingan, catatan hasil, perayaan hasil kompetisi. Berikut ini dijelaskan karakteristik tersebut:

1) Musim (*Season*)

Musim merupakan salah satu karakteristik dari model *sport education* yang di dalamnya terdiri dari musim latihan dan kompetisi serta diakhiri dengan puncak kompetisi.

2) Anggota Tim.

Semua peserta didik harus menjadi salah satu anggota dari tim olahraga dan akan tetap sebagai anggota sampai satu musim selesai.

3) Kompetisi Formal.

Kompetisi dalam model ini mengandung tiga arti, yaitu: festival, usaha meraih kompetensi, dan mengikuti pertandingan pada level yang berurutan. Kompetisi formal dilakukan secara berselang-seling dengan latihan dan format yang berbeda-beda: misal dua lawan dua, tiga lawan tiga dan seterusnya hingga pada tingkatan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

4) Puncak Pertandingan

Puncak pertandingan merupakan ciri khas dari event olahraga untuk mencari siapa yang terbaik pada musim itu.

5) Catatan Hasil.

Catatan ini dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari catatan masuk goal, tendangan ke gawang, curang, kesalahan-kesalahan, dan sebagainya disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Catatan ini dilakukan peserta didik dan guru untuk dijadikan *feedback* baik bagi individu maupun tim.

6) Perayaan Hasil Kompetisi.

Perayaan hasil kompetisi seperti upacara penyerahan medali berguna untuk meningkatkan makna dari partisipasi dan merupakan aspek sosial dari pengalaman yang dilakukan peserta didik.

d. Implementasi Model *Sport Education*

Seperti model-model pembelajaran yang lain, model *sport education* dapat diimplementasikan secara baik atau sebaliknya. Keberhasilan dan kegagalan model ini bergantung bagaimana guru mengimplementasikan dalam sebuah proses pembelajaran. Pada bagian ini diuraikan beberapa petunjuk dan saran untuk membantu para guru memulai pengimplementasian model *sport education* serta kemudian membangun keberhasilan pada pelaksanaanya. Adapun langkah untuk mengimplementasikan model *sport education* adalah sebagai berikut:

1) Rencana Awal

Perencanaan awal harus memasukkan pertimbangan tentang olahraga yang dipilih, tingkat keterlibatan peserta didik, materi yang diperlukan untuk melaksanakannya secara mulus, serta strategi untuk menghasilkan atmosfir festival yang memotivasi peserta didik. Ikutilah beberapa saran perencanaan penting berikut:

a) Pilihlah cabang olahraga yang dikuasai dengan baik.

Guru dipandang efektif jika mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan secara cepat dan meyakinkan. Oleh karena itu, memilih cabang olahraga yang paling dikuasai akan membantu guru mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Serta sebagai pengetahuan untuk mengajarkan peranan pencatat nilai, dan pemain.

b) Sediakan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat penuh.

Guru harus meminta peserta didik untuk mencoba berbagai peran dalam model pembelajaran *sport education*. Pada awalnya peserta didik akan memerlukan bantuan guru dalam hal penjelasan serta umpan balik. Dalam hal ini guru dapat menetapkan setiap anggota regu atau mengijinkan peserta didik membantu dalam proses pemilihan regu. Ketika guru dan peserta didik berkolaborasi dalam implementasi model pembelajaran *sport education*, peserta didik akan lebih banyak peranan dan lebih bertanggung jawab.

c) Temukenali dan persiapkan materi yang diperlukan.

Identifikasi dan persiapkanlah seluruh materi yang diperlukan untuk mendukung berlangsungnya musim *sport education* secara lancar. Ini menunjuk pada hal-hal seperti agenda atau jadwal, instruksi pelatih, kartu pengaturan barisan, lembaran-lembaran hasil, lembaran atau formulir wasit, serta piagam penghargaan. Cara terbaik untuk mempersiapkan materi tersebut adalah dengan mempersiapkan buku catatan pelatih yang berisi seluruh formulir dan harus dikembalikan pada guru setelah musim bertanding selesai. Buku catatan pelatih tersebut akan berisi item-item seperti: (1) daftar tanggung jawab dan rasa hormat untuk *official*, (2) jadwal pertandingan, (3) formulir pendaftaran untuk anggota tim, (4) kewajiban pencatat nilai, (5) formulir untuk pencatat nilai pertandingan, (6) keterampilan dan informasi strategi tentang olahraga yang bersangkutan, (7) petunjuk keselamatan yang harus diperhatikan *official*, (8) sistem penilaian untuk seluruh kompetisi beregu.

d) Buatlah pertandingan yang dilaksanakan bersifat meriah dan khidmat.

Mintalah para peserta didik memilih nama untuk masing-masing regunya termasuk memilih seragam regunya sendiri. Guru harus menjaga jadwal dan catatan tetap *up to date* dan dipasang di ruang publik sekolah. Fasilitas yang digunakan boleh sederhana, tetapi

mendapat dekorasi yang khusus. Setiap regu dapat ditugaskan untuk mendekorasi papan pengumuman dengan informasi dan gambar-gambar yang berkaitan dengan cabang olahraga yang dipertandingkan. Jadwal pertandingan harus selalu tersedia dan diperbarui, peserta didik ditugaskan untuk menciptakan bendera regunya masing-masing. Dekorasi dan informasi yang dipasang akan menyadarkan peserta didik bahwa pendidikan jasmani memang sangat khusus dan penting. Guru pun harus berupaya mencari cara untuk setiap hari merayakan nilai-nilai *fair play*, perjuangan hebat, dan kemajuan atau perbaikan.

e) Rencanakan juga untuk menangani “jika terjadi apa-apa.”

Akhirnya, perencanaan yang baik harus juga memperhitungkan berbagai pertanyaan yang terduga dikaitkan dengan “jika terjadi apa-apa.” Hal ini terkait dengan persoalan seperti cuaca, tidak mungkinnya menggunakan fasilitas sekolah karena bentrok dengan acara lain, dan sebagainya. Cobalah mendaftar berbagai kemungkinan yang dapat terduga tersebut dalam catatan khusus, yang juga sekaligus mencantumkan pula cara memecahkannya.

2) Memilih Cabang Olahraga

Cabang olahraga tertentu dipilih karena berbagai pertimbangan, diantaranya adalah kelas yang dilibatkan, ciri-ciri motorik yang diperlukan untuk kelas yang dilibatkan, peralatan, fasilitas yang tersedia, serta minat dan nilai-nilai pendidikan karakter. Beberapa

saran diperlukan dalam proses pemilihan cabang olahraga adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik harus dapat mengalami berbagai keterampilan dalam berbagai cabang olahraga. Ini menegaskan bahwa guru dapat menetapkan berbagai pilihan dari mulai permainan penyerangan (*invasion games*) seperti sepakbola dan basket, permainan lapangan yang terpisah seperti tenis atau voli, permainan atau olahraga target seperti panahan atau golf, hingga olahraga yang mengutamakan bentuk seperti senam atau senam ritmik.
- b) Ketika peserta didik tumbuh semakin berpengalaman dalam model *sport education*, mereka juga harus mulai mencoba untuk berpartisipasi dalam pembuatan keputusan tentang olahraga yang dipilih. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan sebuah unit olahraga khusus yang terdiri dari para peserta didik sebagai anggotanya dalam program *sport education*, yang penetapannya dipilih oleh peserta didik sendiri, dan tugasnya meliputi memberikan masukan kepada guru tentang pelaksanaan model *sport education*, termasuk dalam pemilihan cabang olahraga.

3) Memodifikasi Olahraga

Model *sport education* memerlukan partisipasi penuh peserta didik. Permasalahan yang muncul adalah kurangnya jam pelajaran untuk pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Cabang olahraga formal

yang dilakukan dengan format sebenarnya harus dipertimbangkan pengaruhnya. Hampir semua cabang olahraga dapat dimodifikasi untuk membuatnya lebih bersifat tepat sesuai perkembangan peserta didik (*developmentally appropriate*) serta memastikan adanya keterlibatan penuh dari peserta didik. Berikut merupakan saran dalam upaya memodifikasi cabang olahraga yang dipilih:

- a) Gunakan permainan dalam format kecil. Penelitian menunjukkan bahwa hampir semua guru pendidikan jasmani mengetahui bahwa: permainan yang berformat sebenarnya selalu didominasi oleh peserta didik yang lebih terampil. Peserta didik yang kurang terampil biasanya bersembunyi dalam permainan tersebut, atau tidak berdaya dalam dominasi pemain terampil. Cara terpenting untuk memodifikasi suatu olahraga adalah dengan mengurangi ukuran regu. Bahkan permainan voli dapat diubah ke dalam format 1 lawan 1, hanya dengan menggunakan keterampilan *passing* bawah dan *passing* atas, khususnya pada lapangan kecil dengan ketinggian net yang cukup (net dapat dinaikkan untuk memberi waktu pada peserta didik untuk mengantisipasi arah bola dan mencapai posisi untuk mengembalikannya). Dalam format 3 lawan 3, peserta didik malah dapat menggunakan hampir semua keterampilan dan strategi. Pemodifikasian ukuran regu ini terbukti efektif, bahkan untuk peserta didik.

b) Memodifikasi untuk menciptakan kondisi permainan yang ramah.

Modifikasi lain dapat berfokus pada ukuran dari lapangan, alat dan ukuran alat yang digunakan, serta pada peraturan itu sendiri. Peraturan seharusnya dapat mendorong terjadinya permainan yang berkesinambungan; misalnya, dalam sepakbola peraturan bola keluar dihilangkan, sehingga peserta didik dapat terus bermain dengan cara *dribbling* atau mengumpamnya pada teman seregu. Lalu ukuran bola bisa dipakai yang lebih kecil, untuk bola voli yang lebih lembut (khususnya untuk peserta didik putri), alat pemukul yang lebih pendek, target yang lebih dekat atau lebih pendek, atau gawang yang lebih besar yang kesemuanya itu dapat menciptakan permainan yang lebih akrab atau ramah bagi peserta didik serta meningkatkan kesempatan mereka untuk merasa berhasil tanpa merubah hakikat dasar olahraganya.

c) Permainan harus dilangsungkan dalam waktu yang lebih pendek.

Hal ini akan membantu peserta didik berfokus pada intensitas permainan dan mengurangi skor yang berat sebelah. Dengan menggabung waktu yang diperpendek ini dengan jumlah pemain yang lebih kecil akan menyebabkan menambah jumlah regu yang bertanding pada saat yang sama, maka secara manajerial, akan membantu jika semua permainan dimulai dan diakhiri pada saat yang sama. Misalnya, jika guru menetapkan waktu permainan sekitar 6 atau 8 menit, permainan basket setengah lapangan

dengan 2 lawan 2 pemain pada empat buah lapangan basket, akan melibatkan sekitar 30 peserta didik yang bermain pada satu waktu. Dengan demikian, tidak ada peserta didik yang tidak punya kegiatan atau sekedar menonton. Selanjutnya, yang harus diatur adalah perpindahan satu regu ke lapangan yang lain, untuk menghadapi regu yang berbeda, setelah dipakai istirahat dan untuk mencatatkan hasil pertandingan sebelumnya. Tetapi dalam hal ini, guru pun tentu harus memperhitungkan peranan-peranan lain yang harus terlibat, seperti pencatat skor, pencatat waktu, pelatih dari setiap regu, atau yang lain-lain sesuai kebutuhan.

4) Panjangnya Musim Pertandingan

Ciri utama dari model pembelajaran *sport education* adalah pembelajaran dilaksanakan dalam sebuah musim, atau disebut sebagai musim pertandingan. Musim ini dalam pelajaran biasa merupakan pengganti dari unit pembelajaran, yang biasanya berlangsung lebih pendek, misalnya dalam satu unit pembelajaran sepakbola, yang biasanya terdiri dari dua atau tiga pertemuan. Penting dalam menentukan panjang musim pertandingan adalah seberapa sering sekolah menyediakan waktu untuk pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Dari pengalaman sekolah-sekolah yang sudah berhasil melaksanakan model *sport education* di luar negeri, laporan para guru umumnya menyatakan positif, bahwa peserta didik sangat antusias terlibat dalam musim pertandingan dan

umumnya tidak mau musim itu lekas berakhir. Musim pertandingan selayaknya berlangsung cukup panjang agar tujuan dari model *sport education* dapat tercapai; yaitu memberikan pengalaman yang lengkap pada peserta didik dalam hal menguasai keterampilan olahraga sekaligus menginternalisasi nilai-nilai olahraga agar menjadi pelengkap perkembangan kepribadian peserta didik.

5) Pemilihan Regu

Model *sport education* mengharuskan para peserta didik menjadi anggota regu di awal musim pertandingan dan menjaga afiliasi mereka sepanjang waktu. Dua isu biasanya berhubungan dengan pemilihan regu. Isu pertama adalah ukuran regu dan isu lainnya adalah metode pemilihan regu. Ukuran regu berkaitan dengan bagaimana guru memodifikasi olahraga yang dipilih serta jenis musim kompetisi yang diinginkan. Misalnya, dalam cabang permainan sepakbola, guru dapat membagi kelas menjadi empat regu yang terdiri dari 8 hingga 10 orang peserta didik. Lima cara berikut untuk pemilihan regu dapat dicoba oleh guru:

- a) Guru dapat memilih regu terlebih dahulu didasarkan pada pengetahuannya tentang keterampilan, sikap, serta catatan kehadiran peserta didik.
- b) Guru dapat memilih (atau peserta didik yang mengadakan pemilihan) sebuah tim pemilih dari peserta didik, sehingga bersama-sama guru dapat membuat pemilihan regu.

- c) Guru dapat memilih atau peserta didik dapat menjadi sukarelawan untuk menjadi kapten regu, yang setelahnya bersama guru memilih regu. Kapten regu tersebut kemudian ditugaskan untuk masuk ke dalam regu dengan undian.
- d) Peserta didik dapat memilih sebuah panitia pemilih yang bertugas memilih regu didasarkan pada ukuran penampilan atau pengetahuan awal tentang rekan-rekannya.
- e) Tes keterampilan, ujicoba, atau tangga kompetisi dapat digunakan untuk meranking para pemain, dan dengan ranking itulah pemilihan pemain didasarkan.

Diharapkan, apapun keputusan yang anda pilih, peserta didik akan tetap menunjukkan perhatian besar. Pemilihan regu biasanya menarik minat peserta didik dan memberikan kesempatan yang baik untuk mengajar dan mendorong tumbuhnya konsep keadilan.

6) Peran Peserta Didik dalam Regu

Peran utama yang menentukan model *sport education* dasar adalah pelatih atau kapten regu, wasit, pencatat nilai, dan jurnalis. Peranan lain yang sudah dibuktikan berhasil oleh guru adalah *manager*, *trainer*, anggota panitia, dan penyiar. Setiap peranan tersebut perlu diidentifikasi secara jelas. Apapun peranannya yang dimanfaatkan harus tercakup di dalam sistem akuntabilitas. Berikut adalah tugas yang harus dijalankan oleh setiap peran tersebut:

- a) Pelatih atau kapten regu bertugas memimpin pemanasan, mengarahkan latihan keterampilan dan strategi, membantu memutuskan keputusan tentang susunan pemain, menyerahkan susunan pemain kepada guru atau *manager*, dan umumnya memberikan pengarahan untuk regunya sendiri.
- b) Asisten pelatih atau wakil kapten membantu kapten dan mengambil alih peranan mereka jika mereka tidak hadir.
- c) Wasit bertugas memimpin pertandingan, membuat keputusan tentang peraturan, dan secara umum menjaga agar pertandingan berlangsung tanpa gangguan yang tak jelas.
- d) Pencatat nilai mencatat skor penampilan ketika hal itu terjadi, menjaga penghitungan yang masih berubah dari kompetisi yang masih berlangsung, mengumpulkan skor, dan menyerahkan hasil akhir kepada personel yang tepat (guru, manajer, atau statistisian).
- e) Statistikian mencatat data penampilan yang menonjol, menggabungkannya ketika sudah tuntas, menyimpulkan keseluruhan kompetisi, dan menyerahkan data tersebut kepada pihak yang berwenang (guru, *reporter*, atau manajer).
- f) Reporter mengambil catatan dan statistik yang terkumpul dan mempublikasikannya. Publikasi ini diterbitkan melalui lembaran mingguan olahraga, koran sekolah, poster, atau *newsletter* khusus model *sport education*. *Reporter* ini menjalankan peran yang

sama dengan apa yang sekarang disebut direktur informasi olahraga.

- g) Manajer sering digunakan untuk membedakan peran kepemimpinan dari pelatih dari tugas administratif suatu regu. Manajer bertugas menyerahkan formulir yang diperlukan, membantu menetapkan peranan yang tepat sebagai atlet, wasit, pencatat nilai, atau sejenisnya, dan secara umum menetapkan fungsi-fungsi administratif tentang tanggung jawab regu.
- h) *Trainer* bertanggung jawab untuk mengetahui cedera umum yang terkait dengan olahraga, mendapatkan akses pada tindakan pertolongan pertama, dan untuk melapor kepada guru tentang setiap masalah cedera selama latihan atau pertandingan. Meskipun mereka tidak harus memberikan pertolongan pertama tanpa pengawasan guru, mereka dapat membantu guru dalam pengadministrasian pertolongan pertama dalam dalam rehabilitasi berikutnya.
- i) Anggota kumite olahraga memberikan masukan kepada guru tentang isu-isu yang berkaitan dengan keseluruhan kebijakan dalam pelaksanaan model *sport education* dan membuat keputusan akhir tentang pelanggaran ketentuan *fair play*, jadwal pertandingan, dan sebagainya.
- j) Penyiar dapat memperkenalkan para pemain dan menjelaskan jalannya permainan yang sedang berlangsung selama

pertandingan. Peranan tersebut dapat dengan mudah dipelajari ketika terdapat deskripsi dan kriteria yang jelas terhadap penampilan peran tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat sebuah *booklet* yang menjelaskan tugas dari setiap peran dan menjelaskan secara tepat tugas yang harus diselesaikan serta kapan harus dilaksanakan.

7) Identitas Regu

Regu harus memiliki nama dan mereka dapat memilih seragam, tetapi hal itu harus dilakukan dalam kriteria yang ditetapkan yang memperhitungkan biaya. Foto regu dapat dibuat tanpa banyak biaya serta dipasang pada papan pengumuman atau pada jadwal pertandingan. Regu harus mempunyai wilayah latihan (semacam markas) tetap di lapangan atau *hall*. Anggota regu melapor ke markas ini pada awal pelajaran dan melakukan pemanasan serta latihan keterampilan dan strategi. Pemeriksaan kehadiran dapat dilakukan dalam daerah ini oleh kapten dan dilaporkan pada guru. Setiap regu dapat didorong untuk berlatih dalam waktu yang tak terikat. Caranya adalah dengan memasukkan latihan di luar pelajaran ini ke dalam penilaian serta sistem akuntabilitas yang dijelaskan di bagian awal.

8) Jenis Pertandingan dan Agendanya

Model *sport education* menggunakan agenda pertandingan yang resmi, yang ditetapkan jauh sebelumnya sehingga peserta didik

dapat mempersiapkan diri untuk menghadapinya. Guru dapat memilih dari sekian banyak format kompetisi dan menggabungkannya. Tetapi format penyisihan harus dihindari sehingga peserta didik akan terus berpartisipasi apapun hasil pertandingannya. Partisipasi penuh dari peserta didik merupakan salah satu bimbingan etika dari *sport education*. Beberapa format dapat berlangsung seperti berikut: Format setengah kompetisi seperti dalam kompetisi tenis atau badminton dimana pertandingan terdiri dari beberapa partai, perseorangan putra, perseorangan putri, ganda putra, danda putri, dan ganda campuran. Format setengah kompetisi berkelanjutan, misalnya dimulai dari format 1 lawan 1, kemudian format 2 lawan 2, dan berpuncak pada format 4 lawan 4.

9) Event Puncak

Event puncak menandai akhir dari musim pertandingan. Event ini berperan sebagai festival, perayaan hari olahraga dan akan menentukan siapa atau regu mana yang akan menjadi juara. Hal itu menambah suatu dimensi spesial pada pertandingan olahraga, sekaligus juga menjadi proses kependidikan dari model *sport education*. Guru harus memastikan bahwa aspek festival dari kegiatan puncak ini diberi penekanan melebihi aspek dari persaingannya. Kegiatan puncak ini ditujukan bagi semua peserta didik dan peserta didik harus mengalaminya secara positif. Kegiatan puncak harus bersifat sangat meriah, menekankan pada tradisi dan

ritual dalam olahraga. Kegiatan ini dapat diiringi dengan parade bermusim seperti pelaksanaan pada pertandingan besar ketika setiap regu memasuki lapangan. Bendera atau sepanduk regu ditempatkan pada setiap markas regu di sekitar lapangan atau *hall*. Pemain dan ofisial dapat memulai pertandingan dengan membaca semacam sumpah atlet dan sumpah wasit. Para pemain dapat diperkenalkan kepada publik. Dokumentasikan semua peristiwa tersebut baik dalam bentuk foto maupun video.

10) Mengajar *Fair Play* dan Kompetisi yang Adil

Sport education berpendirian bahwa olahragawan yang baik harus melampaui dari sekedar terampil dan pemain yang berpengetahuan. Tetapi, mereka harus menghargai *fair play* dan kompetisi yang adil hingga peserta didik berkeinginan untuk berprilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter tersebut. Beberapa saran berikut akan membantu dalam mencapai tujuan-tujuan pencapaian nilai-nilai tersebut sebagai berikut:

- a) Pastikan bahwa perilaku khusus yang terkait dengan *fair play* dibuat jelas bagi para peserta didik. Guru dapat menggunakan gestur yang menggambarkan tentang contoh-contoh perilaku yang *fair* dan yang tidak *fair play*. Penggunaan komite olahraga yang anggotanya benar-benar berupaya mencatat perilaku tidak sportif selama pertandingan dan menyerahkannya pada guru serta

mempublikasikannya dalam mading sekolah akan membantu tugas penginternalisasikannya nilai-nilai karakter tersebut.

- b) Gunakan sistem akuntabilitas untuk mendukung perilaku *fair play*. Guru telah menggunakan penghargaan regu dan penghargaan individu untuk *fair play*. Hukuman untuk pelanggaran terhadap aturan *fair play* perlu diangkat sebagai hal yang penting.
- c) Perilaku penonton yang mendukung dan positif harus diajarkan dan didorong terus. Peserta didik harus mendukung regunya secara layak dan sopan sambil sekaligus menghargai usaha-usaha lawan regunya.
- d) Kembangkan komite olahraga sekolah melalui pemilihan. Komite olahraga dapat membantu untuk mendiskusikan isu-isu pertandingan dan perilaku *fair play*. Hal ini sekaligus mengajarkan tanggungjawab serta membantu peserta didik untuk melawan dan mengatasi isu-isu penting tersebut.
- e) Buatlah penghargaan buat perilaku *fair play* sepenting untuk penghargaan kemenangan regu. Hal ini akan berimplikasi pada bagaimana guru mengatur sistem penilaian untuk memberi penghargaan pada perilaku *fair play*.
- f) Ajarkan dan hargai penggunaan ritual yang tepat dalam olahraga. Memberi hormat pada lawan, menghormati wasit pada senam, membariskan peserta didik untuk bersalaman dengan regu lawan

adalah ritual-ritual olahraga yang positif serta mengajarkan pada para peserta didik bahwa menunjukkan *fair play* dan menghormati lawan adalah penting dalam olahraga. Tujuan pengajaran yang sesungguhnya adalah menjadikan perilaku ritualistik benar-benar mewakili etika *fair play*.

11) Program Evaluasi

Guru mempunyai tanggung jawab memberi penilaian di akhir musim. Pemberian nilai ini dihasilkan dari cara dan metode yang berbeda-beda antar guru pendidikan jasmani. Ada yang menghasilkan nilai dari hal-hal seperti kehadiran, kedisiplinan dalam seragam, keikutsertaan peserta didik. Sedangkan di beberapa sekolah lain, peserta didik menerima nilai pendidikan jasmani sebagai gambaran dari perilaku yang baik di kelas dan sekolah daripada karena keterampilan dan kebugarannya, atau karena kemajuannya dalam kedua hal tersebut. Beberapa guru menggunakan tes keterampilan dan kebugaran sebagai pengukuran obyektif untuk penilaian dan tujuan pemberian nilai. Guru juga dapat menggunakan daftar periksa (*checklist*) keterampilan untuk menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam pertandingan. Daftar tersebut menunjukkan kemajuan dan penyelesaian yang berhasil dalam keterampilan yang relevan. Pada dasarnya penilaian dalam *sport education* akan melibatkan hampir berbagai aktivitas yang dipercayai guru sebagai bermakna dan berharga untuk dinilai.

Beberapa guru percaya bahwa tujuan-tujuan sosial seperti kerja sama, *fair play*, dan tetap melaksanakan tugas merupakan bahan penting untuk menilai berhasilnya program *sport education* dan karenanya dapat dijadikan alat untuk menilai dan memberi nilai pada peserta didik. Dalam hal tertentu, kemampuan-kemampuan seperti mewasiti, mencatat nilai, serta tugas-tugas memimpin regu atau karya-karya peserta didik dalam bentuk laporan atau jurnal dalam koran dan *newsletter*, dapat menjadi alat ukur bagi keberhasilan *sport education*.

e. Pengaruh Model *Sport Education*

Penelitian Zhang & Su (2020: 366) menunjukkan bahwa *sport education* secara signifikan meningkatkan perilaku sosial ke arah yang positif. Peningkatan signifikan dalam penggunaan model *sport education* terhadap keterampilan olahraga peserta didik, kerjasama, menghormati aturan dan peningkatan efikasi diri (Luna et al., 2020: 4570). *Sport Education* memiliki dampak positif terhadap motivasi, menghargai, menghormati dan percaya diri, *Sport education* menawarkan berbagai peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan perilaku yang ditentukan dalam pembelajaran (Wei et al., 2020: 135). *Sport education* mampu meningkatkan keterampilan dalam permainan, bekerjasama, saling hormat, tanggung jawab, dan keterampilan sosial lainnya dari peserta didik yang dapat dipertahankan hingga mereka beranjak dewasa (Tedinha et al., 2021: 588).

5. Model Pembelajaran untuk Kelompok Non-Eksperimen

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah proses pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan (Casey et al., 2020: 1024). Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur masing-masing kelompok yang bersifat heterogen (Bores-Garcia et al., 2021: 147).

Bjørke & Mordal (2020: 602) memberikan definisi *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar yang dilakukan dengan cara berkelompok. Konsep pembelajaran kooperatif yaitu peserta didik bekerja sama dalam belajar kelompok dan bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya (Guzman & Paya, 2020: 4893). Legrain et al., (2021: 657) Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Lebih lanjut Morgan (2022: 31) menjelaskan model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerja sama peserta didik dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai model pembelajaran kooperatif, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran cukup sederhana dimana konsep dari pembelajaran kooperatif ini menggunakan sistem belajar kelompok. Dalam proses pembelajaran peserta didik dibagi oleh guru menjadi kelompok-kelompok kecil dan saling bekerja sama dalam memecahkan topik pembelajaran atau masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Dalam pembagian kelompok, anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

b. Model Pembelajaran Aktif

Nelson & Crow (2014: 150) menjelaskan bahwa model pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Model pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan (Becker, 2016: 25). Model pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Culp et al., 2020: 14).

Ciri dari model pembelajaran aktif sebagaimana dikemukakan dalam panduan pembelajaran model aktif adalah sebagai berikut: 1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, 2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, 3) pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, 4) pembelajaran melayani gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda, 5) pembelajaran mendorong peserta didik untuk berinteraksi multi arah (peserta didik-guru), 6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, 7) penataan lingkungan belajar memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, 8) guru memantau proses belajar peserta didik, dan 9) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja peserta didik (Hamzah B, 2012: 76).

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa: model pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara optimal yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat respons peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran merupakan hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi peserta didik. Dengan demikian model pembelajaran aktif dapat membantu peserta didik untuk mendapat prestasi belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang biasa atau sering digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Greiff et al., (2014: 75) menjelaskan bahwa model pembelajaran konvensional sebagian besar merupakan tipe ekspositori yang sifatnya ceramah dan informasi. Model pembelajaran konvensional bercirikan pembelajaran berorientasi pada materi dan berpusat pada guru, komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, kegiatan lebih menekankan peserta didik mendengar dan mencatat seperlunya, suasana bertanya tidak muncul dari peserta didik, menyamaratakan kemampuan peserta didik, dan berorientasi pada target pencapaian kurikulum (Kasanah, 2019: 521).

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang penyajian masalah diletakkan pada akhir pembelajaran sebagai latihan dan penerapan konsep yang dipelajari (Anggraini & Murni, 2018: 120). Devita (2020: 37) menyatakan bahwa pada pembelajaran konvensional peserta didik sebagai obyek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Lebih lanjut, Farhan et al., (2021: 164) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran konvensional lebih mengutamakan hasil yang terukur dan guru berperan aktif dalam pembelajaran, peserta didik didorong untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru dan materi pembelajaran didominasi tentang konsep, fakta dan prinsip.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada guru dan mengutamakan metode pembelajaran ceramah dalam menyampaikan informasi. Proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah saja yaitu dari guru sebagai sumber informasi utama dalam pembelajaran. Model pembelajaran konvensional mengutamakan hasil yang terukur. Peran peserta didik dalam pembelajaran tidak terlalu dominan, sebagai penerima informasi secara pasif. Peserta didik didorong untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru dan materi pembelajaran didominasi tentang konsep, fakta dan prinsip.

Ketiga model pembelajaran di atas yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran aktif, dan model pembelajaran konvensional akan digunakan untuk pemberian perlakuan kepada kelompok non-eksperimen kedua, ketiga, dan keempat. Kelompok eksperimen akan menggunakan perlakuan penggabungan model pembelajaran *hybrid teaching personal and social responsibility (TPSR)* dengan model pembelajaran *sport education (SE)* sehingga menjadi model *Hybrid TPSR-SE*. Dengan begitu dalam penelitian ini terdapat empat kelompok yang diberi perlakuan yaitu eksperimen dan kelompok non-eksperimen atau kelompok kontrol.

6. Permainan Bola Besar

a. Pengertian Permainan Bola Besar

Nenggala (2017: 75) menyebutkan bahwa permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai peraturan baku dan mempunyai induk organisasi dan diakui sebagai anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Menurut Hanief (2018: 162) menyebutkan yang termasuk kelompok permainan bola besar adalah sepakbola, bola voli, dan bola basket. Lebih lanjut, Sendang (2019: 10) menyebutkan bahwa permainan bola besar adalah jenis permainan dalam olahraga yang biasanya dilakukan secara beregu dan menggunakan bola yang berukuran besar seperti sepakbola, bola voli, dan bola basket. Sedangkan Mustafa (2020: 423) menyebutkan bahwa permainan bola besar (sepakbola, bola basket, dan bola voli) merupakan salah satu materi yang harus dipelajari oleh peserta didik di sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

b. Macam Permainan Bola Besar

1) Permainan Sepakbola

Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang (Tarigan et al., 2021: 406). Sepakbola adalah permainan tim, masing-masing tim terdiri dari sebelas orang termasuk seorang penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukan bola sebanyak mungkin ke gawang lawan dan mempertahankan

gawang agar tidak kebobolan bola dari lawan (Cucui, 2020: 369).

Salah satu pemain berperan sebagai penjaga gawang yang bertugas untuk mengkap bola dari lawan dengan menggunakan tangan sedangkan sepuluh pemain lainnya dibagi menjadi 3 pemain bertahan 4 pemain gelandang, dan 3 pemain penyerang (Lembe et al., 2019: 104). Lebih lanjut, Tasevski (2020: 208) menjelaskan bahwa permainan sepakbola boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh kecuali dengan kedua lengan dan tangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diartikan bahwa permainan sepakbola adalah permainan tim yang menggunakan bola untuk dimainkan oleh dua tim kesebelasan bertujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah kebobolan dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Posisi dalam permainan sepakbola adalah penyerang, gelandang, pemain bertahan, dan penjaga gawang. Permainan sepakbola boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh kecuali dengan kedua lengan dan tangan.

2) Permainan Bola Voli

Permainan bola voli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dan masing-masing regu terdiri enam orang pemain. Permainan bola voli dilakukan dengan cara bola dipantulkan sebanyak tiga kali. Menurut Dao (2021: 42) permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang saling berlawanan di mana setiap tim memiliki

enam orang pemain. Sementara menurut Fitriani & Widiastuti (2021: 94) bola voli adalah permainan yang terdiri atas dua regu yang beranggotakan enam pemain, dengan diawali memukul bola untuk dilewatkannya di atas net agar mendapatkan angka, namun tiap regu dapat memainkan tiga sentuhan untuk mengembalikan bola. Yakup (2018: 159) menyebutkan bahwa aspek keterampilan yang ada dalam permainan bola voli adalah *passing* atas, *passing* bawah, *service*, *block*, dan *smash*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli adalah suatu permainan beregu, di mana terdiri dari dua regu yang beranggotakan enam pemain dan saling berlawanan. Prinsip bermain bola voli adalah memainkan bola dengan memukulnya menggunakan tangan dan berusaha menjatuhkannya ke dalam permainan lapangan lawan dengan menyeberangkannya lewat atas net atau jaring, dan mempertahankannya agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Aspek keterampilan yang ada dalam permainan bola voli adalah *passing* atas, *passing* bawah, *service*, *block*, dan *smash*.

3) Permainan Bola Basket

Bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain setiap timnya (Petrov & Bonev, 2018: 2098). Sedangkan Minh (2022: 203) menyebutkan permainan

bola basket merupakan permainan yang menggunakan bola dengan mengumpan ke teman, bola dipantulkan ke lantai di tempat atau sambil berjalan dan tujuannya adalah memasukan bola ke dalam keranjang dari tim lawan. Aspek keterampilan yang ada dalam permainan bola basket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembakan bola kedalam keranjang (*shooting*), mengumpan (*passing*), menangkap, menggiring bola (*dribble*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. (Nae & Cristiana, 2022: 42).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan jumlah setiap tim sebanyak lima orang pemain. Memiliki tujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembakan bola kedalam keranjang (*shooting*), mengumpan (*passing*), menangkap, menggiring bola (*dribble*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan.

c. Aspek yang dapat Dikembangkan dalam Permainan Bola Besar

Permainan sepakbola menjadi wahana dalam pengembangan berbagai aspek kehidupan manusia termasuk di dalamnya adalah pembinaan domain afektif yang positif. Parker et al., (2019: 299) menjelaskan bahwa permainan sepakbola tidak hanya memberikan manfaat untuk fisik dan mental saja, tetapi juga dapat memberikan

manfaat secara sosiologis bagi pelakunya. Dalam permainan sepakbola banyak nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya seperti domain afektif sepakbola yang menuntut setiap pemainnya bermain *fair play*, menghormati aturan, teman dan lawan, serta tanggung jawab akan tugasnya (Lee, Hyun Suk, 2021: 3240). Kemudian Larsen et al., (2021: 910) menyebutkan bahwa domain kognitif permainan sepakbola syarat dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi peraturan dalam permainan. Lebih lanjut, Farkash et al., (2022: 314) menyebutkan dari domain psikomotor kemenangan bermain sepakbola syarat ditentukan keterampilan bermain dan kebugaran jasmani dari para pemainnya.

Selanjutnya permainan bola voli juga dapat mengembangkan banyak hal pada domain afektif, psikomotor, dan kognitif. Özgül (2019: 195) menyebutkan bahwa domain afektif yang dikembangkan melalui pembelajaran permainan bola voli adalah kerjasama, disiplin, tanggung jawab, menghormati, dan kejujuran. Sedangkan Youn & Jeong (2020: 152) menyebutkan nilai yang terkandung dalam permainan bolavoli meliputi: Nilai sosial seperti unsur kerjasama dan menghormati teman regu, nilai kebugaran jasmani bahwa permainan bola voli mendorong untuk senantiasa bergerak terintegrasi dengan pembelajaran keterampilan gerak, keterampilan bermain, keterampilan berpikir yang diperoleh dari memainkan bola untuk mencapai suatu keberhasilan tim dituntut untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan taktik (Li Ping et al., (2022: 1187).

Sedangkan permainan bola basket terdapat beberapa nilai-nilai yang bisa diajarkan dan bisa diterapkan sehari-hari oleh peserta didik. Digelidis et al., (2018: 22) menyebutkan nilai-nilai itu antara lain menghargai, menghormati, ketekunan dan kebiasaan untuk selalu berpikir. Tangkudung & Mahyudi (2022: 624) menyatakan bahwa permainan bola basket juga mengajarkan toleransi, sportivitas, *fair play*, mendidik, kompetitif, menghibur dan menyehatkan melalui aktivitas fisik sehingga keterampilan bermain bisa ditingkatkan. Banyak dampak yang bisa didapatkan melalui permainan bola basket yaitu meningkatkan fisik, mental, kemampuan berfikir, keterampilan sosial, keterampilan bermain, kedisiplinan, bekerja sama, menghormati dan tanggung jawab (Catalis & Julien, 2023: 13).

Berdasarkan pendapat di atas mengenai aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan bola besar, peneliti menyimpulkan bahwa banyak aspek yang dapat dikembangkan dari permainan bola besar baik dari segi domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Aspek yang dapat dikembangkan seperti fisik, mental, kemampuan berfikir, keterampilan sosial, keterampilan bermain, kebugaran jasmani, rasa hormat, menghargai, kejujuran, kedisiplinan, bekerja sama, pola hidup sehat, disiplin, tanggung jawab, dan lain-lain. Pembelajaran permainan bola besar sebaiknya dikelola dengan baik sehingga besar kemungkinan peserta didik mendapatkan manfaat dari permainan bola besar.

7. Keterampilan Bermain pada Permainan Bola Besar

a. Pengertian Keterampilan Bermain

Keterampilan digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien ditentukan oleh kecepatan, ketepatan, dan kemampuan menyesuaikan diri serta pengambilan keputusan (Pagé et al., 2019: 2404). Keterampilan seseorang tergambarkan dalam kemampuan menyelesaikan suatu tugas gerak tertentu dan mampu menampilkan hasil tugas gerak yang telah diberikan berupa dengan tingkat keberhasilan tertentu (Guimaraes et al., 2021: 4094). Setiap unsur-unsur gerak dasar dalam permainan dapat memberikan kontribusi terhadap keterampilan bermain, karena seseorang yang memiliki keterampilan bermain adalah orang yang mampu melakukan gerakan dalam permainan secara efisien dan benar secara mekanis (Zhao et al., 2021: 5144). Untuk dapat memiliki keterampilan bermain yang baik, maka diperlukan proses belajar dan berlatih secara konsisten.

Keterampilan bermain adalah menguasai berbagai macam gerak dasar dalam cabang olahraga tertentu dan mampu mengaplikasikannya kedalam sebuah pembelajaran dengan efektif dan efisien (Conte et al., 2019: 1207). Dalam permainan bola besar keterampilan bermain adalah kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan dasar dalam pembelajaran permainan bola besar secara efektif dan efisien baik

gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola. Gerak dasar dalam permainan bola besar seperti permainan bola basket sangat kompleks, sehingga membutuhkan pembiasaan dari peserta didik sehingga peserta didik dapat mahir menguasai gerak dasar dalam permainan bola basket (Diniz et al., 2022: 43).

Lebih lanjut, Duncan et al., (2022: 1201) menjelaskan agar memiliki keterampilan yang baik maka seseorang harus lebih sering melatih kemampuannya hingga menjadi terbiasa melakukannya dengan baik dan benar. Sørensen et al., (2022: 50) menyebutkan bahwa keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efesien dan efektif. Suatu keterampilan dapat dikembangkan dari setiap inividu sehingga menjadi kemampuan yang baik dalam sebuah gerakan terlepas dari unsur kebetulan. Keterampilan bermain dapat diperoleh apabila dilaksanakan melalui proses pembelajaran atau pelatihan (Cuong Le et al., 2023: 338).

Ada hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai keterampilan bermain yang baik seperti adanya kemauan dari individu, berupa motivasi untuk dapat menguasai keterampilan yang diajarkan. Kemudian proses belajar mengajar yang dilakukan guru kepada peserta didik dan kondisi belajar yang disesuaikan dengan potensi peserta didik, lingkungan juga sangat berperan dalam penguasaan suatu keterampilan. Selanjutnya faktor situasional yang menunjukan metode dan strategi dari proses praktik yang dilakukan (Chen et al., 2021: 517).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain dapat disimpulkan adalah sebuah derajat kemampuan untuk melakukan suatu gerak dasar dalam cabang olahraga atau permainan tertentu yang dilakukan secara efektif dan efisien yang ditentukan oleh adanya kecepatan, ketepatan, bentuk, dan kemampuan dalam menyesuaikan diri. Keterampilan bermain dapat dikuasai atau diperoleh apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan bermain tersebut dilakukan secara konsisten dalam jangka waktu tertentu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Bermain

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bermain seseorang. Batez et al., (2021: 606) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bermain seseorang antara lain:

1) Perkembangan motorik

Keterampilan bermain pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik, apa saja yang akan dilakukan bergantung pada perkembangan motorik mereka, pengendalian motorik yang baik memungkinkan peserta didik memiliki keterampilan bermain yang baik.

2) Intelengensi

Pada setiap usia, peserta didik yang pandai lebih aktif timbang yang kurang pandai dan dalam situasi bermain mereka lebih menunjukkan

kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, diamati, kontruksi dan membaca. Peserta didik yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian dalam bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

3) Jenis kelamin

Peserta didik laki-laki pada umumnya memiliki keterampilan bermain yang lebih baik ketimbang perempuan. Pada awal masa kanak-kanak, peserta didik laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang peserta didik perempuan.

Sedangkan Muñoz-Llerena et al (2022: 13261) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang menetukan keterampilan bermain seseorang adalah sebagai berikut:

1) Faktor Proses Belajar (*Learning Proces*)

Proses belajar bermanfaat untuk mengubah pengetahuan dan perilaku peserta didik. Dengan memahami berbagai teori belajar, akan memberi jalan kepada peserta didik tentang bagaimana pembelajaran bisa dilaksanakan. Proses pengulangan dalam belajar, akan membuat kemampuan peserta didik akan terasah terutama dalam memecahkan suatu masalah dan menjadi terbiasa melakukan dengan baik sehingga keterampilan akan meningkat.

2) Faktor Pribadi (*Personal Faktor*)

Setiap peserta didik memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Untuk dapat mengenali keterampilan diri dapat dipahami dan dilakukan dalam waktu yang lama maupun singkat. Kesuksesan seorang dalam menguasai sebuah keterampilan ditentukan oleh ciri-ciri atau kemampuan dan bakat dari peserta didik yang bersangkutan. Semakin baik bakat dalam keterampilan tertentu, semakin mudah peserta didik menguasai suatu keterampilan.

3) Faktor Situasional (*Situational Factor*)

Faktor situasional dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran adalah lebih tertuju pada keadaan lingkungan. Yang termasuk ke dalam faktor situasional itu, antara lain seperti: tipe tugas yang diberikan, peralatan yang digunakan atau media belajar, serta kondisi sekitar dimana pembelajaran itu dilangsungkan. Peserta didik akan lebih mudah menguasai keterampilan jika tugas belajar dan media pembelajaran sesuai dengan usia peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bermain, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan bermain adalah perkembangan motorik, jenis kelamin dan intelegensi. Faktor lainnya dari proses belajar yang baik, dari individu peserta didik, dan pengaruh situasional. Dengan adanya beberapa faktor di atas dibutuhkan perhatian dari guru agar dapat meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

c. Macam-Macam Gerak Dasar dalam Keterampilan Bermain Bola Besar

Terdapat bermacam-macam gerak dasar dalam permainan bola besar seperti sepakbola, bola voli, dan bola basket yang dapat dilakukan dalam konteks pembelajaran permainan di sekolah. Adapun gerak dasar dalam permainan bola besar adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola mencakup dua kemampuan gerak dasar yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang pemain sepakbola, yakni gerak dasar badan dan gerak dasar dengan bola (Kokstejn et al., 2019: 596). Dalam penelitian Kokstejn et al., (2019: 596) yang dimaksud dengan gerak dasar badan disini adalah cara seorang pemain menguasai gerak tubuhnya dalam sebuah permainan, yaitu bagaimana cara berlari, cara melompat, dan gerak tipu badan. Sedangkan gerak dasar dengan bola adalah cara penguasaan bola dengan menggunakan berbagai bagian tubuh, seperti gerak dasar menendang, menerima bola, menggiring bola, gerak tipu dengan bola, menyundul bola, merebut bola, lemparan ke dalam, dan gerak dasar penjaga gawang (Kokstejn et al., 2019: 596). Gerak dasar sepakbola yang harus dimiliki pemain sepakbola, sesuai dengan yang dinyatakan O'Meagher et al., (2022: 1380) antara lain adalah: pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*), menendang bola (*passing*), mengoper bola pendek dan panjang atau melambung, menendang bola ke gawang (*shooting*), menggiring bola (*dribbling*),

menghadapi lawan dan daerah bebas, menerima dan menguasai bola (*receiving and controlling the ball*) dengan kaki, paha, dan dada. Lebih lanjut, Souglis et al., (2023: 750) juga menyebutkan bahwa gerak dasar permainan sepakbola meliputi menyundul bola (*heading*) untuk bola lambung atau bola atas, gerak tipu (*feinting*) untuk melewati lawan, merebut bola (*tackling*) pada saat lawan menguasai bola, melempar bola (*throw-in*) apabila bola keluar lapangan kemudian dilakukan lemparan kedalam untuk menghidupkan kembali permainan, gerak dasar menjaga gawang (*goal keeping*).

2) Permainan Bola Voli

Permainan bola voli walupun mudah dimainkan tetapi juga memerlukan keterampilan dasar yang memadai, beberapa keterampilan dasar tersebut antara lain meliputi *passing*, *smash*, *blocking*, serta *service* (Lola & Tzetzis, 2020: 2479). Gerak dasar yang pertama adalah servis. Servis adalah pukulan dari garis belakang lapangan permainan sebagai awal permainan dimulai, dengan berbagai perubahan strategi permainan, pada saat ini servis sudah dianggap sebagai serangan pertama (Alnedral et al., 2020: 2215). Melakukan servis berdasarkan cara melakukannya ada beberapa cara, yakni servis bawah, servis atas, servis melompat (Alnedral et al., 2020: 2216).

Selanjutnya, gerak dasar *passing* adalah gerakan memantulkan bola dengan menggunakan tangan sehingga bola bisa terpantul untuk diberikan kepada pemain lainnya. Dalam bolavoli ada dua jenis *passing* yaitu *passing* atas dan *passing* bawah (Alnedral et al., 2020: 2216).

Gerak dasar pukulan (*smash*) adalah suatu pukulan bola untuk menyerang lawan guna mendapatkan poin sehingga tim bisa memenangkan pertandingan dengan lebih cepat. Seseorang yang berposisi untuk melakukan *smash* disebut *spiker* (Esatbeyoglu et al., 2021:452).

Gerak dasar *blocking* adalah sebuah gerakan pertahanan dengan cara menghambat atau menggagalkan pukulan *smash* dari lawan pada saat bola berada di atas net yang tujuan utamanya untuk mengembalikan bola secara langsung ke area lawan (Esatbeyoglu et al., 2021:454).

3) Permainan Bola Basket

Gerak dasar dalam permainan bola basket yang pertama adalah mengoper bola, Quilez-Maimonet al., (2021: 4601) menjelaskan bahwa *passing* atau operan dalam bola basket merupakan gerakan melempar bola kepada teman untuk menciptakan peluang skor bagi tim dan agar bola berada dalam jangkauan tembakan. Ada beberapa prinsip dalam mengoper bola yaitu: melihat letak lingkaran ring, mengoper sebelum menggiring, mengetahui kekuatan dan

kelemahan teman dalam tim, waktu operan dipercepat, menggunakan tipuan, menarik perhatian dan menyerang, operan dengan cepat dan tepat, memperkirakan kekuatan operan, yakin dengan operan yang dilemparkan, mengoper jauh dari penjaga, dan mengoper pada rekan penembak yang bebas (Quilez-Maimonet al., 2021: 4601). Ada beberapa gerakan dalam melakukan operan yaitu sebagai berikut: operan dada (*chest pass*), operan bawah, operan atas (*overhead pass*), operan samping (*sideward pass*), operan belakang dan operan *baseball* (Quilez-Maimonet al., 2021: 4601).

Yang kedua adalah menangkap bola, Guimarães et al., (2021: 982) menjelaskan bahwa menangkap bola merupakan posisi saat bermain yang dilakukan dengan tangan rileks dengan membentuk tangan terbuka menangkap bola dan membawa bola dengan lengan bawah dan tangan didepan dada bersiap mengoper kembali atau menembak bola. Tangkapan atau menangkap bola (*catching*) merupakan bagian dari operan yang berfungsi untuk mengamankan bola dari lawan, sehingga bola bisa dimainkan dengan baik dan tidak berbalik menjadi bola lawan (Guimarães et al., 2021: 982).

Yang ketiga adalah gerak dasar menggiring bola, Vencurik et al., (2021: 1165) menjelaskan bahwa menggiring (*dribble*) adalah salah satu cara membawa bola dengan memantulkan bola pada lantai yang gerak bola terlebih dahulu daripada gerak kaki dan tidak diperbolehkan dipegang dengan dua tangan. Lebih lanjut, Hassan et

al., (2022: 176) menjelaskan bahwa *drible* dipengaruhi oleh kontrol pada tangan seperti: kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, sedikit bantuan bahu, mata tidak lihat bola (*vision*). Gerak dasar yang keempat dalam permainaan bola basket adalah menembak bola, tujuan utama dalam permainan bola basket adalah berhasil mencetak angka dan mengalahkan lawan serta memenangkan permainan (Chaliburda et al., 2020: 718). Roesch et al., (2021: 2331) menjelaskan bahwa menembak merupakan pengantar untuk mendapatkan angka dari usaha menyerang kearah ring lawan. Terdapat tujuh teknik dasar tembakan yaitu: Tembakan satu tangan, lemparan bebas, tembakan sambil melompat, tembakan tiga angka, tembakan mengait, *lay up* dan *runner* (Roesch et al., 2021: 2331).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa gerak dasar dalam permainan bola besar pada dasarnya terdapat beberapa gerak dasar yang perlu dikuasai peserta didik. Dalam permainan sepakbola terdapat gerak dasar menendang, menghentikan, menyundul, melempar, dan menembak bola. Selanjutnya dalam permainan bola voli terdapat gerak dasar servis, mengumpam, memukul, dan membendung. Sedangkan dalam permainan bola basket terdapat gerak dasar mengumpam, menangkap, menggiring, dan menembak. Peserta didik yang memiliki gerak dasar yang baik akan cenderung memiliki keterampilan bermain yang baik.

8. Rasa Hormat

a. Pengertian Rasa Hormat

Kitsiou et al., (2020: 565) menyebutkan bahwa rasa hormat adalah suatu sikap penghargaan, kekaguman, atau penghormatan kepada pihak lain. Vega-Ramirez et al., (2021: 420) menjelaskan bahwa rasa hormat adalah menghargai orang lain dengan berlaku baik, sopan. Terdapat tiga hal yang menjadi pokok, yaitu penghormatan terhadap diri sendiri, penghormatan terhadap orang lain, penghormatan terhadap semua bentuk kehidupan dan lingkungan yang saling menjaga satu sama lain (Vega-Ramirez et al., 2021: 423). Rasa hormat berarti memperlakukan orang lain dengan baik, bersikap toleran dengan menerima perbedaan, menggunakan bahasa dengan sopan santun, menaruh perhatian terhadap perasaan orang lain, tidak mengancam, memukul atau menyakiti siapa pun, serta damai dengan kemarahan, penghinaan, dan ketidak sepakatan (Tsuda et al., 2022: 153).

Rasa hormat sangat penting bagi peserta didik dalam kehidupan sehari hari. Peserta didik sebaiknya biasa diajarkan untuk menghormati orangtua, saudara, guru, orang dewasa, aturan sekolah, keluarga, dan budaya serta tradisi yang dianut dalam masyarakat (Martínez et al., 2022: 296). Begitu pula, penghargaan terhadap perasaan dan hak-hak orang lain, pimpinan, kebenaran, dan pandangan orang lain sekalipun mungkin berbeda dengan pandangan kita (Martínez et al., 2022: 297).

Saling menghormati antar sesama, orang dewasa, guru, dan warga dalam masyarakat mutlak sangat diperlukan (Muñoz et al., 2022: 390).

Rasa hormat perlu ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari dan salah satu cara yang efektif adalah mengintegrasikan rasa hormat ke dalam pembelajaran. Melalui aktivitas pembelajaran dalam upaya meningkatkan rasa hormat di kehidupan sehari-hari setiap individu memerlukan interaksi dengan penuh rasa hormat kepada sesama (Schwamberger & Curtner-Smith, 2019: 584). Interaksi yang menggambarkan rasa hormat itu terbangun dengan baik ketika telah dipahami secara mendalam sehingga terbawa ke dalam sikap dan perilaku. Rasa hormat harus dibangun dan dikembangkan melalui jalur pendidikan khususnya di dalam ruang kelas di samping diajarkan dalam lingkungan rumah tangga dan masyarakat (Schwamberger & Curtner-Smith, 2019: 596).

Dalam kehidupan bermasyarakat, rasa hormat merupakan nilai penting yang dapat menjamin kedamaian dalam bermasyarakat, yang di dalamnya terdapat emosi, kognisi dan diwujudkan dalam tingkah laku. Peserta didik yang memiliki rasa hormat dalam dirinya dan ditunjukkan dengan menghormati apa saja yang berbeda dengan dirinya yang dimiliki oleh orang lain maka dia telah menyiapkan diri untuk hidup damai dalam masyarakat yang beragam (Ludwiczak & Bronikowska, 2022: 2452). Meningkatkan rasa hormat pada peserta didik sangat penting sebagai upaya membantu peserta didik mencapai

perkembangan moral yang baik (Ludwiczak & Bronikowska, 2022: 2452). Setiap nilai hidup yang dipelajari oleh peserta didik akan menjadi dasar dan akan dibawa dalam kehidupan yang akan datang dan sangat memengaruhi keputusan dan pemikiran peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rasa hormat adalah penghargaan, kekaguman, atau penghormatan terhadap orang lain yang sangat penting diajarkan kepada peserta didik untuk mengormati orangtua, saudara, guru, aturan sekolah, keluarga, budaya serta tradisi dan lain-lain. Rasa hormat perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara mengintegrasikan rasa hormat ke dalam pembelajaran. Rasa hormat harus dibangun dan dikembangkan melalui jalur pendidikan agar dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

b. Macam-macam Rasa Hormat

1) Rasa Hormat Kepada Orangtua

Menghormati orang tua baik melalui perbuatan maupun ucapan adalah kewajiban setiap anak. Sebab orang tua telah memelihara sejak dari kandungan, selalu mendidik, memberi bekal untuk pendidikan, memberi kasih sayang (Inlay, 2016: 30).

2) Rasa Hormat Kepada Guru

Guru merupakan orang yang mendidik peserta didik untuk menjadi lebih baik dari aspek prestasi akademik dan non akademik. Guru merupakan pengganti kedua orangtua yang mendidik di lingkungan

sekolah. Guru memberikan pendidikan agar peserta didik memiliki bekal yang baik dalam menjalani kehidupan. Oleh sebab itu peserta didik diharuskan menghargai dan menghormati kepada guru, baik di sekolah maupun di luar sekolah (Nugraha, 2018: 820).

3) Rasa Hormat Kepada yang Lebih Tua

Seseorang diharuskan menghormati orang yang lebih tua yakni karena sudah diajarkan sejak kecil kemudian menjadi adat dalam kehidupannya. Akan merasa bersalah ketika mengatahui ada orang yang lebih tua namun tidak di hormati. Ketika bertemu dengan orang yang lebih tua hendaknya menyapa, atau membungkukkan badan ketika lewat di depan orang yang lebih tua (Faridah, 2015: 49).

4) Rasa Hormat Kepada Teman Sejawat atau Sebaya

Seseorang biasanya bergaul dengan orang-orang yang sejawat atau sebaya daripada orang-orang yang tidak sejawat atau lebih tua. Oleh karena itu hubungan dengan teman sebaya harus saling menghormati dan menghargai. Apabila hubungan antar teman sejawat sudah saling menghormati dan menghargai maka akan diikuti oleh perilaku yang terpuji. Seperti contoh saling menolong dalam kebaikan, saling bekerja sama, dan saling menghargai (Suryani, 2017: 115).

Berdasarkan pendapat di atas mengenai macam-macam rasa hormat, maka dapat disimpulkan bahwa rasa hormat tidak hanya dilakukan terhadap orangtua sendiri. Rasa hormat juga perlu dilakukan kepada guru sebagai ganti orangtua pada saat berada di sekolah. Rasa

hormat juga perlu dilakukan kepada orang yang lebih tua. Tak lupa, teman sejawat pun juga harus diperlakukan dengan rasa hormat.

c. Perilaku yang Menunjukkan Rasa Hormat

Rasa hormat bisa ditunjukkan kepada orang lain dengan tingkat kedekatan yang berbeda. Misalnya dengan teman, orangtua, guru bahkan orang asing yang baru dikenal. Ada beberapa perilaku yang menunjukkan rasa hormat. Adapun perilaku yang menunjukkan adanya rasa hormat dari seseorang berdasarkan penelitian milik Samsul (2020: 34) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengikuti segala nasehat yang baik.
- 2) Bergaul dengan orang lain dengan cara yang baik.
- 3) Merendahkan diri dan tidak bersikap sombong.
- 4) Memuliakan, tidak menghina atau mencaci orang lain.
- 5) Tidak mengobrol atau sibuk sendiri ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran.
- 6) Bertanya kepada guru ketika ada sesuatu yang tidak mengerti dengan cara yang baik.
- 7) Menghormati guru dimanapun berada, baik di sekolah maupun diluar sekolah.
- 8) Mengucapkan salam seraya menyapa dengan hormat saat berpapasan dengan orang lain.
- 9) Menggunakan bahasa yang santun ketika berbicara atau bercakap-cakap.

Sedangkan Zakaria (2021: 601) menyebutkan bahwa perilaku yang menunjukkan rasa hormat adalah sebagai berikut:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan hormat.
- 2) Memiliki rasa toleransi atas berbagai perbedaan.
- 3) Menggunakan bahasa dan perlakuan yang santun.
- 4) Menjaga dan memerhatikan perasaan orang lain.
- 5) Tidak mengancam, memukul, atau menyakiti siapa pun.
- 6) Menjaga kedamaian dan menghindari rasa marah.
- 7) Tidak menghina orang lain karena tidak setuju atau sependapat dengan pendangannya.

Lebih lanjut, Putri (2022: 4992) menjelaskan bahwa perilaku yang menunjukkan rasa hormat adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan tata krama yang baik, sopan, berbicara dengan suara yang baik, menggunakan bahasa tubuh yang sopan.
- 2) Menunjukkan pertimbangan terhadap sesama (termasuk yang lebih tua, orangtua, pengasuh, guru, rekan, saudara sekandung, anggota keluarga lainnya, pemberi kerja, dan orang-orang yang berwenang).
- 3) Menghormati keinginan, kebutuhan, ide-ide, perbedaan, kepercayaan, adat istiadat, dan keturunan orang lain.
- 4) Peduli kepada makhluk hidup lainnya dan bumi (hewan, tumbuhan, lingkungan)
- 5) Mematuhi aturan, undang-undang, dan adat istiadat keluarga, iman, komunitas, negara.

Berdasarkan pendapat di atas terkait perilaku yang menunjukkan rasa hormat, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku yang menunjukkan rasa hormat adalah sebuah tindakan yang tidak menyinggung dan menyakiti orang lain. Adapun perilaku tersebut seperti menggunakan tata krama yang baik, tidak menghina dan menyakiti orang lain, berbicara yang baik, menjaga perasaan orang lain, mematuhi aturan, menghormati perbedaan, menjaga perdamaian, dan lain-lain. Setiap orang diharuskan berperilaku yang mencerminkan rasa hormat agar tercipta keamanan dan kedamaian dalam kehidupan sehari-hari.

d. Karakteristik Rasa Hormat

Karakteristik dari rasa hormat berdasarkan hasil penelitian dari Fatimah (2019: 125) adalah sebagai berikut:

- 1) *Tolerance* (toleransi): sikap menghormati orang lain yang berbeda atau menentang dan memusuhi.
- 2) *Acceptance* (penerimaan): menerima orang lain, dengan tujuan tertentu.
- 3) *Autonomy* (otonomi, kemandirian, ketidak tergantungan): seseorang mempunyai sikap dan prinsip sendiri, orang lain pun demikian. Otonomi adalah hasil pilihan dan pasti punya alasan, seseorang tidak bisa membuat orang lain ketergantungan dan memaksa orang lain seperti yang diharapkan. Dengan menghormati orang lain berarti

sikap untuk tidak mencampuri urusan mereka dan tidak memaksanya.

- 4) *Privacy* (privasi, urusan pribadi): menghormati orang lain berarti memberi kesempatan untuk melakukan kesibukan dalam kaitannya dengan urusan mereka sendiri.
- 5) *Nonviolene* (non-kekerasan): prinsip non-kekerasan ini sangat penting bagi individu untuk menunjukkan rasa hormat pada orang lain. Kekerasan di sini bisa berupa kekerasan fisik maupun non-fisik atau psikologis yang berupa umpatan kata-kata yang menunjukkan rasa tidak suka, membenci, mengintimidasi atau melemahkan mental.
- 6) *Courtois*: adalah rasa hormat yang ditunjukkan dengan sikap yang sengaja. Misalnya, membuat lagu untuk orang yang telah berjasa.
- 7) *Polite*: sikap sopan yang ditunjukkan untuk memberikan rasa hormat. Sopan harus dibedakan dengan takut dan sungkan. Pada budaya timur, kadang budaya sopan identik dengan rasa takut dan sungkan, yang menimbulkan sikap melemahkan diri. Sedangkan di Barat, sopan berarti sikap yang tidak perlu menimbulkan terciptanya efek psikologis yang melemahkan jiwa.
- 8) *Concerned*: sikap perhatian atau memberikan perhatian pada orang yang dihormati. Misalnya, seorang yang menghabiskan waktu untuk masalah-masalah anak, maka ia dapat dikatakan *concerned* pada anak karena ia menghormati anak-anak.

Berdasarkan karakteristik rasa hormat di atas, maka dapat dikatakan bahwa memperlakukan orang lain dengan rasa hormat adalah suatu keharusan, sama pentingnya dengan kita mengharapkan orang lain untuk memperlakukan kita. Begitu pula dengan sikap toleransi yang diberikan kepada semua orang tanpa memandang perbedaan yang bersifat primordial seperti perbedaan suku, ras, agama, status sosial, kesehatan fisik, dan letak geografis. Dengan tetap menjaga kesatuan, perasaan, kedamaian, serta menahan diri untuk tidak menyakiti dan menghina orang lain. Peraturan yang melingkupi rasa hormat harus dibuat dan diimplementasikan secara adil.

e. Proses Pembentukan dan Pengembangan Rasa Hormat

Pembelajaran di sekolah dituntut untuk memberikan perhatian yang sungguh-sungguh terhadap pengembangan rasa hormat dalam keseluruhan dimensinya. Meningkatkan rasa hormat pada peserta didik dapat dilakukan dengan merancang pembelajaran dengan baik termasuk dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Menggunakan model pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan agar dalam pembelajaran nilai-nilai rasa hormat dapat tercapai dengan optimal.

Rasa hormat dari peserta didik tidak muncul secara otomatis tetapi justru terbangun. Biasanya rasa hormat sering diekspresikan dalam berbagai bentuk, misalnya: senyuman, sapaan, cium tangan, menganggukkan kepala, tutur kata peserta didik yang sopan,

mengucapkan terima kasih jika diberi sesuatu, meminta maaf jika melakukan kesalahan (Anker & Afda, 2018: 50). Hal tersebut dapat dibiasakan guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model yang sesuai. Hasil yang dapat terlihat dari pembiasaan hal tersebut adalah akan berkembangnya sikap positif yaitu rasa hormat dan menjadi karakter pada setiap peserta didik yang dapat dibawa dalam kehidupan sehari-hari.

Proses untuk mencapai rasa hormat yang baik, tentunya memerlukan beberapa tahapan dalam meningkatkan rasa hormat. Pertama, pengetahuan rasa hormat. Tidak jarang bahwa peserta didik memang tidak tahu bagaimana cara memperlakukan orang tua, guru atau bahkan temannya sendiri dengan hormat (Haryono: 2018: 40). Kurangnya informasi dan penanaman nilai-nilai rasa hormat menjadi salah satu faktor penyebabnya, maka dari itu sebagai pendidik harus membina dan memberi pengetahuan kepada peserta didik agar mereka tahu nilai-nilai tersebut. Ketika peserta didik mengetahui nilai dan norma yang berlaku, diharapkan peserta didik tahu nilai yang baik dan buruk kemudian sadar tentang pentingnya rasa hormat.

Kedua, perasaan rasa hormat. Sisi emosional dari perilaku rasa hormat bukan hanya tahu tentang nilai-nilai rasa hormat melainkan terdapat tujuan moral rasa hormat (Haryono: 2018: 40). Di samping pengetahuan tentang nilai-nilai rasa hormat, kemampuan peserta didik untuk merasa senang ataupun bersalah masih belum diikutsertakan

secara pribadi. Masih banyak yang menjadikan rasa hormat sebagai kewajiban atau peraturan dalam keseharian mereka. Agar pengembangan rasa hormat dapat terapai, maka peserta didik harus memiliki komponen, yakni: hati nurani, harga diri, empati, mencintai hal yang baik, kendali diri dan kerendahan hati (Carpio, 2021: 330).

Ketiga, tindakan rasa hormat. Tindakan rasa hormat merupakan hasil dari dua bagian pengetahuan dan perasaan rasa hormat (Haryono: 2018: 40). Apabila peserta didik memiliki kualitas rasa hormat dan emosi yang tepat, ada masa ketika mungkin mereka mengetahui apa yang mereka harus lakukan dan mereka rasakan, dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan untuk menyadarkan peserta didik dalam melakukan tindakan rasa hormat dalam pembelajaran. Pengembangan rasa hormat dapat dilakukan melalui strategi: (1) keteladanan, (2) intervensi, (3) pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, dan (4) penguatan (Ali, 2022: 256). Dengan kata lain perkembangan rasa hormat memerlukan pengembangan keteladanan yang ditularkan, intervensi melalui proses pembelajaran, pelatihan, pembiasaan terus-menerus dalam jangka panjang yang dilakukan secara konsisten.

f. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Hormat

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rasa hormat seseorang. Dewanti (2018: 366) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi rasa hormat seseorang adalah sebagai berikut:

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena keluarga merupakan lingkungan pertama atau awal individu sebelum mengenal dunia yang lebih luas. Lingkungan keluarga dapat menjadi contoh tauladan yang baik pada individu. Dalam lingkungan keluarga komunikasi antar anggota keluarga sebaiknya selalu menggunakan bahasa yang baik dan bertingkah laku yang sopan. Dengan demikian sikap atau perilaku kegiatan seisi rumah akan dicontoh baik, sikap yang buruk maupun baik dan akan ditunjukan di luar lingkungan rumah.

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah juga merupakan faktor yang mempengaruhi rasa hormat seorang peserta didik. Di sekolah peserta didik berinteraksi dengan orang di lingkungan sekolah, sikap perbuatan dan tingah laku setiap orang di sekolah akan menjadi acuannya dalam menjalankan kehidupan selanjutnya. Selain itu di lingkungan sekolah terdapat guru yang sebagai contoh dan teladan peserta didik. Sikap teladan, perbuatan dan perkataan para guru yang dilihat dan didengar serta dianggap baik oleh peserta didik dapat ditiru dan dampaknya kadang-kadang melebihi pengaruh dari orang tuanya di rumah.

3) Lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan lingkungan yang juga mempengaruhi perilaku dari seseorang. Seorang anak setelah mendapatkan pembelajaran dari lingkungan keluarga dan sekolah kemudian lingkungan masyarakat yang akan berpengaruh dalam membentuk rasa hormat seseorang. Karena lingkungan masyarakat merupakan faktor yang mempengaruhi rasa hormat seorang anak terutama teman sebaya, maka tugas orang tua untuk selalu mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan anaknya dalam lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi rasa hormat peserta didik adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama mendapatkan pendidikan moral seperti bagaimana berperilaku dan berkata yang baik, dimana dalam lingkungan rumah anggota keluarga merupakan teladan yang dapat ditiru. Lingkungan sekolah merupakan tempat dimana peserta didik belajar lebih jauh bagaimana berperilaku yang baik dan sesuai dengan aturan yang ada, dalam lingkungan sekolah warga sekolah termasuk guru merupakan contoh bagi para peserta didik dalam berperilaku. Sedangkan lingkungan masyarakat yang akan berpengaruh dalam membentuk rasa hormat. Karena lingkungan masyarakat juga merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi rasa hormat.

9. Konsep Diri

Hurlock menyatakan bahwa konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki individu tentang dirinya; meliputi karakteristik fisik, sosial, psikologis, emosional, dan aspirasi. Konsep diri adalah persepsi seseorang terhadap dunia ini mempengaruhi cara orang tersebut dalam bertindak. Konsep diri sebagai faktor yang menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki (Mulyana, 2013: 489).

Konsep diri merupakan salah satu pikiran yang mempengaruhi tingkah laku ataupun persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri memiliki definisi sebagai sebuah keyakinan dalam pandangan ataupun penilaian terhadap seseorang, karakter, kemampuan dan sikap yang terdapat pada perasaan atau pemikiran seorang individu. Terdapat beberapa aspek yang menjadi acuan dalam terbentuknya konsep diri secara baik. Calhoun dan Acocella menyatakan bahwa terdapat tiga aspek atau dimensi yang sesuai untuk menentukan konsep diri, antara lain:

- a. Aspek Pengetahuan.
- b. Aspek Harapan.
- c. Aspek Penilaian

Selanjutnya, terdapat tiga peranan penting dalam konsep diri sebagai penentu perilaku seseorang, yaitu:

- a. Konsep diri memiliki peranan untuk mempertahankan keselarasan batin, di mana hal ini menjadi dasar bagi seseorang yang selalu

mengupayakan untuk mempertahankan keseimbangan batinnya. Jika timbul pikiran, persepsi, dan perasaan yang saling berlawanan atau tidak seimbang, maka dapat dipastikan akan mengubah perilaku, karena iklim psikologi yang tidak sejalan atau bahkan tidak menyenangkan.

- b. Konsep diri mempengaruhi sikap dan pandangan individu terhadap penafsiran pada sesuatu yang sedang dihadapi.
- c. Konsep diri juga sebagai penentu dalam pengharapan individu, di mana pengharapan berperan sebagai inti dari konsep diri.

Seseorang yang memiliki konsep diri yang baik cenderung memiliki komitmen yang tinggi (Husodo, 2022: 201). Mulyana (2013: 495) menyatakan bahwa komitmen memiliki hubungan yang positif dengan prestasi seseorang. Dalam hal ini dengan memiliki komitmen yang tinggi akan memberikan peluang bagi peserta didik mendapatkan prestasi belajar yang optimal di sekolah.

Komitmen adalah sesuatu yang membuat individu rela membulatkan hati dan tekad demi mencapai suatu tujuan, sekalipun individu belum dapat mengetahui hasil akhir dari tujuan tersebut. Individu yang memiliki komitmen dalam melakukan tugas dan kewajiban akan selalu termotivasi dan gigih dalam meraih target yang ingin dicapai (Mulyana, 2013: 490). Dalam hal ini, komitmen ditekankan kepada peserta didik untuk senantiasa dengan senang hati mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan senantiasa berkomitmen untuk selalu menerapkan rasa hormat selama proses pembelajaran.

Komitmen merupakan suatu hal penting yang perlu dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai, dengan adanya sebuah komitmen yang kuat maka peserta didik lebih memiliki motivasi untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran permainan bola besar, komitmen peserta didik dapat ditunjukkan melalui melaksanakan permainan dengan sungguh-sungguh yaitu dengan cara bermain sesuai dengan aturan yang telah ditentukan seperti, permainan sepakbola yang dilakukan menggunakan kaki dan tidak boleh menggunakan tangan dengan sengaja, permainan bola voli dilakukan menggunakan tangan dan kaki serta permainan bola basket yang dilakukan menggunakan tangan. Apabila peserta didik melaksanakan permainan bola besar dengan komitmen yang tinggi dan tidak menyalahi aturan yang ada, maka besar kemungkinan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik akan meningkat.

Selain itu, dengan komitmen yang tinggi peserta didik cenderung menunjukkan rasa hormat terhadap aturan yang ada, menghormati peran yang didapatkan, menghormati peran orang lain, dan menghormati lawan dalam permainan. Sehingga peserta didik dapat optimal melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar. Dampak yang ditimbulkan dari sebuah komitmen yang dilakukan peserta didik adalah berupa peningkatan aspek psikomotor dan aspek afektifnya seperti keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik.

10. Teori Belajar

a. Pengertian Teori Belajar

Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis yang telah teruji kebenarannya melalui eksperimen (Kjerland & Annerstedt, 2022: 689). Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana seseorang belajar sehingga membantu kita untuk mengetahui proses yang kompleks dari belajar (Fitton et al., 2023: 637). Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan bagaimana informasi diproses dalam pikiran peserta didik. Dengan adanya teori belajar, suatu pembelajaran diharapkan dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik dalam hasil belajarnya.

Walker & Johnson (2018: 8) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil penelitiannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Gagne mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, tingkah laku dan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi. Lebih lanjut, Rudd et al., (2019: 1630) bahwa belajar menitikberatkan pada 3 unsur pokok yaitu perubahan tingkah laku, pengalaman, lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh peserta didik atau dengan kata lain perubahan tersebut relatif

menetap. Perubahan tingkah laku yang dimaksud dapat berbentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Belajar merupakan suatu aktifitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Brown & Lloyd, 2024: 160).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas kompleks seseorang untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku serta mengembangkan kepribadian sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *socialcultural constructivist theory* (Srivastava, 2021: 19). Konstruktivis berarti bersifat membangun. Belajar dalam pandangan konstruktivisme adalah “mengkonstruksi” pengetahuan atau dengan kata lain “membangun” pengetahuan (Hof, 2021: 96). Artinya pengetahuan dibangun dari proses pengintegrasian pengetahuan baru terhadap struktur kognitif yang sudah ada dan dilakukannya penyesuaian struktur kognitif dengan informasi baru yang didapatkan. Dengan demikian, pengetahuan tidak dapat dipindahkan dengan begitu saja dari otak individu ke individu lain,

melainkan setiap individu harus membangun pengetahuan di dalam otaknya masing-masing.

Xu (2019: 843) mengungkapkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan sebuah keadaan dimana peserta didik menciptakan pemahaman mereka sendiri berdasarkan pada apa yang mereka ketahui dan percaya, serta ide dan fenomena dimana mereka berinteraksi. Keadaan ini memandang peserta didik sebagai pencipta kemauan dan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini akan mendorong berkembangnya rasa ingin tahu secara alami pada peserta didik. Prauzner & Prauzner (2020: 74) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme merujuk kepada suatu proses peserta didik membina pengetahuan mereka dengan menguji ide dan pendekatan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, kemudian mengaplikasikannya pada hal baru dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dengan bimbingan pengetahuan yang ada. Lebih lanjut, Sasan & Rabillas (2022: 61) menyebutkan bahwa teori belajar konstruktivisme berkenaan dengan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Artinya, peserta didik harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya.

Pembelajaran dengan teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran yang berfokus pada peserta didik sebagai pusat dalam

proses pembelajaran (Saudelli et al., 2021: 52). Pembelajaran ini disajikan supaya lebih merangsang dan memberi peluang kepada peserta didik untuk berfikir inovatif dan mengembangkan potensinya secara optimal (Atreya el al., 2023: 370). Jadi, pembelajaran dengan teori konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang aktif dalam membangun pengetahuan, karena pengetahuan tidak bisa dipindahkan melainkan melalui interpretasi secara individual dengan bantuan lingkungan, dan pembelajarannya berpusat pada peserta didik.

Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang mengedepankan pemahaman dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Konstruktivisme adalah teori belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar dan mencari apa yang diinginkannya dengan cara menemukan kompetensi, pengetahuan ataupun teknologi yang diperlukan melalui orang lain (guru), sehingga teori ini mengharuskan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar untuk menemukan pengetahuannya sendiri (Chuang, 2021: 12). Dengan kata lain teori belajar konstruktivisme memberikan peluang bagi peserta didik dalam mencari pemahaman dan pengetahuan melalui keaktifan yang diberikan guru selama proses pembelajaran.

Penggunaan teori belajar konstruktivisme pada model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani menekankan

pembelajaran yang mengarah pada sebuah penemuan, eksperimen serta penyelesaian masalah selama proses pembelajaran. Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* mengharuskan guru menciptakan pembelajaran dengan suasana yang nyaman dan kondusif, mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Melalui teori belajar konstruktivisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* ini peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik memahami materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta mampu mengaplikasikan dalam berbagai situasi karena keterlibatan langsung mereka dalam mencari dan mempelajari informasi baru.

Teori belajar konstruktivisme merupakan suatu prinsip yang paling penting dalam penerapan model *Hybrid TPSR-SE* pada pembelajaran pendidikan jasmani. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE*, guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan di dalam benaknya tetapi guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajak peserta didik secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Teori belajar konstruktivisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif belajar dalam

meningkatkan kompetensinya, pengetahuan, serta keterampilannya yang diperlukan guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik.

Model *Hybrid TPSR-SE* dengan teori belajar konstruktivisme ini sesuai untuk pembelajaran di era sekarang, karena dalam perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh guru saja tetapi lebih dari itu. Peserta didik mempunyai peran dalam belajar sehingga terjadilah interaksi dalam proses belajar. Selain itu proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE*, guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik tetapi peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Manfaat menggunakan teori belajar konstruktivisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemikiran kritis selama proses pembelajaran yang mengarah pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan hasil belajar peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* dengan teori belajar konstruktivisme juga menjadikan proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih bermakna. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang telah didapat.

c. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respon (Le et al., 2021: 278). Teori belajar behaviorisme berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal dengan aliran behavioristik. Aliran ini berpendapat bahwa belajar merupakan model hubungan stimulus dan respon dari peserta didik yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu muncul akibat adanya metode pembiasaan dan pelatihan. Belajar menurut aliran behavioristik adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau sebagai hasil dari hubungan stimulus dan respon (Garcia et al., 2023: 96).

Teori belajar behaviorisme merupakan teori belajar yang memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik (Feraco et al., 2023:365). Teori belajar ini mempelajari tingkah laku peserta didik yang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian-bagian dalam tubuh. Teori ini mengutamakan pengamatan, sebab pengamatan merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut (Sigitas & Karina, 2023: 258). Dengan demikian apa saja yang diberikan oleh guru dan apa saja yang

dihasilkan oleh peserta didik semuanya harus dapat diamati dan diukur dengan tujuan untuk melihat terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik.

Teori belajar behaviorisme adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behavioral berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respons*) hukum-hukum mekanistik (Coteron et al., 2020: 8573). Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini adalah bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, bisa diramalkan, dan bisa ditentukan. Menurut teori ini, seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinya, melalui pengalaman-pengalaman terdahulu, menghubungkan tingkah laku tersebut dengan hadiah. Seseorang menghentikan suatu tingkah laku, mungkin karena tingkah laku tersebut belum diberi hadiah atau telah mendapat hukuman. Dalam proses belajar peserta didik seharusnya dibimbing untuk aktif bergerak, mencari, mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan dengan pemikirannya sendiri dan bantuan orang dewasa lainnya berdasarkan pengalaman belajarnya.

Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh pembimbing (stimulus) dan apa yang diterima oleh terbimbing (respon) harus dapat

diamati dan diukur (Ertuğrul & Tağluk, 2017: 3924). Teori ini mengutamakan sesuatu hal yang penting untuk dilihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku (Salam & Misu, 2018: 12171). Oleh sebab itu, teori belajar behaviorisme menjadi titik tolak ukur terhadap konteks penelitian ini. Teori behaviorisme hendak melihat gambaran respon dan stimulus yang akan memunculkan aspek afektif dari subjek penelitian. Kemudian peneliti melihat tingkah laku dan pola-pola emosi yang terjadi akibat stimulus dan respon yang diterima oleh subjek penelitian

Penggunaan teori belajar behaviorisme pada model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani menekankan pembelajaran yang mengarah pada sebuah kontrak perilaku yang harus ditaati dan diterapkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan teori belajar behaviorisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* mengharuskan guru untuk selalu membimbing dan mengawasi perilaku peserta didik apakah telah sesuai dengan kontrak yang disepakati atau belum. Melalui teori belajar behaviorisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* peserta didik dapat mengetahui perilaku mana yang baik dan layak dilakukan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani maupun diluar proses pembelajaran. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik memiliki perilaku yang positif baik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani maupun diluar

konteks pembelajaran, serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE* yang menggunakan teori belajar behaviorisme, guru tidak hanya sekedar menyampaikan apa saja perilaku baik yang perlu dilakukan, tetapi guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan perilaku baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan komponen dari model *TPSR* dalam situasi pertandingan dari model *SE*. Teori belajar behaviorisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif belajar dalam meningkatkan kompetensinya, pengetahuan, keterampilan psikomotornya serta perilaku positif selama proses pembelajaran.

Model *Hybrid TPSR-SE* dengan teori belajar behaviorisme sesuai untuk pembelajaran di era sekarang, karena dalam perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya didominasi oleh guru saja tetapi lebih dari itu. Peserta didik mempunyai peran dalam belajar sehingga terjadilah interaksi yang positif dalam proses belajar. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE*, guru tidak hanya sekedar memberikan contoh perilaku baik kepada peserta didik tetapi peserta didik harus menerapkan perilaku positif dalam setiap proses pembelajaran.

Manfaat menggunakan teori belajar behaviorisme dalam model *Hybrid TPSR-SE* pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan perilaku positif peserta didik selama proses pembelajaran dan diluar proses pembelajaran pendidikan jasmani. Model *Hybrid TPSR-SE* dengan teori belajar behaviorisme juga menjadikan proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih bermakna. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat dan menerapkan perilaku yang positif baik didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani maupun dalam kehidupan sehari-hari.

11. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Atas

Peserta didik Sekolah Menengah Atas rata-rata memiliki usia 15-18 tahun. Dimana pada usia tersebut termasuk dalam usia remaja. Richardson., et al (2017: 173) menyebutkan remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Sawyer., et al (2018: 223) secara psikologi masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, atau paling tidak sejajar.

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada kondisi fisik, kognitif dan psikososial. Perubahan yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi dan kehidupan sosial

(Gomes., et al, 2019: 559). Lebih lanjut, Preston et al., (2021: 310) menyebutkan perubahan yang dialami pada masa remaja adalah fisik maupun emosional, dan seiring dengan meningkatnya kemandirian.

Linver et al., (2022: 1316) menyebutkan bahwa remaja mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, serta terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif mandiri. Pada masa tersebut, ada dua hal yang penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah: pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan. Kedua, adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (Linver et al., 2022: 1317).

Sarwono (2016: 74) menyebutkan bahwa ada 3 tahap perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa yaitu:

a. Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Seorang remaja pada tahap ini berusia 10-12 tahun masih terheran-heran akan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis, ia sudah berfantasi erotik. Kepkaan yang berlebihan ini ditambah

dengan berkurangnya kendali terhadap “ego”. Hal ini menyebabkan para remaja awal sulit dimengerti orang dewasa.

b. Remaja Menengah (*Middle Adolescence*)

Tahap ini berusia 13-15 tahun. Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “*narastic*”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman- teman yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana: peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau meterialis dan sebagainya. Remaja pria harus membebaskan diri dari *oedipoes complex* (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa kanak-kanak) dengan mempererat hubungan dengan kawan-kawan dari lawan jenis.

c. Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Tahap ini (16-19 tahun) adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal dibawah ini:

- 1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- 2) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- 3) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.

- 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- 5) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

Berdasarkan defenisi-defenisi remaja dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa dimana seorang individu mengalami perubahan dan perkembangan, baik dalam segi fisiologis, psikologis dan kognitif. Mulai meninggalkan ciri-ciri tahapan perkembangan pada masa kanak-kanak dan mengalami perubahan-perubahan yang baru untuk menghadapi perkembangan pada masa dewasa. peserta didik Sekolah Menengah Atas berada pada kategori remaja tahap tengah dan akhir sebab mereka memiliki usia 15-18 tahun.

12. Urgensi Penelitian

Penelitian mengenai penggabungan model pembelajaran *TPSR* dan *SE* dengan istilah *Hybrid TPSR-SE* ini dilakukan karena pada saat ini aspek psikomotor dan aspek afektif peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Saat ini kedua aspek tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru. Hal tersebut disebabkan karena pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani aspek piskomotor peserta didik masih terbilang belum optimal, selain itu aspek afektif peserta didik belakangan ini mengalami kemunduran. Dengan adanya model *Hybrid TPSR-SE* ini akan membantu

guru dalam meningkatkan aspek psikomotor dan aspek afektif peserta didik secara terintegrasi dalam sebuah permainan.

Model pembelajaran yang ada sebelumnya hanya berfokus pada pengajaran satu aspek saja dan belum terintegrasi dalam pengajaran beberapa aspek lainnya. Pada model *Hybrid TPSR-SE* ini proses pembelajarannya tidak hanya berfokus pada peningkatan salah satu aspek saja melainkan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek. Dengan adanya model *Hybrid TPSR-SE* ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan optimal, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru dapat tercapai.

Penelitian ini memiliki kebaharuan dari model pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Dibandingkan dengan model pembelajaran lain sebelumnya, kebaharuan penelitian yang diusulkan ini adalah pada model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat digunakan untuk meningkatkan lebih dari satu aspek yaitu aspek psikomotor dan aspek afektif secara terintegrasi dalam proses pembelajaran serta penggabungan model dengan istilah *Hybrid*. Model *Hybrid TPSR-SE* ini mengedepankan keaktifan peserta didik dalam proses belajar yang dibungkus dalam sebuah permainan dengan format kompetisi yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini adalah dengan menggunakan

sistem blok. Dimana pembelajaran sistem blok merupakan sistem pembelajaran yang mengelompokkan mata pelajaran dalam bentuk dua blok, yaitu blok pertama terdiri dari matapelajaran normatif, adaptif dan teori sedangkan blok kedua terdiri dari praktik matapelajaran produktif (Masbahah, 2014: 59). Pembelajaran sistem blok merupakan pengelompokan jam belajar efektif dalam suatu waktu yang terangkum memungkinkan peserta didik mengikuti dan menerima materi pembelajaran secara maksimal dan utuh (Suwati, 2008: 89).

Berangkat dari teori di atas, pembelajaran sistem blok dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE* ini adalah dengan mengelompokkan materi pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk dua blok. Dimana blok pertama yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran adalah menggunakan materi perminan bola besar yang dilaksanakan selama 9 kali pertemuan secara berturut-turut. Kemudian pada blok kedua yaitu dengan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan net, atletik, kebugaran jasmani, dan materi lainnya. Sistem blok ini digunakan untuk memenuhi *season* yang ada dalam model pembelajaran *SE*. Tujuan diterapkannya sistem blok dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE* ini supaya peserta didik terfokus pada materi permainan bola besar dan ilmu mengenai aspek psikomotor dan afektif yang diperoleh peserta didik lebih maksimal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Jose Ignacio Menendez 2017 dengan judul “*Hybridising Sport Education and Teaching for Personal and Social Responsibility to include students with disabilities*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dari kombinasi dua model pedagogis, *Sport Education* dan *Teaching Personal and Social Responsibility*, bagi peserta didik penyandang disabilitas yang mengalami unit pembelajaran *kick boxing* tanpa kontak. Dua belas peserta didik sekolah menengah setuju untuk berpartisipasi. Lima difabel (intelektual dan motorik). Selain itu, tiga guru pendidikan jasmani dan ibu dari salah satu peserta didik memberikan kontribusi. Lima instrumen penelitian yang berbeda digunakan untuk mendapatkan informasi dari semua peserta: gambar, pertanyaan terbuka, kelompok diskusi, buku harian dan wawancara semi-terstruktur. Kesimpulannya, hibridisasi *Sport Education* dan *Teaching Personal and Social Responsibility* tampaknya menjadi alat yang ampuh untuk menyertakan peserta didik penyandang disabilitas dalam pendidikan jasmani, menghormati, menghargai, membantu mereka dan teman sekelasnya terhubung di dalam dan di luar kelas.
2. Penelitian Rio Fernandez 2017 dengan judul “*Teachers and Students' Perceptions of a Hybrid Sport Education and Teaching for Personal and Social Responsibility Learning Unit*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai persepsi peserta didik dan guru tentang partisipasi mereka dalam unit pembelajaran pendidikan *kick boxing* berdasarkan hibridisasi

dua model pedagogis: *Sport Education and Teaching Personal And Social Responsibility (TPSR)*. Beberapa instrumen digunakan untuk mengumpulkan data: (a) pertanyaan terbuka, (b) *Photovoice*, (c) buku harian guru dan pengamat eksternal, dan (d) wawancara semi terstruktur. Hasil: Analisis data menghasilkan 11 tema, tiga dianggap kuat: tanggung jawab, pembelajaran dan peran, lima dianggap sedang: kesenangan, pengajaran, persaingan, menghargaai, dan kerja sama, dan tiga dianggap lemah: persahabatan, afiliasi, dan transfer. Kesimpulan: Temuan ini menunjukkan bahwa hibridisasi dari dua model pedagogis tampaknya membantu meningkatkan tanggung jawab sosial dan pribadi, menghargaai, kerja sama, rasa hormat serta memberikan peserta didik pengalaman olahraga yang bermakna.

3. Penelitian Pablo Luna 2019 dengan judul “*Improving Adolescents' Subjective Well-Being, Trait Emotional Intelligence and Social Anxiety through a Programme Based on the Sport Education Model*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari model *Sport Education* terhadap aspek-aspek sosial. Program ini didasarkan pada model *Sport Education* pedagogis dalam kerangka pendidikan jasmani yang berkualitas, dan didekati dari perspektif pembelajaran sosial dan emosional. Peserta adalah 113 peserta didik pendidikan menengah berusia 12-15 tahun yang ditugaskan ke kelompok kontrol (44) dan kelompok eksperimen (69). Desain kuasi-eksperimental dengan pengukuran *pre-test* dan *post-test* berulang digunakan. Hasil yang diperoleh dalam

penyelidikan ini mengungkapkan bahwa model *sport education* mempromosikan peningkatan yang signifikan dalam indikator spesifik aspek-aspek sosial pada kelompok eksperimen.

4. Penelitian Dupri 2019 dengan judul “*Differences between Teaching Personal Social Responsibility Model and Cooperative Learning Model in Improving Students Tolerance and Responsibility*”. Penelitian ini mengungkapkan perbedaan Model *TPSR* dengan model kooperatif dalam meningkatkan sikap tanggung jawab, rasa hormat dan toleransi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta juga dibedakan antara peserta didik di daerah dengan peserta didik yang sekolah di kota. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *the pretest post-test two treatment design*. Populasi penelitian ini berjumlah 192, sampel pada penelitian menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* sehingga diperolah sampel penelitian ini berjumlah 128. Perlakunya pada dua model yang berbeda yaitu model *TPSR* dan model kooperatif. Instrumen yang digunakan adalah angket tanggung jawab dan toleransi, analisis dengan multivarian (MANOVA). Hasil penelitian ini menemukan bahwa model *TPSR* lebih mampu meningkatkan tanggung jawab dan rasa hormat peserta didik daripada model kooperatif pada pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Penelitian Dedi Supriadi 2020 dengan judul “*Peningkatan tanggung jawab: Teaching Personal and Social Responsibility dan Aktivitas Adventure Education*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh dari model *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)* melalui aktivitas *adventure education* terhadap peningkatan tanggung jawab peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian *pretest and posttest one group design*. Partisipan penelitian ini adalah peserta didik SMP kelas VIII sebanyak 84 dengan teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*. Pengambilan data menggunakan angket *student responsibility*. Temuan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari aktivitas *adventure education* dengan model *Teaching Personal and Social Responsibility* terhadap peningkatan tanggung jawab peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari aktivitas *adventure education* dengan model *Teaching Personal and Social Responsibility* terhadap peningkatan tanggung jawab peserta didik. Dengan demikian untuk mengeksplorasi sikap tanggung jawab peserta didik salah satu model yang berpeluang dalam meningkatkannya adalah melalui model *TPSR*.

6. Penelitian Chunoh Wei 2020 dengan judul “*Effects of TPSR Integrated Sport Education Model on Football Lesson Students' Responsibility and Exercise Self-Efficacy*”. Tujuan penelitian ini adalah menghadirkan elitisme akademik, serta indoktrinasi nilai-nilai menyimpang media massa mengakibatkan masalah pengasuhan anak yang serius, mengungkapkan urgensi dan sulitnya pendidikan karakter. Mengambil sebuah universitas di Fujian sebagai objek percobaan, total 204 pesert didik didahului penelitian eksperimental selama 15 minggu dengan model

Sport Education terintegrasi *TPSR*. Penelitian pengajaran eksperimental didahului selama tiga jam per minggu (total 45 jam). Hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut: (1) model *Sport Education* terpadu *TPSR* mempengaruhi tanggung jawab; (2) model *Sport Education* terpadu *TPSR* akan mempengaruhi efikasi diri latihan; (3) tanggung jawab menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap kognisi dalam melatih efikasi diri; (4) tanggung jawab mengungkapkan efek yang sangat positif pada motivasi dalam melatih *self-efficacy*; (5) tanggung jawab muncul terutama efek positif pada suasana hati atau afeksi dalam latihan efikasi diri. Berdasarkan hasil tersebut, diajukan saran yang diharapkan dapat memberikan strategi dan referensi perbaikan serta arahan untuk peningkatan tanggung jawab pada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan peningkatan efikasi diri latihan peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar biasanya diukur dengan keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mengamalkan tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang dimaksud disini adalah meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Pemilihan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, seorang guru harus merancang pembelajaran dengan baik dan memilih model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif agar dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Agar pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat berjalan dengan baik dan tujuan dapat tercapai dengan optimal maka guru harus menggunakan berbagai model, metode atau media pembelajaran yang relevan dengan tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Model yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik adalah model pembelajaran *teaching personal and social responsibility* dan *sport education*.

Pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran *teaching personal and social responsibility* dan *sport education* dapat meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik baik saat proses pembelajaran maupun di luar sekolah. Karena kedua model tersebut dalam penerapannya peserta didik secara aktif terlibat langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik dapat saling berinteraksi secara positif dengan peserta didik yang lain. Dalam model *TPSR* terdapat level yang dapat digunakan dalam meningkatkan rasa hormat sedangkan dalam model *SE* terdapat aktivitas bermain yang dapat meningkatkan keterampilan bermain peserta didik dan nilai-nilai sosial dalam olahraga yang dapat dikembangkan.

Adanya pengaruh yang signifikan dari model *TPSR* dan *SE* peneliti tertarik untuk menggabungkan kedua model tersebut dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini dilandasi dengan adanya bukti penelitian terdahulu terkait penggabungan kedua model tersebut yang mampu secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan domain afektif dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan meneliti pengaruh model *Hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* untuk meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar.

Penggabungan atau *Hybrid TPSR-SE* pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan cara menerapkan sintaks dari model *TPSR* dan model *SE* secara terintegrasi dalam satu pertemuan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penerapan sintaks dalam kegiatan pendahuluan meliputi penerapan *relational time (TPSR)* diikuti dengan *content selection (SE)* dilanjutkan dengan kegiatan *awareness talk (TPSR)* diikuti dengan kegiatan *pacing (SE)* dan *managerial control (SE)*. Pada kegiatan pendahuluan, peran model *TPSR* lebih dominan karena pada kegiatan tersebut model *TPSR* memberikan penekanan penanaman karakter melalui kontrak perilaku yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran diikuti dengan peran model *SE* dalam mempersiapkan jalannya kompetisi dan pembagian tim dan peran dalam kompetisi pada hari itu.

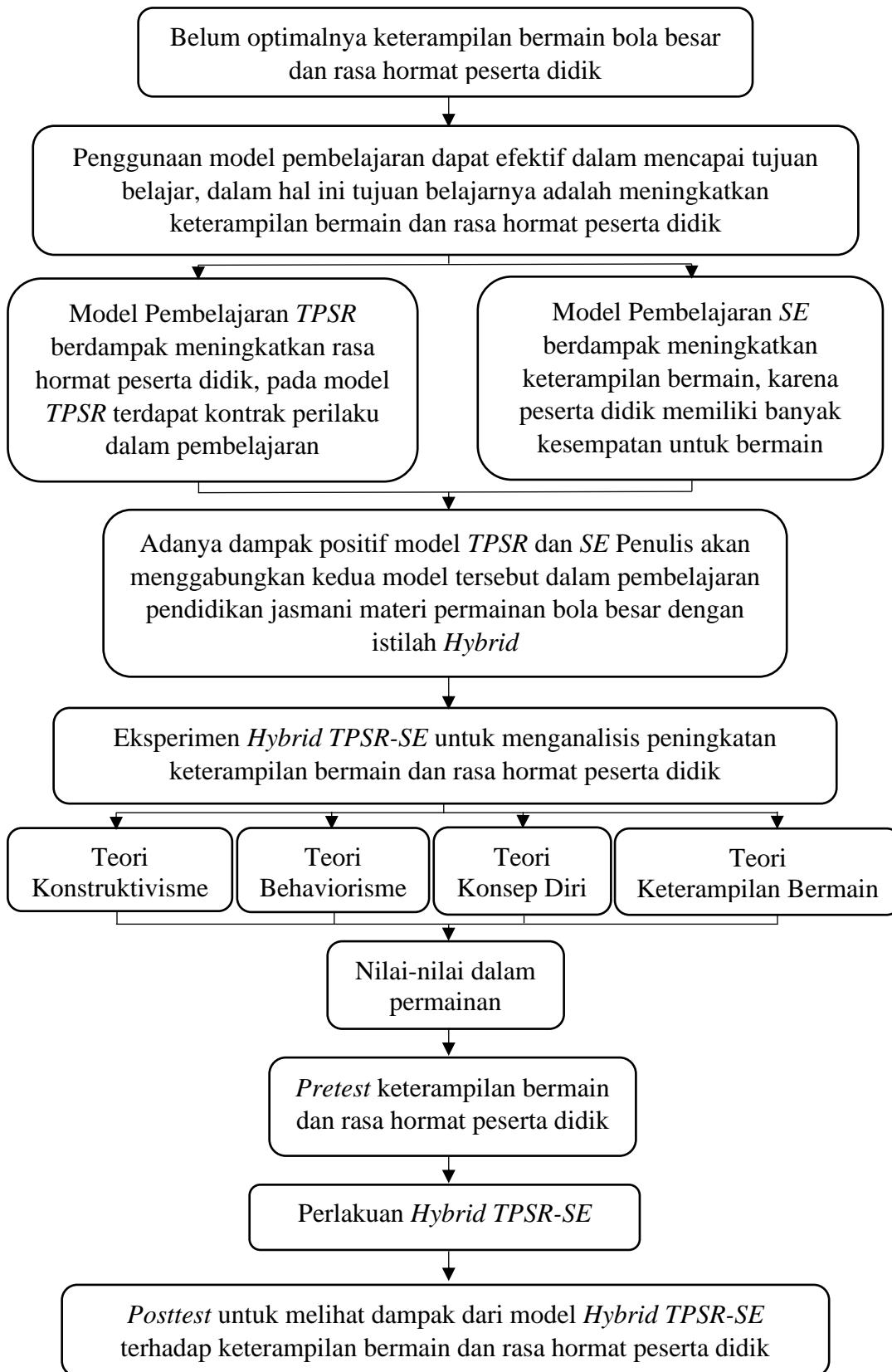
Penerapan sintaks dalam kegiatan inti diawali dengan *the lesson (TPSR)* berupa tugas gerak kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *task presentation (SE)*, *engagement pattern (SE)*, dan *instructional interaction (SE)*. Kegiatan inti akan ditutup dengan kegiatan *group meeting (TPSR)*. Pada kegiatan inti, peran model *SE* lebih dominan karena dalam kegiatan inti peserta didik lebih banyak melakukan permainan dengan format kompetisi (*SE*) dan berbagi peran dalam kompetisi (*SE*) permainan bola besar yang didalamnya terdapat tugas gerak dari model *TPSR*. Pada saat menjalankan kompetisi dan tugas gerak, peserta didik menerapkan kontrak perilaku dalam menjalankan masing-masing peran selama kompetisi berlangsung.

Penerapan sintaks dalam kegiatan penutup meliputi penerapan *reflection time (TPSR)* dan dilanjutkan dengan kegiatan *task progression (SE)*. Pada kegiatan penutup ini, sintaks dari kedua model *TPSR* dan *SE* memiliki porsi yang sama besarnya dalam pelaksanaannya, yang membedakan penerapan dari kedua sintaks tersebut terletak pada aspek yang dievaluasi. Pada kegiatan *reflection time (TPSR)* lebih menekankan evaluasi mengenai kontrak perilaku yang telah diterapkan dalam permainan, sedangkan pada kegiatan *task progression (SE)* lebih menekankan evaluasi mengenai keterampilan bermain selama proses permainan.

Terakhir, penerapan sintaks *counseling time (TPSR)* dan *task progression (SE)* dilakukan diluar jam pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk konsultasi mengenai kontrak perilaku yang akan dicapai dalam pertemuan berikutnya dan konsultasi mengenai persiapan pertandingan di pertemuan berikutnya. Kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik dalam menyiapkan diri dan tim mereka untuk menatap pembelajaran selanjutnya supaya dalam pembelajaran yang akan dilakukan dapat berjalan dengan optimal dan tujuan yang ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Hybrid TPSR-SE* dilandasi dengan teori belajar kontruktivisme, teori belajar behaviorisme, teori konsep diri, teori keterampilan bermain, dan nilai-nilai dalam permainan. Teori tersebut sesuai dengan penerapan model *Hybrid TPSR-SE*. Berdasarkan hal di atas dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama adalah:

H_a : Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

H_0 : Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

2. Hipotesis kedua adalah:

H_a : Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

H_0 : Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

3. Hipotesis ketiga adalah:

H_a: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

H₀: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

4. Hipotesis keempat adalah:

H_a: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

H₀: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

5. Hipotesis kelima adalah:

H_a: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif.

H_0 : Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*.

6. Hipotesis keenam adalah:

H_a : Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

H_0 : Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

7. Hipotesis ketujuh adalah

H_a : Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

H_0 : Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

8. Hipotesis kedelapan adalah:

H_a: Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif.

H₀: Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif.

9. Hipotesis kesembilan adalah:

H_a: Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik sekolah menengah atas.

H₀: Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik sekolah menengah atas.

10. Hipotesis kesepuluh adalah:

H_a: Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas.

H_0 : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas.

11. Hipotesis kesebelas adalah:

H_a : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

H_0 : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

12. Hipotesis kedua belas adalah:

H_a : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

H_0 : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

BAB III

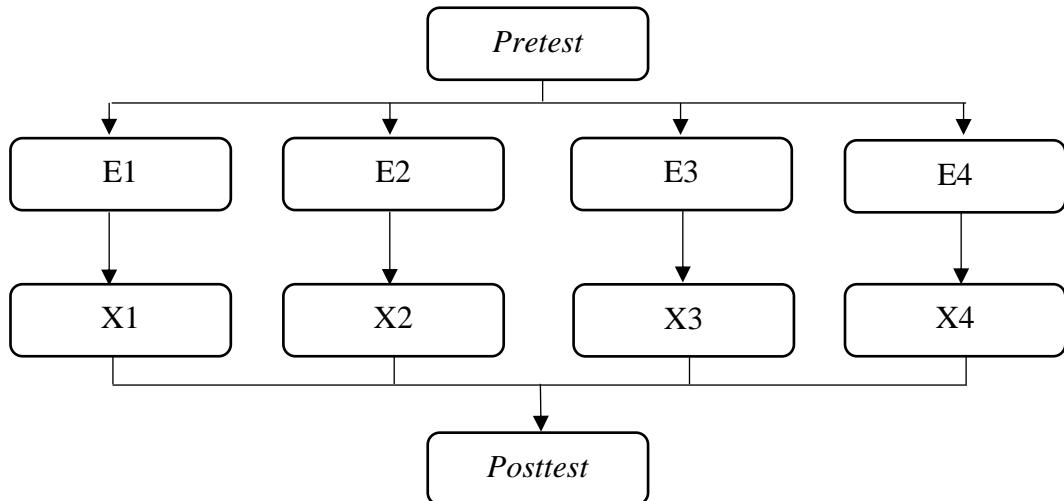
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Sugiyono (2019: 74) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen semu dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diteliti. Penelitian eksperimen semu tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak dan peningkatan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dalam meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik.

Desain penelitian eksperimen ini adalah *the pretest-posttest four group design*. Berdasarkan desain tersebut, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan kelompok eksperimen dan kelompok non-eksperimen. Langkah kedua memberikan *pretest* yang sama pada kelompok eksperimen dan kelompok non-eksperimen. Kemudian kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen 1 menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*, sedangkan 3 kelompok non-eksperimen lainnya menggunakan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran aktif *learning*, dan model pembelajaran konvensional. Setelah itu kelompok eksperimen dan kelompok non-eksperimen diberikan *posttest* yang sama. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Gambar 2. Desain Penelitian



Keterangan:

E1 = Kelompok yang diberi perlakuan model *Hybrid TPSR-SE*

E2 = Kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif

E3 = Kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran aktif *learning*

E4 = Kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional

X1 = Proses pembelajaran dengan model *Hybrid TPSR-SE*

X2 = Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif

X3 = Proses pembelajaran dengan model pembelajaran aktif *learning*

X4 = Proses pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 bulan Januari - Maret 2024 dan bertempat di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem. Adapun prosedur dalam penelitian yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Prosedur Penelitian Menggunakan Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education*

Sesi	Waktu	Level TPSR	Materi	Aktivitas SE
1	90 min	Pretest dan Penjelasan mengenai model <i>Hybrid TPSR-SE</i>		
2	90 min	Level 1 dan Level 2	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi
3	90 min	Level 1 dan Level 2	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi
4	90 min	Level 1, Level 2, dan Level 3	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi
5	90 min	Level 1, Level 2, dan Level 3	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi
6	90 min	Level 1, Level 2, Level 3, dan Level 4	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi
7	90 min	Level 1, Level 2, Level 3, dan Level 4	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi
8	90 min	Level 1, Level 2, Level 3, Level 4, dan Level 5	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi
9	90 min	Level 1, Level 2, Level 3, Level 4, dan Level 5	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi
10	90 min	Level 1, Level 2, Level 3, Level 4, dan Level 5	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi
11	90 min	<i>Posttest</i>		

Berdasarkan tabel di atas mengenai prosedur penelitian model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada sesi pertama, akan dijelaskan kepada peserta didik hal-hal yang akan dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*.
2. Peserta didik diberikan kontrak belajar dari model *TPSR* berupa kontrak perilaku sebanyak lima level yang akan dilakukan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Lima level yang telah disetujui oleh peserta didik akan dilakukan setiap pertemuan. Dimana pada pertemuan kedua dan pertemuan ketiga peserta didik melakukan kontrak perilaku level 1, dan 2. Pertemuan ke keempat dan kelima peserta didik berfokus pada level 1, 2 dan 3. Pertemuan ke keenam dan ketujuh berfokus pada level 1, 2, 3 dan 4. Pertemuan ke kedelapan hingga kesepuluh berfokus pada level 1, 2, 3, 4 dan 5. Setiap kontrak belajar yang telah disepakati akan diterapkan dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan model *sport education* dalam proses pembelajaran adalah berupa memodifikasi permainan yang akan digunakan. Modifikasi tersebut berupa aturan permainan, jumlah pemain, dan ukuran lapangan permainan serta pertandingan dengan format kompetisi.
5. Peserta didik akan dibagi menjadi berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang dan akan dipilih oleh peserta didik itu sendiri.
6. Setelah terbagi dalam sebuah kelompok, peserta didik diberi penjelasan mengenai model *sport education*, peserta didik diminta untuk membentuk tim, memilih identitas tim, yel-yel dan pembagian peran dalam tim untuk menjalani musim kompetisi.
7. Peserta didik akan berbagi peran selama musim kompetisi berlangsung seperti ada yang menjadi pemain, pelatih, asisten pelatih, wasit, hakim garis, tim medis, *supporter*, pencatat skor, dan pembawa acara pertandingan.

8. Pembagian peran tersebut akan diterapkan apabila kelompok atau tim A dan tim B bertanding maka tim tersebut akan menjadi pemain, pelatih, dan asisten pelatih sedangkan kelompok yang belum bertanding akan menjadi wasit, suporter, pencatat hasil, tim medis, dan lainnya.
 9. Setelah penjelasan selesai peserta didik akan melakukan *pretest* untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat sebelum melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*.
 10. Kemudian peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* selama sembilan pertemuan.
 11. Setelah selesai sembilan pertemuan akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik.
- Selanjutnya terdapat rencana pembelajaran untuk setiap pertemuan yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik selama pemberian perlakuan dengan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*. Rencana pembelajaran tersebut berupa *lesson plan* yang akan dilaksanakan sebanyak sembilan kali pertemuan dalam permainan bola besar. Adapun *lesson plan* dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. *Lesson Plan Hybrid TPSR-SE*

Pertemuan	Komponen <i>TPSR</i>	Komponen <i>SE</i>
1	Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha).	Peserta didik terlibat aktif dengan pengawasan guru: melakukan pemanasan dan pendinginan Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan pertama untuk permainan sepakbola, menjalankan peran, menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab dalam tim (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)
2	Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha).	Peserta didik terlibat aktif dengan pengawasan guru: melakukan pemanasan dan pendinginan Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan kedua permainan sepakbola, menjalankan peran, menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab dalam tim (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)
3	Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha). dan Level III: <i>Self Direction</i>	Peserta didik terlibat aktif dengan pengawasan guru: melakukan pemanasan dan pendinginan Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan ketiga permainan sepakbola, menjalankan peran, menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab dalam tim (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, jurnalis dan wasit)

Pertemuan	Komponen TPSR	Komponen SE
4	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), dan Level III: <i>Self Direction</i></p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan pertama untuk permainan bola voli, Menjalankan peran dan menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab tim dalam (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)</p>
5	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), Level III: <i>Self Direction</i>, dan Level IV: <i>Helping Others and Leadership</i> (membantu orang lain dan kepemimpinan)</p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan kedua permainan bola voli, Menjalankan peran dan menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab tim dalam (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)</p>
6	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), Level III: <i>Self Direction</i>, dan Level IV: <i>Helping Others and Leadership</i> (membantu orang lain dan kepemimpinan)</p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan ketiga untuk permainan bola voli, Menjalankan peran dan menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab tim dalam (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)</p>

Pertemuan	Komponen TPSR	Komponen SE
7	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), Level III: <i>Self Direction</i>, Level IV: <i>Helping Others and Leadership</i> (membantu orang lain dan kepemimpinan), dan Level V: <i>Transfer Outside Gym</i>.</p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan pertama untuk permainan bola basket, Menjalankan peran dan menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab tim dalam (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)</p>
8	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), Level III: <i>Self Direction</i>, Level IV: <i>Helping Others and Leadership</i> (membantu orang lain dan kepemimpinan), dan Level V: <i>Transfer Outside Gym</i>.</p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan kedua untuk permainan bola basket, Menjalankan peran dan menerapkan sikap rasa hormat dan tanggung jawab tim dalam (manajer peralatan, kapten-pelatih, ahli statistik, dan wasit)</p>
9	<p>Peserta didik menerapkan kontrak perilaku dari model <i>TPSR</i> Level 1: <i>Respect</i> (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: <i>Participant</i> dan <i>Effort</i> (partisipasi dan usaha), Level III: <i>Self Direction</i>, Level IV: <i>Helping Others and Leadership</i> (membantu orang lain dan kepemimpinan), dan Level V: <i>Transfer Outside Gym</i>.</p>	<p>Peserta didik terlibat aktif: melakukan pemanasan dan pendinginan</p> <p>Secara mandiri, Latihan dengan tim lawan, Pertandingan ketiga permainan bola basket sekaligus pertandingan penutup musim. Acara puncak, Perayaan kompetisi, pemberian hadiah untuk pemenang baik secara individu maupun secara tim. Menjalankan peran dan menunjukkan sikap rasa hormat kepada tim pemenang</p>

Selanjutnya prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Prosedur Penelitian Model Pembelajaran Kooperatif

Sesi	Waktu	Materi	Aktivitas	
1	90 min	<i>Pretest</i>		
2	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
3	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
4	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
5	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
6	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
7	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
8	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
9	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
10	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
11	90 min	<i>Posttest</i>		

Berdasarkan tabel di atas prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai bagaimana pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif.
2. Peserta didik dijelaskan bahwa dalam pembelajaran permainan akan dimodifikasi berupa aturan bermain, jumlah pemain, dan ukuran lapangan.
3. Peserta didik melakukan *pretest* sebelum melakukan proses pembelajaran dengan model belajar kooperatif.
4. Setelah melakukan *pretest*, pelaksanaan sesi pembelajaran dengan model kooperatif berlangsung selama sembilan pertemuan.
5. Kemudian ketika selesai sembilan pertemuan akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Selanjutnya prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Prosedur Penelitian Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Sesi	Waktu	Materi	Aktivitas	
1	90 min	<i>Pretest</i>		
2	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
3	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
4	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
5	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
6	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
7	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
8	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
9	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
10	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
11	90 min	<i>Posttest</i>		

Berdasarkan tabel di atas prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai bagaimana pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif *learning*.
2. Peserta didik dijelaskan bahwa dalam pembelajaran permainan akan dimodifikasi berupa aturan bermain, jumlah pemain, dan ukuran lapangan.
3. Peserta didik melakukan *pretest* sebelum melakukan proses pembelajaran dengan model belajar aktif *learning*.
4. Setelah melakukan *pretest*, pelaksanaan sesi pembelajaran dengan model aktif *learning* yang berlangsung selama sembilan pertemuan.
5. Kemudian ketika selesai sembilan pertemuan akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain bola besar dan rasa hormat selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif *learning*.

Selanjutnya prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Prosedur Penelitian Model Konvensional

Sesi	Waktu	Materi	Aktivitas	
1	90 min	<i>Pretest</i>		
2	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
3	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
4	90 min	Sepakbola	Permainan yang dimodifikasi	
5	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
6	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
7	90 min	Bola Voli	Permainan yang dimodifikasi	
8	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
9	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
10	90 min	Bola Basket	Permainan yang dimodifikasi	
11	90 min	<i>Posttest</i>		

Berdasarkan tabel di atas prosedur penelitian yang menggunakan model pembelajaran konvensional akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai bagaimana pembelajaran menggunakan model belajar konvensional.
2. Peserta didik dijelaskan dalam pembelajaran permainan akan dimodifikasi berupa aturan bermain, jumlah pemain, dan ukuran lapangannya.
3. Peserta didik melakukan *pretest* sebelum melakukan proses pembelajaran dengan model belajar konvensional.
4. Setelah melakukan *pretest*, pelaksanaan sesi pembelajaran dengan model konvensional yang berlangsung selama sembilan pertemuan.
5. Ketika selesai sembilan pertemuan akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya untuk mengetahui pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang di rencanakan pada *lesseon plan* atau tidak, peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi tersebut berbentuk *checklist*. Pengisian lembar observasi dilakukan oleh observer pada setiap pembelajaran yaitu dengan memberikan *checklist* pada kolom “Ya” jika aspek yang diamati terlaksana atau pada kolom “Tidak” jika aspek yang diamati tidak terlaksana.

Penelitian ini akan dilaksanakan selama tiga bulan yaitu pada bulan Januari - Maret 2024. Agenda tersebut berpa penjelasan pelaksanaan pembelajaran untuk guru dan peserta didik. Pengambilan data *pretest*. Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Yang terakhir adalah pengambilan data *posttest*. Adapun agenda penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Agenda Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan					
		1	2	3	4	5	6
1	Penjelasan teknis penelitian kepada guru						
2	Menyeleksi peserta didik yang akan menjadi sampel penelitian						
3	Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kepada peserta didik yang terpilih sebagai sampel						
4	Penjelasan teknis pembelajaran kepada peserta didik						
5	Pengambilan data <i>Pretest</i>						
6	Dimulainya pemberian perlakuan kepada peserta didik materi permainan sepakbola						
7	Materi permainan bola basket						
8	Materi permainan bola voli						
9	Pengambilan data <i>Posttest</i>						

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2019: 80) menjelaskan bahwa populasi merupakan objek dalam penelitian, dengan menentukan populasi maka peneliti dapat melakukan pengumpulan dan pengolahan data. Untuk mempermudah pengolahan data maka peneliti akan mengambil bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang disebut sampel. Sugiyono (2019: 81) menyebutkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Sampel bertindak sebagai perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi. Penarikan sampel diperlukan jika populasi yang diambil sangat besar, dan peneliti memiliki keterbatasan untuk menjangkau seluruh populasi. Sampel penelitian diperoleh dari teknik *sampling* tertentu. Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *random sampling*. Sugiyono (2019: 120) menjelaskan bahwa *random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem kelas 10 yang terdiri dari 5 kelas, jumlah secara keseluruhan peserta didik adalah 180 peserta didik.

2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) yaitu dengan mengambil sampel berupa kelas-kelas. Hal ini dilakukan karena

pengambilan sampel di sekolah hanya bisa dilakukan dengan memilih kelas-kelas yang kemudian dijadikan kelompok eksperimen. Berdasarkan teknik tersebut, sampel dipilih secara acak yaitu 4 dari 5 kelas. Sampel yang terpilih yaitu kelas 10 Mipa 1, Mipa 2, IPS 1, IPS 2 dengan jumlah peserta didik masing-masing 36 peserta didik. Kemudian dilakukan pengacakan lagi untuk menentukan perlakuan yang akan diberikan kepada masing-masing kelas. Sehingga diperoleh kelas Mipa 1 sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan model *hybrid teaching personal and social responsibility (TPSR)-sport education (SE)*, Mipa 2 sebagai kelompok kontrol 1 yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, IPS 2 sebagai kelompok kontrol 2 yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif, sedangkan IPS 1 sebagai kelompok kontrol 3 yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif *learning*.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu model *hybrid teaching personal and social responsibility (TPSR)-sport education (SE)*. Dimana model *Hybrid* yang

digunakan adalah gabungan antara menggunakan model *teaching personal and social responsibility (TPSR)* dan *sport education (SE)* secara bersamaan dalam suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Kontrak perilaku dalam pembelajaran menggunakan model *teaching personal and social responsibility* diikuti dengan pembelajaran permainan yang menggunakan model *sport education*. dimana dalam penggunaan model *sport education* pada pembelajaran adalah peserta didik melakukan pembelajaran permainan dengan format musim kompetisi dan berbagi peran. Peserta didik akan berbagi peran selama musim kompetisi, dimana peran yang dapat dilakukan peserta didik adalah menjadi pemain, pelatih, wasit, komite pertandingan, analisa pertandingan, supporter, wartawan pertandingan, statistik pertandingan. Sehingga model *teaching personal and social responsibility* dan *sport education* akan terintegrasi dalam satu proses pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain pada permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Keterampilan bermain pada permainan bola besar akan diukur melalui tes dan pengamatan, baik pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung (melalui rekaman video pembelajaran) sedangkan rasa hormat peserta didik akan diukur melalui skala inventori.

Sugiyono (2019: 39) menyebutkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Operasional variabel diperlukan untuk menjabarkan variabel penelitian ke dalam konsep dimensi dan indikator. Disamping itu, tujuannya adalah untuk memudahkan pengertian dan menghindari perbedaan persepsi dalam penelitian ini dan dapat dilakukan secara benar sesuai dengan judul penelitian.

Agar tidak terjadi salah pengertian tentang istilah yang ada pada tiap-tiap variabel penelitian, maka dalam penelitian ini perlu ada definisi variabel penelitian. Adapun variabel penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. *Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)*

Teaching Personal and Social Responsibility adalah model pembelajaran rekonstruksi sosial untuk membentuk perilaku sosial peserta didik. Model tersebut ada dua nilai yang terkait didalamnya yaitu tanggung jawab pribadi (usaha dan pengarahan diri sendiri) dan tanggung jawab sosial (menghormati hak, perasaan orang lain, dan peduli terhadap orang lain). Model tersebut merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan domain afektif secara menyeluruh, seperti sikap tanggung jawab, kerja sama, saling menolong, menghormati dan karakter lainnya. Model *TPSR* bukanlah sebuah model pembelajaran yang harus berdiri sendiri, tetapi perlu dipadukan dengan model maupun strategi pembelajaran yang lain.

2. *Sport Education*

Sport Education adalah model pembelajaran yang didalamnya terdapat kompetisi dan peserta didik diajak untuk berfikir bagaimana caranya agar dapat mengikuti, merasakan, melaksanakan, terlibat dalam kompetisi dengan segala adat istiadat olahraga yang diikuti dengan penuh tanggung jawab dan rasa hormat antar sesama peserta didik. Model *sport education* memiliki tujuan untuk mendidik peserta didik serta membantu mereka berkembang menjadi olahragawan yang kompeten, bijaksana, berpengetahuan, dan berkarakter, serta antusias.

3. Keterampilan Bermain

Keterampilan bermain adalah menguasai berbagai macam gerak dasar dalam cabang olahraga tertentu dan mampu mengaplikasikannya kedalam sebuah permainan pada konteks pembelajaran dengan efektif dan efisien. Tanpa keterampilan bermain yang baik peserta didik akan kesulitan dalam bermain pada permainan bola besar. Skor keterampilan bermain akan diukur melalui tes dan lembar observasi keterampilan bermain.

4. Rasa Hormat

Rasa hormat adalah suatu sikap penghargaan, kekaguman, atau penghormatan kepada orang lain. Rasa hormat berarti menunjukkan rasa hormat terhadap orangtua, rasa hormat guru, hormat terhadap orang yang lebih tua, dan hormat terhadap teman sebaya. Rasa hormat sangat penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dan kehidupan sehari hari. Skor rasa hormat akan diukur menggunakan skala inventori.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2019: 224) menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui tes, observasi secara langsung, dan observasi secara tidak langsung. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Tes

Data tes diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan untuk mengetahui perkembangan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik selama diberikan perlakuan. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Sedangkan *posttest* adalah tes yang dilakukan pada kelompok setelah diberi perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui perkembangan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik setelah perlakuan.

b. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengamati keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan lembar pengamatan keterampilan bermain peserta didik yang didalamnya terdapat beberapa aspek yang dinilai.

c. Pengamatan Tidak Langsung

Pengamatan tidak langsung adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui bantuan alat. Alat yang digunakan untuk melakukan pengamatan tidak langsung adalah *smartphone* yang digunakan untuk merekam proses pengambilan data dalam pembelajaran permainan yang dilakukan. Rekaman tersebut dapat diputar berulang-ulang dan dapat digunakan oleh observer untuk memberikan skor keterampilan bermain kepada peserta didik. Dengan bantuan rekaman tersebut observer dapat lebih leluasa dan cermat dalam memberikan skor hasil keterampilan bermain peserta didik.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan bertujuan untuk mengetahui tingkat rasa hormat peserta didik dengan alternatif jawaban “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Kurang Setuju”, “Tidak Setuju”

2. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen. Sugiyono (2019: 102) menjelaskan Instrumen penelitian merupakan alat bantu pada saat penelitian menggunakan suatu metode pengumpulan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan dan skala inventori rasa hormat, adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Lembar Pengamatan

Pengukuran yang digunakan untuk mengetahui keterampilan bermain peserta didik adalah dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan bermain permainan bola besar kemudian pengukuran rasa hormat menggunakan skala inventori. Selanjutnya peserta didik diberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan pada kelompok sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* dilaksanakan pada kelompok setelah diberikan perlakuan. Adapun Instrumen tes keterampilan bermain bola besar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan lembar pengamatan keterampilan bermain pada tiga aspek keterampilan di setiap komponen, yaitu: pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberi dukungan (tepat atau tidak tepat). Kemudian mengamati setiap peserta didik dalam permainan tersebut dan mencatat kesesuaian atau ketidaksesuaian pada komponen tertentu. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengetahui keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar terbagi menjadi 3 yaitu permainan sepakbola, bola voli, dan bola basket dengan menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* yang di adaptasi dari Metzler. Adapun kisi-kisi instrumen pada masing-masing permainan adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Sepakbola

Aspek	Kriteria
Pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan jenis gerak dasar mengumpan dengan tepat. 2. Menggunakan gerak dasar mengontrol bola dengan tepat sesuai posisi bola. 3. Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat. 4. Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat.
Pelaksanaan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerak dasar mengumpan yang dapat diterima oleh rekan setim. 2. Melakukan gerakan mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik. 3. Melakukan gerakan menggiring untuk melakukan serangan. 4. Melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke gawang.
Memberikan dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan. 2. Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan. 3. Membantu teman menutup celah saat melakukan pertahanan. 4. Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak gol.

Selanjutnya adalah kisi-kisi instrumen permainan bola voli dan bola basket yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Bola Voli

Aspek	Kriteria
Pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan gerak dasar <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas sesuai dengan posisi dimana bola berada untuk memudahkan dalam melakukan serangan 2. Melakukan gerak dasar servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong 3. Melakukan gerak dasar menahan pada saat lawan melakukan <i>smash</i> untuk menggagalkan lawan mencetak skor 4. Melakukan gerak dasar <i>smash</i> pada waktu yang tepat untuk mencetak skor

Aspek	Kriteria
Pelaksanaan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerak dasar <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas yang dapat diterima rekan setim dan dapat melanjutkan serangan. 2. Berhasil melakukan gerak dasar servis untuk memulai permainan 3. Berhasil melakukan gerak dasar <i>smash</i> dan menghasilkan poin 4. Berhasil melakukan gerak dasar menahan <i>smash</i> lawan
Memberikan dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan bantuan berupa <i>cover</i> pada saat teman melakukan <i>smash</i> 2. Bersiap untuk menerima umpan dari rekan tim 3. Melakukan blok beregu agar dapat mencegah <i>smash</i> lawan 4. Mendekat ke teman yang melakukan pengejaran pada bola.

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Bermain Bola Basket

Aspek	Kriteria
Pengambilan keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan jenis gerak dasar mengumpan yang tepat (<i>Chest, bounce</i> dan <i>overhead pass</i>). 2. Menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola. 3. Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat. 4. Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat.
Pelaksanaan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerak dasar mengumpan dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim. 2. Melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola 3. Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan. 4. Melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan kesasaran/target.
Memberikan dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan. 2. Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan. 3. Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak poin. 4. Membantu rekan satu tim saat melakukan pertahanan.

Penilian keterampilan bermain bola besar dilakukan pada saat peserta didik melakukan permainan yang dimodifikasi di area yang aman. Adapun tujuannya adalah (1) Mengambil keputusan dengan segera dan cermat kapan harus mengoper bola, kapan harus menjaga bola, kapan harus menggiring dan kapan harus menembak bola ke sasaran (2) Pelaksanaan keterampilan yang berupa mengumpam bola, menahan bola, menggiring bola, dan menembak bola, (3) memberikan dukungan kepada rekan satu tim ketika sedang menyerang maupun bertahan. Hasil yang diperoleh dari tes dan pengamatan keterampilan bermain bola besar peserta didik akan di masukan dalam tabel penilaian sehingga dapat diperoleh nilai berupa angka keterampilan bermain peserta didik. Adapun penilaian keterampilan bermain bola besar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Skor Keterampilan Bermain Bola Besar

No.	Pengambilan Keputusan	Skor	Pelaksanaan Keterampilan	Skor	Memberikan dukungan	Skor
1.	Apabila empat kriteria terlaksana	4	Apabila empat kriteria terlaksana	4	Apabila empat kriteria terlaksana	4
2.	Apabila tiga kriteria terlaksana	3	Apabila tiga kriteria terlaksana	3	Apabila tiga kriteria terlaksana	3
3.	Apabila dua kriteria terlaksana	2	Apabila dua kriteria terlaksana	2	Apabila dua kriteria terlaksana	2
4.	Apabila satu kriteria terlaksana	1	Apabila satu kriteria terlaksana	1	Apabila satu kriteria terlaksana	1

Kemudian, nilai atau skor keterampilan bermain peserta didik yang telah terkumpul dari permainan sepakbola, permainan bola voli, dan permainan bola basket akan ditotal lalu dijadikan satu yang akan menjadi nilai atau skor keterampilan bermain pada permainan bola besar. Adapun nilai yang akan ditotal menjadi satu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Nilai Permainan Bola Besar

No.	Permainan	Nilai
1.	Sepakbola	
2.	Bola Voli	
3.	Bola Basket	
Total keseluruhan		

2) Skala Inventori Rasa Hormat

Instrumen yang digunakan sebagai pengungkap data dalam variabel penelitian ini ialah skala inventori untuk mengukur rasa hormat (*respect*) peserta didik yang dikembangkan dari definisi operasional variabel serta aspek-aspek rasa hormat yang di dalamnya dipaparkan dalam bentuk indikator kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Skala inventori yang digunakan berupa model *Likert* yakni skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Adapun kisi-kisi instrumen rasa hormat dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian Rasa Hormat

No	Aspek	Indikator	Item	
			+	-
1.	Hormat Terhadap Guru	1. Menggunakan bahasa yang santun ketika berbicara. 2. Tidak mengobrol sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi. 3. Menunjukkan perilaku hormat selama pembelajaran. 4. Menghormati aturan dan nasehat guru.	1, 3 4 7, 8 10, 12	2 5, 6 9 11
2.	Hormat Terhadap Teman Sejawat	1. Menjaga dan memperhatikan perasaan teman. 2. Menghormati pendapat teman. 3. Memperlakukan teman dengan baik. 4. Menghormati keputusan yang diambil oleh teman	15 17, 18 20, 21 22, 24	13, 14 16 19 23

Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat sehingga menghasilkan item-item pernyataan dan kemungkinan jawabannya, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS) dan tidak setuju (TS). Data yang digunakan untuk penskalaan merupakan data yang diperoleh dari responden penelitian. Adapun skor jawaban skala inventori rasa hormat adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Skor Jawaban Skala Inventori

No.	Alternatif Jawaban	Item Positif	Item Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Kurang Setuju	2	3
4.	Tidak Setuju	1	4

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Sugiyono (2019:176) menjelaskan bahwa validitas adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Diperlukan uji validitas instrumen sebelum menggunakan instrumen untuk penelitian. Uji validitas merupakan uji instrumen data untuk mengetahui seberapa cermat suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Instrumen dapat dikatakan valid jika adanya korelasi yang signifikan dengan skor totalnya, hal ini menunjukkan adanya dukungan instrumen tersebut dalam mengungkapkan sesuatu yang ingin diungkap. Instrumen biasanya berupa pernyataan yang ditujukan kepada responden dengan menggunakan bentuk lembar pengamatan dan skala inventori dengan tujuan untuk mengungkap sesuatu.

Dalam penelitian ini validitas instrumen akan diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 26 dengan menggunakan metode korelasi *product moment*. Teknik validitas instrumen dengan korelasi *product moment* yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap item dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor item. Apakah item-item dalam instrumen lembar pengamatan dan skala inventori valid atau tidak valid dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. Dalam menentukan apakah item valid atau tidak valid maka dilihat pada nilai signifikansi, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka item dinyatakan valid, akan tetapi jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka item instrumen dinyatakan tidak valid.
- b. Dengan membandingkan nilai r_{hitung} (nilai *pearson correlation*) dengan r_{tabel} (didapat dari tabel r). Jika nilai positif dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item-item yang ada dalam sebuah instrumen dapat dinyatakan valid. Tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item-item yang ada dalam instrumen dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian yang telah di analisis menggunakan SPSS 26, maka hasil validitas instrumen penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Hasil uji validitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan sepakbola dengan jumlah 12 butir tes. Didapatkan nilai sig pada 12 butir tes < 0.05 , nilai r_{hitung} dari 12 butir tes $> r_{tabel}$ (0,206).
- b. Hasil uji validitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola voli dengan jumlah 12 butir tes. Didapatkan nilai sig pada 12 butir tes < 0.05 , nilai r_{hitung} dari 12 butir tes $> r_{tabel}$ (0,206).
- c. Hasil uji validitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola basket dengan jumlah 12 butir tes. Didapatkan nilai sig pada 12 butir tes < 0.05 , nilai r_{hitung} dari 12 butir tes $> r_{tabel}$ (0,206).

d. Hasil uji validitas instrumen penelitian rasa hormat dengan jumlah 24 butir pernyataan. Didapatkan nilai sig pada 24 butir pernyataan < 0.05 , nilai r_{hitung} dari 24 butir pernyataan $> r_{tabel}$ (0,206).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, seluruh butir tes pada instrumen penelitian keterampilan bermain (permainan sepakbola, bola voli, dan bola basket) dapat dinyatakan “Valid”. Kemudian seluruh butir pada instrumen penelitian rasa hormat juga dapat dinyatakan “Valid”. Hal tersebut dikarenakan kriteria dalam uji validitas telah terpenuhi.

2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan berkali-kali saat mengukur objek yang sama dan menghasilkan data yang sama (Sugiyono: 2019: 177). Uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk mengukur lembar pengamatan dan skala inventori, yang merupakan indikator variabel konstruk. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel atau dapat diandalkan jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas instrumen juga digunakan untuk mengetahui konsistensi sebuah instrumen penelitian. Metode yang sering digunakan untuk mengukur skala rentang adalah *Cronbach Alpha*.

Uji reliabilitas merupakan kelanjutan dari uji validitas, dimana item pernyataan yang masuk pengujian adalah item pernyataan yang dinyatakan valid saja. Untuk mementukan apakah instrumen penelitian reliabel atau

tidak maka digunakan batasan koefisien reliabilitas sebesar 0,6. Menurut Ghozali (2018: 60) koefisien korelasi sebesar 0,61 maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan apabila koefisien korelasi nilainya diatas 0,80 maka instrumen penelitian dapat dinyatakan sangat reliabel. Jika dilihat dari tabel maka koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Standar untuk Menginterpretasikan Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,00 s.d 0,20	Sangat Rendah
0,21 s.d 0,40	Rendah
0,41 s.d 0,60	Sedang
0,61 s.d 0,80	Kuat
0,81 s.d 1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian yang telah di analisis menggunakan SPSS 26, maka hasil reliabilitas instrumen penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan sepakbola didapatkan nilai koefisien reliabilitas dari *Cronbach Alpha* sebesar 0,772, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian keterampilan bermain permainan sepakbola tergolong “Kuat”.
- b. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola voli didapatkan nilai koefisien reliabilitas dari *Cronbach Alpha* sebesar 0,819, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola voli tergolong “Sangat Kuat”.

- c. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola basket didapatkan nilai koefisien reliabilitas dari *Cronbach Alpha* sebesar 0,765, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian keterampilan bermain permainan bola basket tergolong “Kuat”.
- d. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian rasa hormat didapatkan nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,932, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen rasa hormat tergolong “Sangat Kuat”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, instrumen penelitian keterampilan bermain (permainan sepakbola, bola voli, dan bola basket) serta instrumen penelitian rasa hormat dapat dinyatakan “Reliabel”. Hal tersebut dikarenakan kriteria dalam uji reliabilitas telah terpenuhi.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu kegiatan penelitian berupa proses penyusunan dan pengolahan data guna menafsirkan data yang diperoleh. Sugiyono (2019: 244) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dapat mendeskripsikan atau memberikan gambaran tentang objek penelitian melalui sampel atau data keseluruhan tanpa analisis dan kesimpulan yang umum. Analisis tersebut meliputi *mean*, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi dan tabel distribusi frekuensi (Sugiyono, 2019: 247). Analisis selanjutnya deskripsi data dikelompokkan menjadi 5 kategori dengan menggunakan nilai rata-rata hitung (*arithmetic mean*) dan standar deviasi. Adapun pengkategorian datanya sebagai berikut:

Tabel 16. Pedoman Pengkategorian

No.	Interval	Kategori
1.	$X \leq (M - 1,5 SD)$	Sangat Rendah
2.	$(M - 1,5 SD) < X \leq (M - 0,5 SD)$	Rendah
3.	$(M - 0,5 SD) < X \leq (M + 0,5 SD)$	Sedang
4.	$(M + 0,5 SD) < X \leq (M + 1,5 SD)$	Tinggi
5.	$X > (M + 1,5 SD)$	Sangat Tinggi

Keterangan:

M = Rata-rata Hitung

SD = Standar Deviasi

X = Skor Peserta Didik

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebagai syarat sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Uji Normaitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki data yang berdistribusi normal atau

tidak. Uji normalitas dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk*. Kriteria yang digunakan apabila nilai *sig* > tingkat *sig* (0,05) yang artinya bahwa data dari variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal. (Priyatno, 2018: 131).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians dari kedua kelompok eksperimen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Levene's*. Kriteria keputusan yang diambil dapat diterima apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Kriteria keputusannya yaitu dapat diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Ananda & Fadhli, 2018: 175-176).

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang pertama dan kedua pada penelitian ini menggunakan uji *manova*. Uji *manova* adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif (Imam Ghozali, 2009: 79). Uji *manova* digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada beberapa variabel yang terjadi secara serentak antara dua tingkatan dalam satu variabel. Dalam penelitian ini, uji *manova* digunakan untuk menguji perbedaan pengaruh dari perlakuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan

untuk menentukan asumsi yakni apabila nilai Sig. pada *post hoc multiple comparison* $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Apabila nilai $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Kemudian dilakukan uji *independent sample t test* untuk mengetahui perbedaan pengaruh dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol secara mandiri. Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi yakni apabila nilai $t_{\text{hitung}} < t_{(0,05)}$ $(142) = 1.976$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Apabila nilai $t_{\text{hitung}} > t_{(0,05)}(142) = 1.976$ maka H_0 ditolak H_a diterima.

Selanjutnya adalah uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. *Paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji pengaruh dan keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t-test*, Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{(0,05)}(142) = 1.976$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik serta perlakuan yang diberikan kepada peserta didik tidak efektif. Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{(0,05)}(142) = 1.976$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik serta perlakuan yang diberikan kepada peserta didik efektif. Hipotesis dapat dilihat pada berikut ini:

a. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis yang pertama yaitu adakah perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

b. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis yang kedua yaitu adakah perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, serta aktif *learning*.

c. Uji Hipotesis Ketiga

Hipotesis yang ketiga yaitu adakah perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

d. Uji Hipotesis Keempat

Hipotesis yang keempat yaitu adakah perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

e. Uji Hipotesis Kelima

Hipotesis yang kelima yaitu adakah perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan keterampilan bermain peserta didik pada permainan bola besar yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif.

f. Uji Hipotesis Keenam

Hipotesis yang keenam yaitu adakah perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional.

g. Uji Hipotesis Ketujuh

Hipotesis yang ketujuh yaitu adakah perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif.

h. Uji Hipotesis Kedelapan

Hipotesis yang kedelapan yaitu adakah perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Ha: Ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*.
- 2) Ho: Tidak ada perbedaan peningkatan rasa hormat peserta didik yang signifikan antara penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning*.

- i. Uji Hipotesis Kesembilan

Hipotesis yang kesembilan yaitu adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik sekolah menengah atas. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap keterampilan bermain peserta didik sekolah menengah atas.
- 2) H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap keterampilan bermain peserta didik sekolah menengah atas.

Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi yakni apabila nilai t hitung $> t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka H_0 ditolak dan apabila nilai t hitung $< t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka H_0 diterima.

j. Uji Hipotesis Kesepuluh

Hipotesis yang kesepuluh yaitu adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

1) H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas.

2) H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas.

Berdasarkan hipotesis kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi yakni apabila nilai t hitung $> t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka H_0 ditolak dan apabila nilai t hitung $< t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka H_0 diterima.

k. Uji Hipotesis Kesebelas

Hipotesis yang kesebelas yaitu apakah model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.
- 2) H_a : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

1. Uji Hipotesis Kedua Belas

Hipotesis kedua belas yaitu apakah model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik. Adapun hipotesis yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar tidak efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.
- 2) H_a : Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian kuasi eksperimen ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 bulan Januari - Maret 2024 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pakem. Penyajian hasil penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) deskripsi data keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik, (2) pengujian hipotesis, (3) pembahasan hasil pengujian hipotesis, dan (4) keterbatasan penelitian. Hasil penelitian yang dianalisis berdasarkan hasil observasi keterampilan bermain dan skala inventori rasa hormat peserta didik.

Penelitian ini mengangkat variabel penelitian yaitu variabel bebas dengan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* serta variabel terikat yaitu keterampilan bermain pada permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) serta rasa hormat. Data keterampilan bermain peserta didik diperoleh dari lembar observasi permainan sedangkan data rasa hormat peserta didik diperoleh dari pengisian skala inventori. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana pengaruh dan keefektifan proses pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* terhadap peningkatan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan data hasil penelitian yang telah dilakukan. Deskripsi data bertujuan untuk memberikan gambaran berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Data hasil penelitian peserta didik baik dari *pretest* maupun *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Keterampilan Bermain Bola Besar (*Pretest*)

a. Model *Hybrid TPSR-SE*

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok eksperimen, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

Statistik	
N	36
Mean	20,8
Std. Dev	2,88
Min	16
Max	28

Tabel 18. Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$16 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$16 \leq 20$	Rendah	21	58,4%
3.	$20 \leq 22$	Sedang	3	8,3%
4.	$22 \leq 25$	Tinggi	9	25,0%
5.	> 25	Sangat Tinggi	3	8,3%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 21 peserta didik (58,4%), pada kategori “Sedang” sebanyak 3 peserta didik (8,3%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 9 peserta didik (25,0%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 3 peserta didik (8,3%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 21 peserta didik (58,4%).

b. Model Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol I, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

Statistik	
N	36
Mean	21,1
Std. Dev	2,3
Min	17
Max	26

Tabel 20. Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$17 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$17 \leq 20$	Rendah	17	47,3%
3.	$20 \leq 22$	Sedang	8	22,2%
4.	$22 \leq 24$	Tinggi	9	25,0%
5.	> 24	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 17 peserta didik (47,3%), pada kategori “Sedang” sebanyak 8 peserta didik (22,2%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 9 peserta didik (25,0%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 17 peserta didik (47,3%).

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol II, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21. Deskriptif Statistik *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

Statistik	
N	36
Mean	22,2
Std. Dev	2,42
Min	18
Max	28

Tabel 22. Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$18 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$18 \leq 21$	Rendah	16	44,4%
3.	$21 \leq 23$	Sedang	10	27,8%
4.	$23 \leq 25$	Tinggi	5	13,9%
5.	> 25	Sangat Tinggi	5	13,9%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%), pada kategori “Sedang” sebanyak 10 peserta didik (27,8%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 5 peserta didik (13,9%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 5 peserta didik (13,9%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%).

d. Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol III, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 23. Deskriptif Statistik *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Statistik	
N	36
Mean	23,5
Std. Dev	2,19
Min	20
Max	30

Tabel 24. Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$20 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$20 \leq 22$	Rendah	11	30,5%
3.	$22 \leq 24$	Sedang	14	38,9%
4.	$24 \leq 26$	Tinggi	7	19,5%
5.	> 26	Sangat Tinggi	4	11,1%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* keterampilan bermain bola besar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 11 peserta didik (30,5%), pada kategori “Sedang” sebanyak 14 peserta didik (38,9%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 4 peserta didik (11,1%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest*

keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Sedang” sebanyak 14 peserta didik (38,9%).

2. Keterampilan Bermain Bola Besar (*Posttest*)

a. Model *Hybrid TPSR-SE*

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok eksperimen, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 25. Deskriptif Statistik *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

Statistik	
N	36
Mean	31,0
Std. Dev	1,48
Min	28
Max	34

Tabel 26. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$29 <$	Sangat Rendah	2	5,5%
2.	$29 \leq 30$	Rendah	3	8,4%
3.	$30 \leq 31$	Sedang	7	19,5%
4.	$31 \leq 33$	Tinggi	22	61,1%
5.	> 33	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain permainan bola besar pada kategori “Sangat

Rendah” sebanyak 2 peserta didik (5,5%), pada kategori “Rendah” sebanyak 3 peserta didik (8,4%), pada kategori “Sedang” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 22 peserta didik (61,1%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Tinggi” sebanyak 22 peserta didik (61,1%).

b. Model Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol I, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 27. Deskriptif Statistik *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

Statistik	
N	36
Mean	22,3
Std. Dev	2,13
Min	18
Max	27

Tabel 28. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$19 <$	Sangat Rendah	1	2,7%
2.	$19 \leq 21$	Rendah	14	38,9%
3.	$21 \leq 23$	Sedang	11	30,5%
4.	$23 \leq 25$	Tinggi	7	19,5%
5.	> 25	Sangat Tinggi	3	8,4%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* keterampilan bermain bola besar peserta didik yang menggunakan

model pembelajaran konvensional. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain permainan bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 1 peserta didik (2,7%), pada kategori “Rendah” sebanyak 14 peserta didik (38,9%), pada kategori “Sedang” sebanyak 11 peserta didik (30,5%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 3 peserta didik (8,4%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 14 peserta didik (38,9%).

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol II, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 29. Deskriptif Statistik *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

Statistik	
N	36
Mean	24,0
Std. Dev	1,86
Min	21
Max	28

Tabel 30. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$21 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$21 \leq 23$	Rendah	16	44,4%
3.	$23 \leq 25$	Sedang	11	30,6%
4.	$25 \leq 27$	Tinggi	8	22,2%
5.	> 27	Sangat Tinggi	1	2,8%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain permainan bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%), pada kategori “Sedang” sebanyak 11 peserta didik (30,6%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 8 peserta didik (22,2%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (2,8%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%).

d. Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol III, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 31. Deskriptif Statistik *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Statistik	
N	36
Mean	25,2
Std. Dev	2,24
Min	21
Max	30

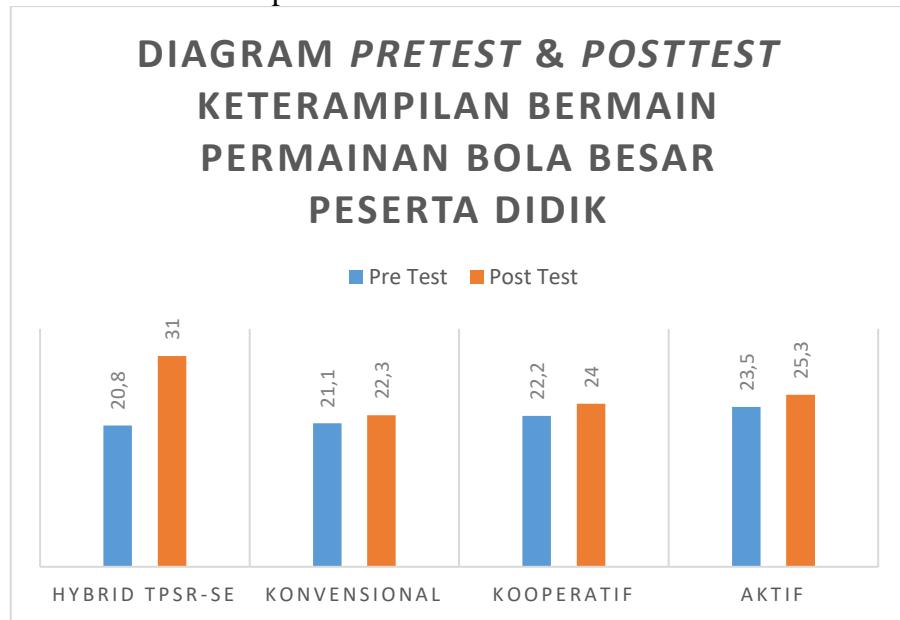
Tabel 32. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Besar Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$22 <$	Sangat Rendah	1	2,8%
2.	$22 \leq 24$	Rendah	11	30,6%
3.	$24 \leq 26$	Sedang	15	41,7%
4.	$26 \leq 28$	Tinggi	5	13,8%
5.	> 28	Sangat Tinggi	4	11,1%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*. Terdapat peserta didik yang memiliki keterampilan bermain permainan bola besar pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 1 peserta didik (2,8%), pada kategori “Rendah” sebanyak 11 peserta didik (30,6%), pada kategori “Sedang” sebanyak 15 peserta didik (41,7%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 5 peserta didik (13,8%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 4 peserta didik (11,1%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik berada pada kategori “Sedang” sebanyak 14 peserta didik (38,9%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar baik dari kelompok eksperimen yang menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran aktif *learning*. Perbedaan nilai rata-rata yang didapatkan dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 3. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Bermain



Berdasarkan diagram batang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata keterampilan bermain permainan bola besar kelompok eksperimen yang menggunakan model *Hybrid TPSR-SE*, nilai rata-rata *pretest* 20,8 kemudian nilai rata-rata *posttest* 31,0. Terjadi peningkatan pada kelompok kontrol dengan model konvensional, nilai rata-rata *pretest* 21,1 kemudian nilai rata-rata *posttest* 22,3. Pada kelompok kontrol yang lain yaitu dengan model kooperatif dan aktif *learning* juga terjadi peningkatan nilai rata-rata keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik, nilai rata-rata *pretest* dengan model kooperatif 22,2 kemudian nilai rata-rata *posttest* 24,0. Pada model aktif *learning*, nilai rata-rata *pretest* rasa hormat peserta didik 23,5 kemudian rata-rata *posttest* 25,3.

3. Rasa Hormat (*Pretest*)

a. Model *Hybrid TPSR-SE*

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok eksperimen, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 33. Deskriptif Statistik *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

Statistik	
N	36
Mean	72,6
Std. Dev	4,23
Min	65
Max	85

Tabel 34. Distribusi Frekuensi *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$66 <$	Sangat Rendah	1	2,8%
2.	$66 \leq 71$	Rendah	15	41,7%
3.	$71 \leq 74$	Sedang	10	27,8%
4.	$74 \leq 79$	Tinggi	8	22,2%
5.	> 79	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 1 peserta didik (2,8%), pada kategori “Rendah” sebanyak 15 peserta didik (41,7%), pada kategori “Sedang” sebanyak 10 peserta didik (27,8%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 8 peserta didik

(22,2%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 15 peserta didik (41,7%).

b. Model Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol I, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 35. Deskriptif Statistik *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

Statistik	
N	36
Mean	73,9
Std. Dev	4,04
Min	66
Max	82

Tabel 36. Distribusi Frekuensi *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$66 <$	Sangat Rendah	1	2,7%
2.	$66 \leq 72$	Rendah	15	41,7%
3.	$72 \leq 76$	Sedang	10	27,8%
4.	$76 \leq 80$	Tinggi	7	19,5%
5.	> 80	Sangat Tinggi	3	8,3%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 1 peserta didik (2,7%), pada kategori “Rendah” sebanyak 15 peserta didik (41,7%), pada kategori

“Sedang” sebanyak 10 peserta didik (27,8%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 3 peserta didik (8,3%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 15 peserta didik (41,7%).

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol II, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 37. Deskriptif Statistik *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

Statistik	
N	36
Mean	72,7
Std. Dev	5,36
Min	64
Max	88

Tabel 38. Distribusi Frekuensi *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$65 <$	Sangat Rendah	2	5,5%
2.	$65 \leq 70$	Rendah	13	36,2%
3.	$70 \leq 75$	Sedang	11	30,5%
4.	$75 \leq 80$	Tinggi	8	22,3
5.	> 80	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 2 peserta didik (5,5%), pada

kategori “Rendah” sebanyak 13 peserta didik (36,2%), pada kategori “Sedang” sebanyak 11 peserta didik (30,5%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 8 peserta didik (22,3%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 13 peserta didik (36,2%).

d. Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Hasil penelitian *pretest* pada kelompok kontrol III, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 39. Deskriptif Statistik *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Statistik	
N	36
Mean	72,0
Std. Dev	5,98
Min	61
Max	88

Tabel 40. Distribusi Frekuensi *Pretest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$63 <$	Sangat Rendah	1	2,8%
2.	$63 \leq 69$	Rendah	16	44,4%
3.	$69 \leq 75$	Sedang	9	25,0%
4.	$75 \leq 81$	Tinggi	8	22,3%
5.	> 81	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *pretest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada

kategori “Sangat Rendah” sebanyak 1 peserta didik (2,8%), pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%), pada kategori “Sedang” sebanyak 9 peserta didik (25,0%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 8 peserta didik (22,3%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Rendah” sebanyak 16 peserta didik (44,4%).

4. Rasa Hormat (*Posttest*)

a. Model *Hybrid TPSR-SE*

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok eksperimen, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 41. Deskriptif Statistik *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

Statistik	
N	36
Mean	86,9
Std. Dev	3,27
Min	80
Max	94

Tabel 42. Distribusi Frekuensi *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model *Hybrid TPSR-SE*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	< 82	Sangat Rendah	2	5,5%
2.	$82 \leq 85$	Rendah	7	19,5%
3.	$85 \leq 88$	Sedang	7	19,5%
4.	$88 \leq 91$	Tinggi	18	50,0%
5.	> 91	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education*. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 2 peserta didik (5,5%), pada kategori “Rendah” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), pada kategori “Sedang” sebanyak 7 peserta didik (19,5%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 18 peserta didik (50,0%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Tinggi” sebanyak 18 peserta didik (50,0%).

b. Model Pembelajaran Konvensional

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol I, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 43. Deskriptif Statistik *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

Statistik	
N	36
Mean	73,2
Std. Dev	3,71
Min	67
Max	80

Tabel 44. Distribusi Frekuensi *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Konvensional

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
1.	$67 <$	Sangat Rendah	0	0,0%
2.	$67 \leq 71$	Rendah	11	30,5%
3.	$71 \leq 75$	Sedang	14	39,0%
4.	$75 \leq 79$	Tinggi	9	25,0%
5.	> 79	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil *posttest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 0 peserta didik (0,0%), pada kategori “Rendah” sebanyak 11 peserta didik (30,5%), pada kategori “Sedang” sebanyak 14 peserta didik (39,0%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 9 peserta didik (25,0%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Sedang” sebanyak 14 peserta didik (39,0%).

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol II, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 45. Deskriptif Statistik *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

Statistik	
N	36
Mean	73,7
Std. Dev	5,02
Min	64
Max	89

Tabel 46. Distribusi Frekuensi *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$66 <$	Sangat Rendah	3	8,3%
2.	$66 \leq 71$	Rendah	8	22,3%
3.	$71 \leq 76$	Sedang	15	41,6%
4.	$76 \leq 81$	Tinggi	8	22,3%
5.	> 81	Sangat Tinggi	2	5,5%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil *posttest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 3 peserta didik (8,3%), pada kategori “Rendah” sebanyak 8 peserta didik (22,3%), pada kategori “Sedang” sebanyak 15 peserta didik (41,6%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 8 peserta didik (22,3%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 2 peserta didik (5,5%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Sedang” sebanyak 15 peserta didik (41,6%).

d. Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Hasil penelitian *posttest* pada kelompok kontrol III, pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning* dapat dilihat pada tebel berikut:

Tabel 47. Deskriptif Statistik *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

Statistik	
N	36
Mean	74,8
Std. Dev	3,43
Min	69
Max	85

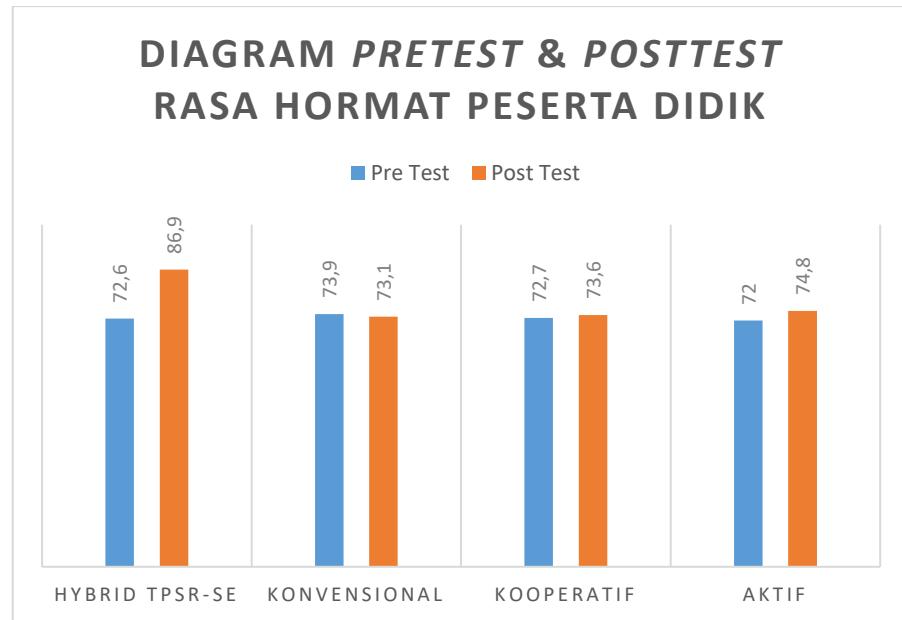
Tabel 48. Distribusi Frekuensi *Posttest* Rasa Hormat Peserta Didik Model Pembelajaran Aktif *Learning*

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	$70 <$	Sangat Rendah	2	5,5%
2.	$70 \leq 73$	Rendah	10	27,8%
3.	$73 \leq 77$	Sedang	18	50,0%
4.	$77 \leq 80$	Tinggi	5	13,9%
5.	> 80	Sangat Tinggi	1	2,8%
Total			36	100%

Berdasarkan hasil di atas diketahui bahwa pada hasil *posttest* rasa hormat peserta didik yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*. Terdapat peserta didik yang memiliki rasa hormat pada kategori “Sangat Rendah” sebanyak 2 peserta didik (5,5%), pada kategori “Rendah” sebanyak 10 peserta didik (27,8%), pada kategori “Sedang” sebanyak 18 peserta didik (50,0%), pada kategori “Tinggi” sebanyak 5 peserta didik (13,9%), dan pada kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 1 peserta didik (2,8%). Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* rasa hormat peserta didik berada pada kategori “Sedang” sebanyak 18 peserta didik (50,0%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* rasa hormat peserta didik baik dari kelompok eksperimen yang menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran aktif *learning*. Perbedaan nilai rata-rata yang didapatkan dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 4. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*
Rasa Hormat



Berdasarkan diagram batang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata rasa hormat kelompok eksperimen yang menggunakan model *Hybrid TPSR-SE*, nilai rata-rata *pretest* 72,6 kemudian nilai rata-rata *posttest* 86,9. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan model konvensional tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata rasa hormat, nilai rata-rata *pretest* 73,9 kemudian nilai rata-rata *posttest* 73,1. Namun pada kelompok kontrol yang lain yaitu dengan model kooperatif dan aktif *learning* terjadi peningkatan nilai rata-rata rasa hormat peserta didik, nilai rata-rata *pretest* dengan model kooperatif 72,7 kemudian nilai rata-rata *posttest* 73,6. Pada model aktif *learning*, nilai rata-rata *pretest* rasa hormat peserta didik 72,0 kemudian rata-rata *posttest* 74,8.

B. Hasil Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis multivariat untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kedua variabel yaitu keterampilan bermain dan rasa hormat, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas dan uji homogenitas multivariat.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dalam penghitungannya menggunakan program SPSS 26. Untuk mengetahui normal tidaknya data penelitian adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 49. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Model <i>Hybrid TPSR- SE</i>	Model Konvensional	Model Kooperatif	Model Aktif	Keterangan
	Sig.	Sig.	Sig.	Sig.	
Keterampilan bermain					
<i>PreTest</i>	0,101	0,095	0,213	0,055	Normal
<i>PostTest</i>	0,129	0,263	0,111	0,208	Normal
Rasa Hormat					
<i>PreTest</i>	0,121	0,235	0,077	0,118	Normal
<i>PostTest</i>	0,356	0,366	0,145	0,210	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pretest* dan *posttest* keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai $\text{sig} >$

0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka hal yang selanjutnya dilakukan adalah uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai sig pada *levene's statistic* dengan nilai sig 0,05. Apabila nilai sig $> 0,05$ maka dapat dinyatakan data pada kelompok eksperimen maupun kontrol dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 50. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Sig.	Keterangan
Keterampilan Bermain		
<i>PreTest</i>	0,262	Homogen
<i>PostTest</i>	0,093	Homogen
Rasa Hormat		
<i>PreTest</i>	0,117	Homogen
<i>PostTest</i>	0,164	Homogen

Hasil uji homogenitas pada variabel keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dari *pretest* dan *posttest* diketahui nilai sig yang diperoleh adalah $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada permainan bola besar dalam meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Analisis yang digunakan adalah uji *paired sampel t test* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil analisis yang telah dilakukan dapat diterangkan secara rinci sebagai berikut:

a. Uji Beda Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Analisis uji beda dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dan keefektifan model pembelajaran ditinjau dari peningkatan keterampilan bermain peserta didik. Pengujian data *posttest* dilakukan menggunakan uji *manova* dengan bantuan IBM SPSS 26. Hasil uji *manova* yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Uji Beda Pengaruh terhadap Keterampilan Bermain

Tabel 51. Hasil Uji Beda Pengaruh Model Pembelajaran Variabel Keterampilan Bermain

Model Pembelajaran		Sig.	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	Konvensional	0.000	Terdapat Perbedaan
	Kooperatif		
	Aktif Learning		

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh nilai signifikansi *post hoc multiple comparisons* pada variabel keterampilan bermain sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada

perbedaan secara signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* ditinjau dari peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*.

2) Uji Beda Pengaruh terhadap Rasa Hormat

Tabel 52. Hasil Uji Beda Pengaruh Model Pembelajaran Variabel Rasa Hormat

Model Pembelajaran	Sig.	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	0.000	Terdapat Perbedaan
Konvensional		
Kooperatif		
Aktif Learning		

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh nilai signifikansi *post hoc multiple comparisons* pada variabel rasa hormat sebesar $0,000 < 0.05$. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* ditinjau dari peningkatan rasa hormat peserta didik. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*.

Selanjutnya, uji beda juga dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara terpisah terhadap variabel keterampilan

bermain dan rasa hormat peserta didik untuk mengetahui perbedaan pengaruh dan keefektifan model pembelajaran ditinjau dari peningkatan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Pengujian data *posttest* dilakukan menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan IBM SPSS 26. Hasil uji *independent sample t test* yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

3) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional (Keterampilan Bermain)

Tabel 53. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	31,0	8,7	20.186	Terdapat Perbedaan
Konvensional	22,3			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* keterampilan bermain kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 31,0 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model konvensional) sebesar 22,3 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 8,7. Didapatkan nilai $t_{hitung} 20.186 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional terhadap keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik dibandingkan dengan model konvensional.

4) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif
(Keterampilan Bermain)

Tabel 54. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	31,0			
Kooperatif	24,0	7,0	17.700	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* keterampilan bermain kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 31,0 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model kooperatif) sebesar 24,0 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 7,0. Didapatkan nilai $t_{hitung} 17.700 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model kooperatif terhadap keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik dibandingkan dengan model kooperatif.

5) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*
(Keterampilan Bermain)

Tabel 55. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	31,0			
Aktif <i>Learning</i>	25,2	5,8	13.005	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* keterampilan bermain kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 31,0 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model aktif *learning*) sebesar 25,2 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 5,8. Didapatkan nilai $t_{hitung} 13.005 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model aktif *learning* terhadap keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik dibandingkan dengan model aktif *learning*.

6) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional (Rasa Hormat)

Tabel 56. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	86,9	13,8	16.625	Terdapat Perbedaan
Konvensional	73,1			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* rasa hormat kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 86,9 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model konvensional) sebesar 73,1 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 13,8. Didapatkan nilai $t_{hitung} 16.625 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara

signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model konvensional terhadap rasa hormat peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik dibandingkan dengan model konvensional.

7) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif (Rasa Hormat)

Tabel 57. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	86,9	13,3	13.231	Terdapat Perbedaan
Kooperatif	73,6			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* rasa hormat kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 86,9 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model kooperatif) sebesar 73,6 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 13,3. Didapatkan nilai t_{hitung} $13.231 > t_{(0,05) (142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model kooperatif terhadap rasa hormat peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik dibandingkan dengan model kooperatif.

8) Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*
(Rasa Hormat)

Tabel 58. Hasil Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*

Model Pembelajaran	Rata-Rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	Keterangan
<i>Hybrid TPSR-SE</i>	86,9			
Aktif <i>Learning</i>	74,8	12,1	15.311	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *posttest* rasa hormat kelompok eksperimen (model *Hybrid TPSR-SE*) sebesar 86,9 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol (model aktif *learning*) sebesar 74,8 sehingga ada perbedaan nilai rata-rata sebesar 12,1. Didapatkan nilai $t_{hitung} 15.311 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh secara signifikan pada model *Hybrid TPSR-SE* dengan model aktif *learning* terhadap rasa hormat peserta didik. Model *Hybrid TPSR-SE* lebih efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik dibandingkan dengan model aktif *learning*.

b. Uji *Paired Sampel T Test* Kelompok Eksperimen

Uji *paired sampel t test* pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Kesimpulan hasil analisis data dapat dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Adapun ringkasan uji *paired sample t test* pada *pretest* dan

posttest keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain

Tabel 59. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Kelompok Eksperimen

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	20,8			
<i>PostTest</i>	31,0	10,2	21.717	1.976

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* keterampilan bermain kelompok eksperimen sebesar 20,8 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 31,0 sehingga mengalami peningkatan skor rata-rata sebesar 10,2. Didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{(0,05) (142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan pada skor rata-rata keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik kelompok eksperimen.

2) Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat

Tabel 60. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat Kelompok Eksperimen

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	72,6			
<i>PostTest</i>	86,9	17,3	16.688	1.976

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* rasa hormat peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 72,6 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 86,9 sehingga mengalami

peningkatan skor rata-rata sebesar 17,3. Didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{(0,05) (142)} = 1.976$. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan pada skor rasa hormat peserta didik kelompok eksperimen.

c. Uji *Paired Sample T Test* Kelompok Kontrol

Uji *paired sample t test* pada *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* terhadap keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Kesimpulan hasil analisis data dapat dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{(0,05) (142)} = 1.976$. Adapun ringkasan uji *paired sample t test* pada *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Model Konvensional)

Tabel 61. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Konvensional)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	21,1	1,2	-2.496	1.976
<i>PostTest</i>	22,3			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 21,1 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 22,3 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,2. Didapatkan nilai $t_{hitung} < t_{(0,05) (142)} = 1.976$ ($-2.496 < 1.976$). Dapat disimpulkan bahwa tidak

ada pengaruh secara signifikan skor keterampilan bermain pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2) Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Model Konvensional)

Tabel 62. Hasil *Uji Paired Sample T Test* Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Konvensional)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	73,9	0,8	1.084	1.976
<i>PostTest</i>	73,1			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 73,9 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 73,1 sehingga mengalami penurunan sebesar 0,8. Didapatkan nilai $t_{hitung} < t_{(0,05) (142)} = 1.976$ ($1.084 < 1.976$), dapat disimpulkan tidak ada pengaruh secara signifikan pada skor rasa hormat pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3) Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Model Kooperatif)

Tabel 63. Hasil *Uji Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Kooperatif)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	22,2	1,8	3.739	1.976
<i>PostTest</i>	24,0			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 22,2 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 24,0 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,8. Didapatkan juga

$t_{hitung} > t_{(0,05)(142)} = 1.976$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada skor rata-rata keterampilan bermain kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif.

4) Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Model Kooperatif)

Tabel 64. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Kooperatif)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	72,7	0,9	1.256	1.976
<i>PostTest</i>	73,6			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif sebesar 72,7 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 73,6 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,9. Didapatkan nilai $t_{hitung} < t_{(0,05)(142)} = 1.976$, dapat disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan secara signifikan pada rasa hormat kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif.

5) Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Model Aktif *Learning*)

Tabel 65. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Aktif *Learning*)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	23,5	1,7	5.149	1.976
<i>PostTest</i>	25,2			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran aktif learning sebesar 23,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 25,2

sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,7. Didapatkan nilai $t_{hitung} > (5.149 > 1.976)$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada keterampilan bermain permainan bola besar pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*

6) Rasa Hormat Kelompok Kontrol (Model Aktif *Learning*)

Tabel 66. Hasil Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Kelompok Kontrol (Aktif *Learning*)

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	72,0	2,8	2.873	1.976
<i>PostTest</i>	74,8			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* pada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran aktif learning sebesar 72,0 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,8 sehingga mengalami peningkatan sebesar 2,8. Didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{(0,05)(142)} = 1.976 (2.873 > 1.976)$, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada rasa hormat kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran aktif *learning*.

d. Uji Efektivitas (*Paired Sample T Test*)

Dalam penelitian ini uji efektivitas dari model *Hybrid TPSR-SE* adalah menggunakan uji *paired sample t test*. Uji *paired sample t test* digunakan untuk menguji perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap peningkatan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik. Kesimpulan dari

hasil analisis data dapat dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{(0,05)(142)}$ = 1.976. Adapun ringkasan hasil uji efektivitas penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

1) Uji Efektivitas *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain

Tabel 67. Hasil Uji Efektivitas *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain Peserta Didik

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	20,8			
<i>PostTest</i>	31,0	10,2	21.717	1.976

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* keterampilan bermain kelompok eksperimen sebesar 20,8 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 31,0 sehingga terdapat perbedaan skor rata-rata sebesar 10,2. Didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik.

2) Uji Efektivitas *Paired Sample T Test* Rasa Hormat

Tabel 68. Hasil Uji Efektivitas *Paired Sample T Test* Rasa Hormat Peserta Didik

Hasil	Rata-rata	Perbedaan Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>PreTest</i>	72,6			
<i>PostTest</i>	86,9	17,3	16.688	1.976

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai *pretest* rasa hormat peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 72,6

dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 86,9 sehingga terdapat perbedaan skor rata-rata sebesar 17,3. Didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{(0,05)(142)} = 1.976$ maka, dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

C. Pembahasan

Hasil uji beda pengaruh antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* menggunakan uji *manova multiple comparisson* pada variabel keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik diketahui bahwa hasil uji *manova multiple comparisson* memiliki nilai *sig.* $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil tersebut maka, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*. Dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* memiliki pengaruh terhadap keterampilan bermain peserta didik dan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*.

Selanjutnya, hasil uji *paired sample t test* pada variabel keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* adalah 20,8 setelah dilakukan *posttest* rata-rata skor menjadi 31,0 sehingga terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 10,2. Kemudian berdasarkan uji *paired sample t test* diperoleh nilai $t_{hitung} 21,717 >$ nilai $t_{(0,05)(142)} = 1.976$ sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap keterampilan bermain

permainan bola besar peserta didik. Hasil di atas juga dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

Hasil uji beda pengaruh antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* menggunakan uji *manova multiple comparisson* pada variabel rasa hormat peserta didik diketahui bahwa hasil uji *manova multiple comparisson* memiliki nilai sig. $0.000 < 0.05$. Berdasarkan hasil tersebut maka, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *Hybrid TPSR-SE* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*. Berdasarkan hasil di atas maka, dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* memiliki pengaruh terhadap rasa hormat peserta didik dan lebih efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning*.

Lebih lanjut, hasil uji *paired sample t test* pada variabel rasa hormat peserta didik diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* adalah 72,6 setelah dilakukan *posttest* rata-rata skor menjadi 86,9 sehingga terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 17,3. Selanjutnya berdasarkan uji *paired sample t test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 16,688 >$ nilai $t_{(0,05) (142)} = 1.976$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* terhadap rasa hormat peserta didik. Hasil di atas juga dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid TPSR-SE* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik.

Hasil penelitian di atas diperkuat oleh hasil dari penelitian lainnya. Hasil Penelitian Jose Ignacio Menendez (2017) menyimpulkan bahwa hasil hibridisasi *sport education* dan *teaching personal and social responsibility* menjadi alat yang ampuh untuk menyertakan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menghormati, menghargai, membantu mereka dan teman sekelasnya terhubung di dalam dan di luar kelas. Hasil lain, penelitian Rio Fernandez (2017) menemukan bahwa hasil hibridisasi dari dua model pedagogis membantu meningkatkan tanggung jawab sosial dan pribadi, menghargai, kerja sama, rasa hormat serta memberikan peserta didik pengalaman olahraga yang bermakna. Lebih lanjut, penelitian Chunoh Wei (2020) menyimpulkan bahwa hasil dari model *Sport Education* terpadu *TPSR* terbukti dapat mempengaruhi tanggung jawab, menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap kognisi dalam melatih efikasi diri, serta afektif lain dalam pembelajaran.

Model *TPSR* dan model *SE* sejatinya dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran yang lainnya. Kedua model tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta memiliki dampak yang positif bagi guru dan peserta didik. Hibridasi model *TPSR-Gamifikasi* dalam pendidikan jasmani mampu meningkatkan tanggung jawab, *respect*, percaya diri, dan partisipasi (Valero-Valenzuela et al., 2020: 72). Gil-Arias et al., (2021: 380) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa model *Hybrid TGfU-SE* mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guijarro et al., (2022: 413) hasil

penelitiannya menunjukkan bahwa kombinasi model *SE-TGfU* sangat membantu guru dalam peningkatan performa bermain dan keterlibatan bermain peserta didik selama pembelajaran pendidikan jasmani.

Model *TPSR* telah terbukti memiliki dampak yang positif terhadap perilaku prososial peserta didik. Senada dengan hasil penelitian Huo, Shih & Wang (2021: 4267) yang menunjukkan bahwa peserta didik dengan intervensi model *TPSR* selama pembelajaran memperoleh peningkatan perilaku prososial ke arah yang lebih baik. Model *TPSR* secara efektif mampu meningkatkan tanggung jawab pribadi maupun sosial, rasa hormat, pengendalian diri, usaha, kerjasama, keterampilan berkomunikasi, penghargaan terhadap orang lain dan diri sendiri, hubungan interpersonal, serta sikap sportif dalam olahraga (Ettl Rodríguez et al., 2023: 21). Selain itu model *TPSR* efektif dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Baker et al., 2023: 16). Model *TPSR* menyebabkan terjadinya perubahan rasa hormat peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh perilaku peserta didik yang memperlakukan peserta didik lain dengan baik selama pembelajaran, menunjukkan sikap menghargai kemampuan peserta didik lain, menghormati keputusan yang diambil peserta didik lain.

Model *SE* telah terbukti memiliki dampak positif terhadap keterampilan berolahraga dan perilaku positif dalam berolahraga. Hasil penelitian milik Pablo Luna (2019) mengungkapkan bahwa model *sport education* mempromosikan peningkatan yang signifikan dalam indikator spesifik aspek-

aspek sosial pada kelompok eksperimen. Model *SE* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik melalui kegiatan latihan dan pertandingan dengan format kompetisi dalam proses pembelajaran (Curtner-Smith et al., 2021: 319). Format musim kompetisi yang ada dalam model *SE* sangat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengalaman bermain, sehingga berpengaruh terhadap perubahan keterampilan (Farias et al., 2022: 831). Adanya fasilitas latihan dan pertandingan dalam model *SE* sangat membantu peserta didik untuk belajar mengenai kerja sama, saling percaya, saling membantu, saling menghormati, dan tanggung jawab akan peran yang diberikan (Hastie et al., 2023: 624). Selain itu model *SE* menyebabkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Vazques & Wallhead, 2023: 304).

Berdasarkan literatur di atas membuktikan bahwa model *TPSR* dan model *SE* merupakan model pembelajaran dengan dampak positif yang sangat banyak bagi peserta didik dalam aspek afektif maupun aspek psikomotor. Hal tersebut yang menjadi landasan dasar bagi peneliti melakukan hibridasi kedua model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi permainan bola besar. Dengan adanya hibridasi model *TPSR-SE* selain menjadi inovasi baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan hibridasi model *TPSR-SE* mampu membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan bagi peserta didik dan membantu guru dalam meningkatkan

keterampilan bermain serta rasa hormat peserta didik baik selama proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, akan dijelaskan mengenai penerapan model *Hybrid TPSR-SE* pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Model *Hybrid TPSR-SE* pada penelitian ini menerapkan langkah-langkah dan format pembelajaran yang ada pada model *TPSR* dan model *SE* kemudian digabungkan dan diterapkan secara bersama-sama dalam setiap pertemuan pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran dengan model *Hybrid TPSR-SE* menerapkan format musim kompetisi, berbagi peran, fase berlatih, fase bertanding, dan perayaan musim kompetisi dari model *SE* yang dalam pelaksanaannya dibersamai dengan kontrak perilaku yang berfokus pada lima level dari model *TPSR*.

Level I: *respecting the rights & feelings of others*, level ii: *participations and effort*, level iii: *self-direction*, level iv: *helping others and leadership*, level v: *transfer outside the gym*. Dalam setiap pembelajaran peserta didik diberikan fasilitas di setiap kegiatan baik dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun untuk kegiatan pendahuluan fasilitas yang diberikan berupa *Relational Time (TPSR)*, *Content Selection (SE)*, *Awarness Talk (TPSR)*, *Pacing (SE)*, dan *Managerial Control (SE)*. Pada bagian kegiatan inti fasilitas yang diberikan adalah *The Lesson (TPSR)*, *Task Presentation (SE)*, *Engage Pattern (SE)*, *Instructional Interaction (SE)*, dan *Group Meeting (TPSR)*. Pada bagian kegiatan penutup fasilitas yang diberikan berupa *Reflection Time (TPSR)*, *Task Progression*

(*SE*), dan *Counseling Time (TPSR)*. Fasilitas tersebut merupakan strategi pelaksanaan pembelajaran yang ada pada model *TPSR* dan *SE* yang diintegrasikan dalam waktu yang sama pada masing-masing kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kegiatan pendahuluan dimulai dari tahap *Relational Time* pada tahap ini memiliki tujuan memberikan waktu untuk membangun relasi antara guru dengan peserta didik. Kemudian diikuti *Content Selection* yang bertujuan memberikan waktu bagi peserta didik untuk memilih jenis olahraga yang dipertandingkan dan skema kompetisi yang akan digunakan. Setelah itu, *Awareness Talk*, pada tahap tindakan ini peserta didik di berikan fasilitas waktu untuk berbicara sehingga dapat memastikan bahwa para peserta didik memahami setiap tujuan dari pembelajaran. Kemudian *Pacing* yang bertujuan untuk mempersiapkan kompetisi mulai dari menentukan adanya kompetisi, persiapan pertandingan hingga *grand final*, dan menentukan penghargaan yang akan diberikan. Terakhir, *Managerial Control* bertujuan untuk mengatur pada pemilihan tugas dan peran peserta didik pada saat kompetisi berlangsung.

Kegiatan inti dimulai dengan *The Lesson* berupa tugas gerak yang diberikan kepada peserta didik tugas gerak yang dimaksud adalah pertandingan permainan bola besar. Yang dibarengi dengan *Task Presentation* berupa tampilan tugas gerak dalam rangka pengembangan keterampilan dan strategi tim. Kegiatan tugas gerak didalamnya terdapat *Engagement Patern* berupa peran yang dilakukan peserta didik dalam

pertandingan. Kemudian diikuti *Instructional Interaction* berupa interaksi peserta didik dalam sebuah tim maupun dengan perangkat pertandingan. Pada kegiatan inti diakhiri dengan *Group Meeting* dengan tujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran.

Kegiatan penutup dimulai dengan *Reflection Time (TPSR)* bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengevaluasi sikap dan perilakunya dalam pertemuan hari itu kaitanya dengan level karakter *TPSR* yang telah dilakukan. Kemudian diikuti *Task Progression* kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan pandangan peserta didik dalam membuat kegiatan latihan yang didasarkan pada evaluasi kemampuan anggota tim statistik pemain pada saat pertandingan yang telah dilakukan sebelumnya. Dan diakhiri dengan *Counseling Time* kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam *TPSR* serta konsultasi mengenai rencana latihan yang telah disusun.

Pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar dengan model *Hybrid TPSR-SE* sudah dilaksanakan dengan optimal dalam setiap pembelajaran. Penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* dilakukan pada materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) sebanyak sembilan pertemuan. Pada saat bermain peserta didik diberikan kesempatan untuk berbagi peran. Peran yang telah dijalankan peserta didik adalah peran

sebagai atlet, pelatih, asisten pelatih, wasit, asisten wasit, manajer, penyiar (pembawa acara), tim medis, *fotografer*, komentator, pencatat hasil pertandingan, *supporter*. Penggunaan model tersebut memberikan dampak positif khususnya pada keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Adapun penjelasan dan analisis setiap pertemuan dengan model *Hybrid TPSR-SE* dapat dilihat pada paragraf berikut:

Pertemuan pertama materi permainan bola besar (sepakbola) dengan model *Hybrid TPSR-SE*, peserta didik diberikan sebuah kontrak perilaku berupa tingkatan level yang terdapat pada model pembelajaran *TPSR* yang berfokus pada level I: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha). Fokus level tersebut harus dilakukan peserta didik dalam pembelajaran dengan format *Sport Education*. Pada level I peserta didik menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi, hormat terhadap teman sejawat, hormat terhadap masing-masing peran dari peserta didik lainnya. Pada level II peserta didik diharuskan untuk berpartisipasi dan berusaha dalam proses pembelajaran berbasis *Sport Education* yaitu, berlatih untuk mempersiapkan diri dan mempersiapkan tim, berusaha mempelajari peran yang diberikan.

Selama pengamatan yang di lakukan dalam proses pembelajaran, terlihat peserta didik dapat menunjukkan sebuah perilaku saling menghormati sesama peserta didik lain, saling mengajak serta memberikan semangat untuk berpartisipasi dan berusaha menjalankan peran sebaik mungkin selama pembelajaran. Kontrak perilaku yang di berikan dalam pembelajaran tidak

hanya membuat peserta didik dapat menghormati sesama peserta didik, melainkan juga menjadikan peserta didik dapat mengontrol sikap selama proses pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik telah menunjukkan bahwa mereka memiliki potensi yang bagus pada keterampilan bermain permainan sepakbola.

Model *Hybrid TPSR-SE* yang dikemas dengan format kompetisi dan kontrak perilaku dalam pembelajaran pendidikan jasmani mulai disukai peserta didik karena proses pembelajaran yang diterapkan berbeda dari pembelajaran biasanya. Peserta didik perlahan menunjukkan antusiasmenya selama proses pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar (sepakbola). Tanggung jawab akan peran-peran yang diberikan kepada peserta didik seperti panitia penyelenggara, pelatih, atlet, dan wasit telah dilakukan dengan cukup baik. Tetapi masih ada kekurangan dalam pelaksanaannya dan perlu untuk dilakukan evaluasi kembali.

Pertemuan pertama yang telah dilalui oleh peserta didik, telah menunjukkan bahwa penerapan model *Hybrid TPSR-SE* memiliki efek positif terhadap rasa hormat, partisipasi, dan keterampilan bermain melalui latihan dan pengalaman bermain yang telah dilakukan. Di akhir pembelajaran peserta didik mengungkapkan bahwa “pembelajaran hari ini cukup menyenangkan”. Namun, masih terdapat peserta didik yang belum tertarik dengan proses pembelajaran tersebut dan masih perlu dilakukan evaluasi untuk pertemuan selanjutnya.

Pertemuan kedua dengan materi yang sama materi permainan bola besar (sepakbola) peseta didik masih diberikan sebuah kontrak perilaku yang berfokus pada level I: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha). Fokus level tersebut harus dilakukan peserta didik dalam pembelajaran dengan format *Sport Education*. Pada level I peserta didik menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi, hormat terhadap teman sejawat, hormat terhadap masing-masing peran dari peserta didik lainnya. Pada level II peserta didik diharuskan untuk berpartisipasi dan berusaha dalam proses pembelajaran berbasis *Sport Education* yaitu, berlatih untuk mempersiapkan diri dan mempersiapkan tim, berusaha mempelajari peran yang diberikan.

Hasil pengamatan proses pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ini partisipasi peseta didik mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, banyak peserta didik yang sudah mempersiapkan diri dilapangan sebelum pembelajaran dimulai. Rasa hormat peserta didik pun mengalami peningkatan, seperti lebih menghormati lawan bermain, menghormati keputusan tim pelatih, menghormati keputusan wasit, menghormati dan mengapresiasi tim yang menang. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pertemuan kedua ini cukup bagus terlihat pada saat melakukan latihan dan dalam pertandingan mereka melakukan dengan bersungguh-sungguh.

Pertemuan kedua ini, peserta didik jauh lebih memahami dan mengerti konsep dari model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani

permainan bola besar dibanding dengan pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan kedua ini rasa hormat, antusias, dan keterampilan bermain permainan sepakbola peserta didik mengalami peningkatan yang cukup berarti. Selain itu, peran yang diberikan kepada peserta didik juga sudah terbagi rata antara peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan serta sudah dijalankan dengan baik.

Pertemuan ketiga, dengan materi yang sama materi permainan bola besar (sepakbola). Di pertemuan ketiga ini terdapat peningkatan fokus level yang harus dilakukan peserta didik. Pertemuan sebelumnya hanya berfokus pada tingkat level I: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha). Di pertemuan ini fokus level bertambah yaitu, peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya (Level III: *self direction*).

Fokus level tersebut harus dilakukan pada level I peserta didik menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi, hormat terhadap teman sejawat, hormat terhadap masing-masing peran dari peserta didik lainnya. Pada level II peserta didik diharuskan untuk berpartisipasi dan berusaha dalam proses pembelajaran berbasis *Sport Education* yaitu, berlatih untuk mempersiapkan diri dan mempersiapkan tim, berusaha mempelajari peran yang diberikan. Pada level III peserta didik menerapkan kerja sama sebagai sebuah tim dalam petandingan, bagi yang berperan sebagai pelatih maka bekerja sama dengan asisten pelatih dan atletnya, bagi yang berperan sebagai wasit maka bekerja sama dengan asisten wasit.

Pertemuan kali ini peserta didik kembali menunjukkan peningkatan dalam hal rasa hormat, partisipasi dalam pembelajaran juga semakin meningkat, peserta didik secara kesadaran pribadi melakukan latihan mandiri saat menunggu giliran bermain, peserta didik juga telah menunjukkan rasa percaya diri yang baik, terlihat peserta didik merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik menunjukkan bahwa mereka mampu melakukan tindakan secara mandiri dan secara berkelompok. Tak hanya itu, keterampilan bermain permainan sepakbola peserta didik semakin meningkat. Eksekusi gerak dasar (*passing, control, dribbling, dan shooting*) dalam bermain yang semakin matang, pemberian bantuan kepada rekan satu tim sudah sering muncul dalam pertandingan, banyak peserta didik dalam pengambilan keputusannya sudah tepat. Pada pertemuan ketiga, peran yang diberikan sudah dijalankan dengan baik, lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Pertemuan keempat, materi permainan bola besar permainan sepakbola berganti menjadi permainan bola voli. Di pertemuan keempat ini fokus level yang harus dilakukan peserta didik level 1: *Respect* (rasa hormat terhadap orang lain), sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha), dan Level III: *self-direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya. Pada pertemuan ini, peserta didik mengalami sedikit kendala dan memerlukan waktu untuk penyesuaian dengan permainan bola voli, namun penyesuaian berjalan dengan baik.

Pertemuan kali ini, peserta didik secara konsisten menunjukkan rasa hormat dan partisipasi dalam pembelajaran seperti pada pertemuan sebelumnya, rasa percaya diri peserta didik semakin meningkat, peserta didik berani dalam mencoba hal baru dan terus berusaha untuk menguasai gerak dasar permainan bola voli. Kerjasama antar kelompok juga semakin terlihat selama proses pembelajaran. Namun di pertemuan kali ini keterampilan bermain permainan bola voli peserta didik belum terlihat secara optimal, hal tersebut disebabkan pergantian materi dari pertemuan sebelumnya, tetapi peserta didik menunjukkan progress yang baik dalam bermain permainan bola voli baik secara individu maupun secara kelompok. Pada pertemuan ini, peran yang diberikan sudah dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Pertemuan kelima dengan materi yang sama, materi permainan bola voli. Di pertemuan kelima ini kembali terdapat peningkatan fokus level yang harus dilakukan peserta didik. Pertemuan sebelumnya peserta didik berfokus pada level 1: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *Participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha), dan Level III: *self direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya. Di pertemuan ini fokus level bertambah yaitu, peserta didik harus menunjukkan bentuk kepemimpinan dan dapat saling membantu (Level IV: *helping others and leadership*).

Hasil analisa pertemuan kelima, walaupun di pertemuan sebelumnya peserta didik menemui kendala namun pada pertemuan kali ini peserta didik menunjukkan kesiapan dan fokus pada pembelajaran yang lebih baik.

Kesiapan dan fokus peserta didik pada pembelajaran mengurangi terjadinya perilaku bercanda gurau selama proses pembelajaran. Selain itu peserta didik terlihat sudah bersiap dilapangan sebelum jam pembelajaran dimulai, mereka sudah berkumpul di kelompoknya masing-masing untuk berlatih mematangkan gerak dasar dan strategi yang akan dilakukan dalam pertandingan, membahas pertandingan yang akan dijalani. Mereka membahas dengan serius seakan ini adalah pertandingan besar untuk mereka.

Pertemuan kali ini rasa hormat, partisipasi, dan kerja sama semakin konsisten di terapkan dalam pembelajaran. Terlihat keterampilan bermain permainan bola voli peserta didik mulai meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan pertandingan yang seru dengan rali pukulan yang panjang. Seperti pertemuan sebelumnya, rasa hormat, partisipasi aktif, dan kerja sama sudah secara konsisten diterapkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ini peserta didik juga belajar bagaimana menjadi pemimpin dan memberikan bantuan kepada rekan satu tim.

Kepemimpinan peserta didik sudah mulai terlihat seperti memimpin tim sebagai seorang pelatih, kapten tim, dan memimpin pertandingan sebagai seorang wasit, namun kepemimpinan peserta didik masih perlu ditingkatkan. Peserta didik senantiasa memberikan pertolongan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan. Peserta didik memberikan komentar mengenai pembelajaran permainan bola voli kali ini. Komentar tersebut “Pembelajaran yang sangat menyenangkan, belajar hal baru bersama rekan satu tim sangat-

sangat menyenangkan”. Pada pertemuan ini, peran yang diberikan sudah dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Pertemuan keenam, pembelajaran dilakukan dengan materi yang sama, materi permainan bola voli. Di pertemuan ini peserta didik masih diberikan sebuah kontrak perilaku yang sama pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik berfokus pada tingkat level 1: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha), Level III: *self direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya, dan Level IV: *helping others and leadership*, peserta didik diminta untuk menunjukkan bentuk kepemimpinan dan dapat saling membantu peserta didik lainnya selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil analisa pertemuan keenam, peserta didik kembali menunjukkan kesiapan dan fokus pada pembelajaran. Peserta didik kembali terlihat sudah bersiap dilapangan sebelum jam pembelajaran dimulai, mereka sudah berkumpul di kelompoknya masing-masing untuk berlatih mematangkan gerak dasar dan strategi yang akan dilakukan dalam pertandingan, membahas pertandingan yang akan dijalani. Peserta didik terlihat sangat bersemangat menatap pembelajaran di pertemuan ke enam ini.

Peserta didik terlihat semakin terampil dalam bermain permainan bola voli. Keterampilan bermain sudah meningkat dibanding dengan pertemuan sebelumnya. Peserta didik juga semakin percaya diri dalam pertandingan, hal tersebut berakibat pada semakin menariknya pertandingan permainan bola

voli pada pembelajaran kali ini. Sorak sorai dari peserta didik meramaikan pertandingan pada hari itu. Kepemimpinan dan sikap saling menolong juga sudah diterapkan dengan baik oleh peserta didik. Lagi-lagi, peran yang diberikan berhasil dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Pertemuan ketujuh, pada pertemuan ini materi pembelajaran berganti. Sebelumnya materi yang diberikan adalah permainan bola voli, pertemuan kali ini berganti dengan permainan bola basket. Di pertemuan ketujuh ini kembali terdapat peningkatan fokus level yang harus dilakukan peserta didik. Pada pertemuan ini, peserta didik diberikan kontrak belajar yang berfokus pada keseluruhan level dari model *TPSR* yaitu level I sampai level V.

Jika di pertemuan sebelumnya peserta didik berfokus pada tingkat level I: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha), dan Level III: *self direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya, dan Level IV: *helping others and leadership*, peserta didik diminta untuk menunjukkan bentuk kepemimpinan dan sikap saling membantu peserta didik lainnya selama proses pembelajaran berlangsung. Di pertemuan ini fokus level bertambah yaitu, peserta didik diharuskan menerapkan level dalam model *TPSR* dari level I hingga level IV di luar pembelajaran (Level V: *transfer outside gym*). Penerapan kontrak perilaku level ke V model *TPSR* bertujuan untuk membiasakan peserta didik melakukan hal-hal positif yang diterapkan selama pembelajaran kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil analisa pertemuan ketujuh, peserta didik menunjukkan kesiapan dan fokus pada pembelajaran. Peserta didik kembali terlihat sudah bersiap dilapangan sebelum jam pembelajaran dimulai, mereka sudah berkumpul di kelompoknya masing-masing untuk berlatih gerak dasar dan strategi yang akan dilakukan dalam pertandingan bola basket, membahas pertandingan yang akan dijalani. Peserta didik terlihat sangat bersemangat menatap pembelajaran di pertemuan ke tujuh ini.

Peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam pembelajaran materi permainan bola basket. terlihat keterampilan bermain peserta didik sudah cukup baik namun masih perlu ditingkatkan lagi. Hingga pertemuan ketujuh ini, peserta didik secara konsisten menerapkan rasa hormat, partisipasi, kerjasama, saling membantu, dan kepemimpinan. Keempat level model *TPSR* berhasil tertanam pada diri peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pada pertemuan kali ini, peserta didik diminta untuk menerapkan keempat level yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran diterapkan kembali dalam kehidupan sehari-hari di luar pembelajaran. Lagi-lagi, peran yang diberikan berhasil dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Pertemuan kedelapan, pembelajaran dilakukan dengan materi yang sama, materi permainan bola basket. Di pertemuan ini peseta didik masih diberikan sebuah kontrak perilaku yang sama pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik berfokus pada tingkat level I: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha),

Level III: *self direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya, Level IV: *helping others and leadership*, peserta didik diminta untuk menunjukkan bentuk kepemimpinan dan dapat saling membantu peserta didik lainnya selama proses pembelajaran berlangsung, dan Level V: *transfer outside gym*, peserta didik diminta menerapkan kontrak perilaku dalam model *TPSR* dari level I hingga level IV dalam kehidupan sehari-hari di luar pembelajaran.

Hasil analisa pertemuan kedelapan ini, peserta didik semakin menunjukkan kesiapan dan fokus pada pembelajaran. Peserta didik kembali terlihat sudah bersiap dilapangan sebelum jam pembelajaran dimulai, peserta didik menunjukkan semangat yang lebih tinggi daripada pertemuan sebelumnya, mereka sudah berkumpul di kelompoknya masing-masing untuk berlatih gerak dasar dan strategi yang akan dilakukan dalam pertandingan bola basket, membahas pertandingan yang akan dijalani. Di awal pertemuan, peserta didik juga mengungkapkan bahwa beberapa dari mereka sudah menerapkan kontrak perilaku level V, yaitu menerapkan kontrak perilaku level I hingga level IV dalam kehidupan sehari-hari di luar pembelajaran pendidikan jasmani.

Hingga pertemuan kedelapan ini, peserta didik secara konsisten menerapkan rasa hormat, partisipasi, kerjasama, saling membantu, dan kepemimpinan. Keempat level model *TPSR* sudah berhasil tertanam pada diri peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dengan otomatis peserta didik menunjukkannya di setiap proses

pembelajaran. Keterampilan bermain peserta didik semakin matang, dilihat dari bagaimana para peserta didik melakukan eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan dan pemberian dukungan pada rekan satu tim. Pada pertemuan kali ini, peserta didik kembali diminta untuk menerapkan kontrak perilaku level V dalam kehidupan sehari-hari. Lagi-lagi, peran yang diberikan berhasil dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Pertemuan kesembilan, pembelajaran masih dilakukan dengan materi yang sama, materi permainan bola basket. Di pertemuan ini peserta didik masih diberikan sebuah kontrak perilaku yang sama pada pertemuan sebelumnya. Peserta didik berfokus pada tingkat level 1: *respect* (rasa hormat terhadap orang lain) dan sikap level II: *participant* dan *effort* (partisipasi dan usaha), Level III: *self direction* peserta didik dapat menunjukkan bagaimana bekerja secara kolaboratif dengan peserta didik lainnya, Level IV: *helping others and leadership*, peserta didik diminta untuk menunjukkan bentuk kepemimpinan dan dapat saling membantu peserta didik lainnya selama proses pembelajaran berlangsung, dan Level V: *transfer outside gym*, peserta didik diminta menerapkan kontrak perilaku dalam model *TPSR* dari level I hingga level IV dalam kehidupan sehari-hari di luar pembelajaran.

Hasil analisa pertemuan terakhir, peserta didik masih konsisten menunjukkan kesiapan dan fokus pada pembelajaran. Peserta didik kembali terlihat sudah bersiap dilapangan sebelum jam pembelajaran dimulai, peserta didik terlihat sangat bersemangat menyelesaikan puncak kompetisi, mereka sudah berkumpul dengan kelompoknya masing-masing untuk berlatih

mematangkan gerak dasar dan mematangkan strategi yang akan dilakukan dalam pertandingan bola basket. Di awal pertemuan, peserta didik juga mengungkapkan bahwa hampir semua dari mereka sudah menerapkan kontrak perilaku level V, yaitu menerapkan kontrak perilaku level I hingga level IV dalam kehidupan sehari-hari di luar pembelajaran pendidikan jasmani.

Peserta didik secara konsisten menerapkan rasa hormat, partisipasi, kerjasama, saling membantu, dan kepemimpinan. Keempat level model *TPSR* sudah menjadi kebiasaan positif yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keterampilan bermain peserta didik semakin matang, dilihat dari bagaimana para peserta didik melakukan eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan dan pemberian dukungan pada rekan satu tim. Pada pertemuan terakhir ini, peserta didik terlihat sangat menikmati proses pembelajaran. Lagi-lagi, peran yang diberikan berhasil dijalankan dengan sangat baik oleh peserta didik.

Peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan sistem seperti ini adalah pembelajaran yang sangat menyenangkan. Peserta didik lain mengungkapkan bahwa tidak ingin musim kompetisi ini cepat selesai. Mereka menginginkan sistem pembelajaran seperti ini dalam semester penuh. Model *Hybrid TPSR-SE* dianggap memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, dikarenakan terdapatnya kompetisi yang dilakukan dengan kesepakatan berperilaku baik selama pembelajaran. Di akhir pertemuan ini,

peserta didik merayakan kompetisi yang telah usai dengan penuh rasa gembira.

Hasil temuan dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan bahwa dengan penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* dalam pendidikan jasmani, dimana model tersebut sistem pembelajarannya menggunakan cara kompetisi, peserta didik mempunyai keinginan untuk memenangkan setiap pertandingan dengan itu peserta didik menjadi lebih senang untuk mengikuti setiap proses pembelajaran pendidikan jasmani, bersungguh-sungguh dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik juga diharuskan menerapkan kontrak perilaku yang ada dari model *TPSR* mulai dari level I hingga level IV pada saat latihan dan musim kompetisi atau dalam pertandingan. Hal tersebut membuat peserta didik lebih aktif, terampil dalam berolahraga, dan beretika dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Model *Hybrid TPSR-SE* yang diterapkan juga berdampak positif pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Partisipasi tersebut terlihat dengan sudah bersiapnya peserta didik dilapangan sebelum pembelajaran dimulai, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik. Dengan partisipasi peserta didik yang baik membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi berjalan dengan lancar.

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, muncul teori mengajar *permissive* yaitu pengajaran yang membiarkan anak berkembang dalam kebebasan tanpa banyak tekanan. *Model Hybrid TPSR-SE* dalam pendidikan

jasmani sangatlah relevan dengan berkembangnya dunia pendidikan saat ini, sebab model tersebut memberikan ruang se bebas mungkin kepada peserta didik untuk menggali potensi yang ada pada diri peserta didik. Dalam penggunaan model *Hybrid TPSR-SE*, peran guru disini tidak terlalu dominan seperti pada model pembelajaran konvensional. Guru bertindak sebagai evaluator dengan berpedoman pada hasil pengamatan dan hasil laporan yang dibuat oleh peserta didik sendiri yang telah diberi tugas tersebut sebelumnya. Model *Hybrid TPSR-SE* ini menuntut peserta didik untuk sangat aktif dalam pembelajaran dan mampu memecahkan suatu masalah secara mandiri.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya menyenangkan bagi peserta didik, guru tidak menonjolkan dirinya sebagai orang yang berkuasa di dalam sebuah pembelajaran. Yang diutamakan adalah perkembangan pribadi dan emosional peserta didik agar mereka bebas dari gangguan emosional. Jika peserta didik terbebas dari gangguan emosional, maka peserta didik akan belajar secara efektif dan peserta didik akan merasa lebih bahagia. Teori itu lah yang menjadikan peran dan sikap guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan model *Hybrid TPSR-SE* menjadi berkurang.

Model *Hybrid TPSR-SE* terbukti mampu meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik. Dengan adanya fitur latihan dan bermain dari model *sport education* membuat keterampilan bermain peserta didik meningkat dari sebelumnya. Kemudian adanya fitur berbagi peran dari model *sport education* yang telah dilakukan peserta didik seperti menjadi

atlet, pelatih, asisten pelatih, wasit, asisten wasit, manajer, penyiar (pembawa acara), tim medis, *fotografer*, komentator, pencatat hasil pertandingan, *supporter* membuat afektif peserta didik juga ikut meningkat khususnya pada aspek rasa hormat, hal itu disebabkan karena peserta didik menjalankan peran dengan penekanan kontrak perilaku dari fitur model *TPSR*. Kontrak perilaku tersebut yang membuat peserta didik menjalankan peran dengan sungguh-sungguh dan menghormati peran yang dimainkan peserta didik lain selama musim kompetisi permainan bola besar, sehingga aspek rasa hormat tumbuh dan meningkat selama proses kompetisi berjalan. Dengan begitu keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik meningkat selama mengikuti proses pembelajaran dengan model *Hybrid TPSR-SE* dalam situasi kompetisi permainan bola besar.

Model *Hybrid TPSR-SE* tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik saja, melainkan juga mampu meningkatkan aspek-aspek yang lainnya seperti kebugaran jasmani, kerja sama yang baik, keberanian, percaya diri, disiplin, kepemimpinan, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, dan tindakan moral yang baik melalui partisipasi aktif dari peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dengan demikian untuk meningkatkan keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik, guru perlu mempertimbangkan untuk menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, sebab dalam model *Hybrid TPSR-SE* terdapat banyak manfaat yang bisa didapatkan peserta didik.

Hasil penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi para guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Kedepannya guru bisa menggunakan dua model sekaligus dalam satu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sebab penggunaan atau penggabungan dua model dalam satu proses pembelajaran pendidikan jasmani bukanlah hal yang tabu, melainkan terobosan yang perlu diambil oleh guru supaya memudahkan guru dalam mengorganisasi kelas dan mengatur peserta didik selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, sistematis, dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Kelebihan dari model *Hybrid TPSR-SE* ini adalah mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan lebih interaktif, hal itu ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang secara suka rela dan senang hati melakukan aktivitas permainan dengan penuh semangat. Selain itu, peserta didik juga memiliki kesempatan dalam mengembangkan minat dan bakatnya melalui fitur bermain peran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, seperti peserta didik yang menonjol dalam perwasitan maka akan lebih tertarik mempelajari lebih dalam mengenai peraturan pertandingan dengan format kompetisi yang sesuai, contoh lain peserta didik yang memiliki bakat sebagai atlet dapat mengikuti pembelajaran dengan peran sebagai atlet pada saat pertandingan, dan apabila peserta didik kurang menonjol sebagai atlet maka peserta didik dapat mengambil peran sebagai manajemen tim hal tersebut dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sebuah tim entah bertindak sebagai manajer tim, pelatih, ataupun asisten

pelatih. Lebih lanjut, kelebihan dari model *Hybrid TPSR-SE* ini memberikan kesempatan bagi seluruh peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran baik sebagai atlet, pelatih, asisten pelatih, manajer, tim medis, fotografer, komentator, pencatat hasil pertandingan, *supporter* dengan karakter yang positif serta penuh rasa hormat terhadap siapapun. Kelebihan lain dalam model *Hybrid TPSR-SE* ini yaitu memudahkan guru dalam mengatur kelas selama proses pembelajaran sehingga kelas lebih tertata dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Bagi peserta didik, perlu adaptasi untuk mempelajari berbagai peran dalam situasi kompetisi, sehingga penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* ini baru terlihat berjalan dengan lancar pada pertemuan pembelajaran kedua. Peserta didik juga perlu meluangkan waktu diluar pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengumpulkan informasi dan mempelajari mengenai peran-peran yang diterapkan dalam kompetisi.
2. Bagi guru, memerlukan waktu untuk mempelajari bagaimana cara kerja model *Hybrid TPSR-SE* ini agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan optimal, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis penelitian tentang pengaruh model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* pada permainan bola besar terhadap keterampilan bermain dan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif dan aktif *learning* dalam meningkatkan keterampilan bermain bola besar peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *manova multiple comparison* yang memiliki nilai $p < 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif dan aktif *learning* dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *manova multiple comparison* yang memiliki

nilai $p < 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, kooperatif, dan aktif *learning* dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

3. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test*, didapatkan nilai t_{hitung} $20.186 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik.
4. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test*, didapatkan nilai t_{hitung} $17.700 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran

kooperatif dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik.

5. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning* dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test*, didapatkan nilai t_{hitung} $13.005 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning* dalam meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik.
6. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test*, didapatkan nilai t_{hitung} $16.625 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran konvensional, dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.

7. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test*, didapatkan nilai $t_{hitung} = 13.231 > t_{(0,05) (142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.
8. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning* dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *independent sample t test* didapatkan nilai $t_{hitung} = 15.311 > t_{(0,05) (142)} = 1.976$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dengan model pembelajaran aktif *learning* dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik.
9. Ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* terhadap keterampilan bermain permainan bola besar peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *paired sample t test* yang memiliki nilai t_{hitung}

$(21,717) > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

10. Ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* terhadap rasa hormat peserta didik sekolah menengah atas. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *paired sample t test* yang memiliki nilai $t_{hitung} (16,688) > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
11. Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola besar efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *paired sample t test* yang memiliki nilai $t_{hitung} 16,688 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
12. Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola besar efektif dalam meningkatkan rasa hormat peserta didik. Hal ini ditunjukan dengan hasil uji *paired sample t test* yang memiliki nilai $t_{hitung} 21,717 > t_{(0,05)(142)} = 1.976$. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Model *Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility-Sport Education* pada Permainan Bola Besar terhadap Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas”, maka beberapa implikasi yang diperoleh dari hasil penelitian antara lain:

1. Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat dijadikan salah satu referensi bagi para pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan untuk peserta didik dan menumbuhkan minat peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* ini dikemas dalam bentuk permainan format kompetisi formal dengan diikuti adanya kontrak perilaku dimana peserta didik memiliki banyak waktu untuk berlatih dan bermain diikuti dengan kontrak perilaku yang harus diterapkan oleh peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memiliki keterampilan bermain permainan bola besar yang baik serta memiliki perilaku sosial yang baik selama pembelajaran seperti rasa hormat.
2. Penelitian ini dapat menambah variasi model pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat digunakan oleh para pendidik. Dengan menggunakan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* dapat meningkatkan keterampilan bermain permainan olahraga, rasa hormat dalam pembelajaran pendidikan jasmani,

meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dapat membantu para pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu akan berdampak pada peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik.

3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain yang akan meneliti lebih dalam mengenai penggunaan model pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

C. Saran

1. Penelitian ini memberikan informasi bahwa model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain bola besar dan rasa hormat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Namun penelitian ini masih bisa dikembangkan lagi seperti menambahkan variabel kognitif seperti pengetahuan mengenai permainan bola besar.
2. Bagi guru, guru dapat menerapkan proses pembelajaran dengan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* sebagai salah satu opsi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi peserta didik, dengan penerapan model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* hendaknya berperan lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.
4. Bagi kepala sekolah, hendaknya melakukan pembinaan kepada para guru pendidikan jasmani untuk menggunakan model pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* sehingga akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, dengan hal tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian yang sudah ada, melalui menambahkan cabang olahraga yang lainnya selain itu dapat mengubah subjek menjadi peserta didik Sekolah Menengah Pertama, sehingga model *hybrid teaching personal and social responsibility-sport education* bisa digunakan bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama dan peserta didik Sekolah Menengah Atas serta dapat diterapkan dalam berbagai macam cabang olahraga yang lainnya.
6. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menerapkan peran dalam permainan secara menyeluruh, tidak hanya berperan sebagai atlet, pelatih, asisten pelatih, wasit, asisten wasit, manajer, penyiar (pembawa acara), tim medis, fotografer, komentator, pencatat hasil pertandingan, *supporter*. Namun bisa ditambahkan peran sebagai komite disiplin pertandingan, tim analisis pertandingan, jurnalis yang meliput dan memberitakan jalannya kompetisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggerholm, K., Standal, O., Barker, D. M., & Larsson, H. (2018). On practising in physical education: outline for a pedagogical model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol. 23 (2), p.197-208. DOI: 10.1080/17408989.2017.1372408.
- Alcala, D. H., Río, J. F., Calvo, G. G., & Pueyo, A. P. (2019). Comparing effects of a TPSR training program on prospective physical education teachers' social goals, discipline and autonomy strategies in Spain, Chile and Costa Rica. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(3), 220– 232. <https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1561837>.
- Ali, Z., & Mukherjee, U. (2022). "We are not equal citizens in any respect": citizenship education and the routinization of violence in the everyday lives of religious minority youth in Pakistan. *Diaspora, Indigenous and Minority Education*, Vol.16 (4), p.246-258. DOI: 10.1080/15595692.2022.2082405.
- Alnedral., Zonifa, G., & Yendrizal. (2020). A volleyball skills test instrument for advanced-level students. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20, p.2213-2219. DOI: 10.7752/jpes.2020.s3297.
- Ananda, R., & Fadhl, M. (2018). Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andres Merino-Barrero, J., Valero-Valenzuela, A., Belando Pedreno, N., & Fernandez-Rio, J. (2020). Impact of a Sustained TPSR Program on Students' Responsibility, Motivation, Sportsmanship, and Intention To Be Physically Active. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.39 (2), p.247-255. DOI: 10.1123/jtpe.2019-0022.
- Anggraini, R. D., Murni, A., & Sakur. (2018). Differences in students' learning outcomes between discovery learning and conventional learning models. *Journal of physics. Conference series*, Vol.1088 (1), p.12070. DOI: 10.1088/1742-6596/1088/1/012070.
- Anker, T., & Afdal, G. (2018). Relocating respect and tolerance: A practice approach in empirical philosophy. *Journal of Moral Education*, Vol.47 (1), p.48-62. DOI: 10.1080/03057240.2017.1360847.
- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan Karakter Hormat dan Tanggung Jawab Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 3, pp. 599-605 DOI: 10.31949/educatio.v7i3.1120.

- Ardiansyah, A., & Yusmawati., W. A. (2022). Pengaruh model teaching personal and social responsibility (TPSR) berbasis hybrid dan online learning serta tanggung jawab terhadap aktivitas fisik. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, Volume 1, Nomor 2, p.139-153. ISSN: 2807-9981.
- Atreya, S., Datta, S. S., & Salins, N. (2023). Using Social Constructivist Learning Theory to Unpack General Practitioners' Learning Preferences of End-of-Life Care: A Systematically Constructed Narrative Review. *Indian journal of palliative care*, Vol.29 (4), p.368-374, Article 368. DOI: 10.25259/IJPC_50_2023.
- Baert, S., Omey, E., & Verhaest, D. (2015). Bring Me Good Marks! On The Relationship Between Sleep Quality and Academic Achievement. *Social Science and Medicine*, 130, 91-98.
- Baker, K., Scanlon, D., Tannehill, D., & Coulter, M. (2023). Teaching Social Justice Through TPSR: Where Do I Start?. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.94 (2), p.11-18. DOI: 10.1080/07303084.2022.2146611.
- Batez, M., Petrusic, T., Bogataj, S., & Trajkovic, N. (2021). Effects of Teaching Program Based on Teaching Games for Understanding Model on Volleyball Skills and Enjoyment in Secondary School Students. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.13 (2), p.606. DOI: 10.3390/su13020606.
- Benjamin S., & Matthew Curtner-Smith. (2019). Moral development and sporting behavior in sport education: A case study of a preservice teacher with a coaching orientation. *European Physical Education Review*, Vol.25 (2), p.581-596. DOI: 10.1177/1356336X17753024.
- Bennett, D., Knight, E., & Rowley, J. (2020). The role of hybrid learning spaces in enhancing higher education students' employability. *British journal of educational technology*, Vol.51 (4), p.1188-1202. DOI: 10.1111/bjet.12931.
- Bernabé Martín, J., & Fernández-Río, F. J. (2021). Integrando Facebook en el Modelo de Educación Deportiva: Una experiencia práctica (Integrating Facebook in Sport Education: A practical experience). *Retos (Madrid)*, Vol.41, p.718-727. DOI: 10.47197/retos.v41i0.82876.
- Bessa, C., Hastie, P., Araújo, R., Mesquita, I. (2019). What Do We Know About the Development of Personal and Social Skills within the Sport Education Model: A Systematic Review. *Journal of Sports Science & Medicine*, Vol.18 (4), p.812-829.

- Bessa, C., Hastie, P., Rosado, A., & Mesquita, I. (2020). Differences between sport education and traditional teaching in developing students' engagement and responsibility. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20 (6), p.3536-3545. DOI: 10.7752/jpes.2020.06477.
- Bjørke, L., & Mordal Moen, K. (2020). Cooperative learning in physical education: a study of students' learning journey over 24 lessons. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.25 (6), p.600-612. DOI: 10.1080/17408989.2020.1761955
- Bodsworth, H., & Goodyear, V. A. (2017). Barriers and facilitators to using digital technologies in the Cooperative Learning model in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.22 (6), p.563-579. DOI: 10.1080/17408989.2017.1294672.
- Bores-García, Daniel., Hortigüela-Alcalá, D., Fernandez-Rio, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). Research on Cooperative Learning in Physical Education: Systematic Review of the Last Five Years. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, Vol.92 (1), p.146-155. DOI: 10.1080/02701367.2020.1719276.
- Brock, S., & Hastie, P. A. (2017). Students' verbal exchanges and dynamics during Sport Education. *European Physical Education Review*, Vol.23 (3), p.354-365. DOI: 10.1177/1356336X16629582.
- Brown, D. H. K., & Lloyd, R. G. (2024). Using Critical Social Theory as Professional Learning to Develop Scholar—Practitioners in Physical Education: The Example of Bourdieu's Theory of Practice. *Education sciences*, Vol.14 (2), p.160. DOI: 10.3390/educsci14020160.
- Cano, M., Perez Portillo, A. G., Figuereo, V., Rahman, A., Reyes-Martínez, J., Rosales, R., Cano, M.A., Salas-Wright, C. P., & Takeuchi, D. T. (2021). Experiences of ethnic discrimination among US Hispanics: Intersections of language, heritage, and discrimination setting. *International Journal of Intercultural Relations*, Vol.84, p.233-250. DOI: 10.1016/j.ijintrel.2021.08.006.
- Carmen, P. (2020). Psychomotor development and sports practice in primary school: application of the APCM test for preventive purposes. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20, p.2143-2150. DOI: 10.7752/jpes.2020.s3288.

- Carpio, K. D. (2021). Education: An Excellent Opportunity to Respect, Maintain and Promote Indigenous Children's Cultural and Linguistic Richness. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol.12 (3), p.325-332. DOI: 10.17507/jltr.1203.01.
- Casey, A., & Quennerstedt, M. (2020). Cooperative learning in physical education encountering Dewey's educational theory. *European Physical Education Review*, Vol.26 (4), p.1023-1037. DOI: 10.1177/1356336X20904075.
- Catalin, C. V., & Julien, F. L. (2023). Study Regarding The Accomplishment Of High School Physical Education Objectives Through Basketball. *Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health*, Vol.23 (1), p.13.
- Chaliburda, A., Cieśliński, I., Pawełwołosz., & Sadowski, J. (2020). Special skills in female basketball players with different level of free throw efficiency. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20 (2), p.713-720. DOI: 10.7752/jpes.2020.02103.
- Chen, J., Wang, X., & Chen, W. (2021). Impact of Bilateral Coordinated Movement on Manipulative Skill Competency in Elementary School Students. *Children (Basel)*, Vol.8 (6), p.517. DOI: 10.3390/children8060517.
- Chiva-Bartoll, O., & Fernández-Rio, J. (2022). Advocating for Service-Learning as a pedagogical model in Physical Education: towards an activist and transformative approach. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.27 (5), p.545-558. DOI: 10.1080/17408989.2021.1911981.
- Chuang, S. (2021). The Applications of Constructivist Learning Theory and Social Learning Theory on Adult Continuous Development. *Performance improvement (International Society for Performance Improvement)*, Vol.60 (3), p.6-14. DOI: 10.1002/pfi.21963.
- Colin, G. P., & Oleg A. S. (2018). Using Sport Education to Promote Social Development in Physical Education. *Strategies* (Reston, Va.), Vol.31 (6), p.50-52. DOI: 10.1080/08924562.2018.1516447.
- Conte, D., Smith, M. R., Santolamazza, F., Favero, T G., Tessitore, A., & Coutts, A. (2019). Reliability, usefulness and construct validity of the Combined Basketball Skill Test (CBST). *Journal of Sports Sciences*, Vol.37 (11), p.1205-1211. DOI: 10.1080/02640414.2018.1551046.

- Coteron, J., Franco, E., Ocete, C., & Perez-Tejero, J. (2020). Teachers' Psychological Needs Satisfaction and Thwarting: Can They Explain Students' Behavioural Engagement in Physical Education? A Multi-Level Analysis. *International journal of environmental research and public health*, Vol.17 (22), p.8573, Article 8573. DOI: 10.3390/ijerph17228573.
- Cryan, M., & Martinek, T. (2017). Youth sport development through soccer: An evaluation of an after-school program using the TPSR model. *The Physical Educator*, 74(1), 127–149. doi: 10.18666/TPE-2017-V74I1-6901.
- Cucui, G. G. (2020). Women's Football within the Physical Education and Sports Hours. *Revista Românească pentru educație multidimensională*, Vol.12 (4), p.369-380. DOI: 10.18662/rrem/12.4/351.
- Culp, B., Oberlton, M., & Porter, K. (2020). Developing Kinesthetic Classrooms to Promote Active Learning. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.91 (6), p.10-15. DOI: 10.1080/07303084.2020.1768178
- Cuong Le, C., Ma'ayah, F., Nosaka, K., Hiscock, D., & Latella, C. (2023). Effects of High-Intensity Position-Specific Drills on Physical and Technical Skill Performance in Elite Youth Soccer Players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, Vol.37 (5), p.e332-e340. DOI: 10.1519/JSC.00000000000004360.
- Curtner-Smith, M. D., Kinchin, G. D., Hastie, P. A., Brunsdon, J. J., Sinelnikov, O. A. (2021). It's a Lot Less Hassle and a Lot More Fun": Factors That Sustain Teachers' Enthusiasm for and Ability to Deliver Sport Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.40 (2), p.312-321. DOI: 10.1123/jtpe.2019-0275.
- Dao, C. T., & Nguyen, V. T. (2021). Students' Difficulties in the Practice of Volleyball in School Physical Education: An Analysis Based on Tactical Principles. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, Vol.9 (1), p.41-47. DOI: 10.13189/saj.2021.090106.
- Dedi, S. (2020). Improvement of responsibilities: teaching personal and social responsibility and adventure education activities. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, Vol. 6 No. 2, pp. 304-315.
- Devita, I., & Mayasari. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*. 4(2): 29-39.

- Dewanti Rima Septinda dkk. (2018). Pengembangan Paket Bimbingan Rasa Hormat untuk Mahasiswa Kampus Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol 3. Halaman: 365-370.
- Digelidis, N., Byra, M., Mizios, D., Yannis, S., & Papaioannou, A. (2018). The reciprocal and self-check teaching styles in physical education: Effects in basketball skills' performance, enjoyment, and behavioural regulations. *International Journal of Physical Education*, Vol.55 (4), p.13-23. DOI: 10.5771/2747-6073-2018-4-13.
- Diniz, L. B. F., Bredt, S. d. G. T., & Praça, G. M. (2022). Influence of non-scorer floater and numerical superiority on novices' tactical behaviour and skill efficacy during basketball small-sided games. *International Journal of Sports Science & Coaching*, Vol.17 (1), p.37-45. DOI: 10.1177/17479541211021986.
- Duncan, M. J., Eyre, E. L. J., Noon, M. R., Morris, R. Thake, C. D., Clarke, N. D., & Cunningham, A. J. (2022). Actual and perceived motor competence mediate the relationship between physical fitness and technical skill performance in young soccer players. *European Journal of Sport Science*, Vol.22 (8), p.1196-1203. DOI: 10.1080/17461391.2021.1948616.
- Dupri., A. C., & Novia N. (2019). Differences between Teaching Personal Social Responsibility Model and Cooperative Learning Model in Improving Students Tolerance and Responsibility. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Vol 4 (1). P.92-97.
- Dyson, B., Howley, D., & Wright, P. M. (2021). A scoping review critically examining research connecting social and emotional learning with three model-based practices in physical education: Have we been doing this all along?. *European Physical Education Review*, Vol.27 (1), p.76-95. DOI: 10.1177/1356336X20923710
- Ertuğrul, Ö. F., & Tağluk, M. E. (2017). A novel machine learning method based on generalized behavioral learning theory. *Neural computing & applications*, Vol.28 (12), p.3921-3939. DOI: 10.1007/s00521-016-2314-8.
- Esatbeyoglu, F., Marszalek, J., MacDonald, K., & Ashcroft, L. (2021). Differences in fundamental sitting volleyball skills between functional sport classes: a video analysis method. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, Vol.21 (4), p.451-462. DOI: 10.1080/24748668.2021.1912956.
- Escartí, A., Llopis-Goig, R., & Wright, P. M. (2018). Assessing the Implementation Fidelity of a School-Based Teaching Personal and Social Responsibility Program in Physical Education and Other Subject Areas. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.37 (1), p.12-23.

- Ettl Rodríguez, F. I., Falcão, W. R., & McCarthy, J. (2023). Coach as youth development specialist: developing a TPSR-based coach training program and examining participants' experiences. *Physical Education and Sport Pedagogy*, p.1-24. DOI: 10.1080/17408989.2023.2281910.
- Evangelio, C., Sierra-Díaz, J., González-Villora, S., & Fernández-Río, J. (2018). The sport education model in elementary and secondary education: A systematic review. *Movimento*, 24, 931–946.
- Farias, C., Teixeira, J., Ribeiro, E., & Mesquita, I. (2022). Effects of a two-stage physical education teacher education programme on preservice teachers' specialised content knowledge and students' game-play in a student-centred Sport Education-Step Game approach. *European Physical Education Review*, Vol.28 (3), p.816-834. DOI: 10.1177/1356336X221084516.
- Faridah, D. N. (2015). Efektivitas Teknik Modeling Melalui Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Hormat Peserta Didik (Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandung Tahun Pelajaran 2014/2015). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, p.45–66.
- Farkash, E., Zayed, W., & Bali, N. (2022). The effect of using the two competitive teaching styles and stations on learning some basic football skills for physical education students. *Physical Education of Students*, Vol.26 (6), p.308-315. DOI: 10.15561/20755279.2022.0605.
- Fatimah, N. (2019). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. El-Banat: *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*. 107-128 [Https://Doi.Org/10.54180/Elbanat.2019.9.1](https://doi.org/10.54180/Elbanat.2019.9.1).
- Farhan, A., Yusrizal, Y., Saputri, M., Ngadimin, N., Wahyuni, S., & Jauhari, D. (2022). The Effectiveness Comparison of Improving Learning Outcomes in the CORE Learning Model and the Conventional Learning Model. *Journal of Physics. Conference Series*, Vol.2377 (1), p.12064. DOI: 10.1088/1742-6596/2377/1/012064.
- Feraco, T., Casali, N., Ganzit, E., & Meneghetti, C. (2023). Adaptability and emotional, behavioural and cognitive aspects of self-regulated learning: Direct and indirect relations with academic achievement and life satisfaction. *British journal of educational psychology*, Vol.93 (1), p.353-367. DOI: 10.1111/bjep.12560.
- Fernandez-Rio, J., & Menendez-Santurio, J. I. (2017). Teachers and Students' Perceptions of a Hybrid Sport Education and Teaching for Personal and Social Responsibility Learning Unit. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.36 (2), p.185-196. DOI: 10.1123/jtpe.2016-0077.

- Filiz, B. (2017). Applying the TPSR Model in Middle School Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.88 (4), p.50. DOI: 10.1080/07303084.2017.1281672.
- Filiz, B. (2019). Using personal and social responsibility model for gaining leadership behavior in students. *European Journal of Educational Research*, 8(1), 157– 168. <https://doi.org/10.12973/eujer.8.1.157>
- Fitton Davies, K., Feweather, L., Watson, P. M., Bardid, F., Roberts, S. J., Davids, K., O'Callaghan, L., Crotti, M., & Rudd, J. R. (2023). Assessing the motivational climates in early physical education curricula underpinned by motor learning theory: SAMPLE-PE. *Physical education and sport pedagogy*, Vol.28 (6), p.630-657. DOI: 10.1080/17408989.2021.2014436.
- Fitriani, A., Widiastuti., & Hernawan. (2021). Volley Ball Passing Learning Model For Students Age 11-12 Years. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol.12 (2), p.93-101. DOI: 10.21009/GJIK.122.02.
- Garcia-Burgos, D., Wilhelm, P., Vögele, C., & Munsch, S. (2023). Food Restriction in Anorexia Nervosa in the Light of Modern Learning Theory: A Narrative Review. *Behavioral sciences*, Vol.13 (2), p.96. DOI: 10.3390/bs13020096.
- García-Rico, L., Martínez-Muñoz, L. F., Santos-Pastor, M. L., & Chiva-Bartoll, O. (2021). Service-learning in physical education teacher education: a pedagogical model towards sustainable development goals. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, Vol.22 (4), p.747-765. DOI: 10.1108/IJSHE-09-2020-0325.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Villora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, Vol.27 (2), p.366-383. DOI: 10.1177/1356336X20950174.
- Godbout, P., Gréhaigne, Jean-Francis. (2022). Regulation of tactical learning in team sports - the case of the tactical-decision learning model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.27 (3), p.215-230.
- Gomez-Baya, D., Reis, M., & Gaspar de Matos, M. (2019). Positive youth development, thriving and social engagement: an analysis of gender differences in Spanish youth. *Scand. J. Psychol.* 60, 559-568.
- Goodyear, P. (2020). Design and co-configuration for hybrid learning : Theorising the practices of learning space design. *British journal of educational technology*, Vol.51 (4), p.1045-1060. DOI: 10.1111/bjet.12925.

- Gordon, B., & Doyle, S. (2015). Teaching personal and social responsibility and transfer of learning: Opportunities and challenges for teachers and coaches. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34(1), 152–161. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2013-0184>.
- Gordon, B. (2020). An Alternative Conceptualization of the Teaching Personal and Social Responsibility Model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.91 (7), p.8-14. DOI: 10.1080/07303084.2020.1781719.
- Ghozali, I. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Greiff, S., Wüstenberg, S., Csapó, B., Demetriou, A., Hautamäki, J., Graesser, A. C., & Martin, R. (2014). Domain-general problem solving skills and education in the 21st century. *Educational Research Review*, 13, 74–83. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2014.10.002>.
- Guijarro, E., Rocamora, I., Evangelio, C., González Víllora, S. (2020). El modelo de Educación Deportiva en España: una revisión sistemática (Sport Education Model in Spain: a systematic review). *Retos (Madrid)*, (38), p.886-894. DOI: 10.47197/retos.v38i38.77249.
- Guijarro, E., MacPhail, A., Arias-Palencia, N. M., & González-Víllora, S. (2022). Exploring Game Performance and Game Involvement: Effects of a Sport Education Season and a Combined Sport Education-Teaching Games for Understanding Unit. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.41 (3), p.411-414. DOI: 10.1123/jtpe.2020-0170.
- Guimaraes, E., Baxter-Jones, A. D. G., Williams, A. M., Tavares, F., Janeira, M. A., & Maia, J. (2021). Tracking Technical Skill Development in Young Basketball Players: The INEX Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.18 (8), p.4094. DOI: 10.3390/ijerph18084094.
- Guimarães, E., Baxter-Jones, A. D. G., Williams, A. M., Tavares, F., Janeira, M. A., Maia, J. (2021). The role of growth, maturation and sporting environment on the development of performance and technical and tactical skills in youth basketball players: The INEX study. *Journal of Sports Sciences*, Vol.39 (9), p.979-991. DOI: 10.1080/02640414.2020.1853334.
- Gutiérrez, D., García-López, L. M., Hastie, P. A., & Segovia, Y. (2022). Adoption and fidelity of Sport Education in Spanish schools. *European Physical Education Review*, Vol.28 (1), p.244-262. DOI: 10.1177/1356336X211036066.

- Guzman, J. F., & Paya, E. (2020). Direct Instruction vs. Cooperative Learning in Physical Education: Effects on Student Learning, Behaviors, and Subjective Experience. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.12 (12), p.4893. DOI: 10.3390/su12124893.
- Haiping, C., Jiguang, H., Heng, Z., Kai, L., Haowen, L., & Shuangyin, L. (2019). Experimental investigation of a novel low concentrating photovoltaic/thermal-thermoelectric generator hybrid system. *Energy (Oxford)*, Vol.166, p.83-95. DOI: 10.1016/j.energy.2018.10.046.
- Hanief, Y. N., Subekti, T. B. A., & Mashuri, H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 161–166. <https://doi.org/10.17509/jpj.v3i2.12414>.
- Harvey, S., Pill, S., Hastie, P., & Wallhead, T. (2020). Physical education teachers' perceptions of the successes, constraints, and possibilities associated with implementing the sport education model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.25 (5), p.555-566. DOI: 10.1080/17408989.2020.1752650.
- Haryono. (2018). Respek Siswa terhadap Guru. *Jurnal Hermeneutika*, 4 (1), 37–46. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Hermeneutika>.
- Hassan, A. K., Alhumaid, M. M., & Hamad, B. E. (2022). The Effect of Using Reactive Agility Exercises with the FITLIGHT Training System on the Speed of Visual Reaction Time and Dribbling Skill of Basketball Players. *Sports (Basel)*, Vol.10 (11), p.176. DOI: 10.3390/sports10110176.
- Hastie, P. A., Li, P., Liu, H., Zhou, X., & Kong, L. (2023). The Impact of Sport Education on Chinese Physical Education Majors' Volleyball Content Knowledge and Performance. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, Vol.94 (3), p.618-626. DOI: 10.1080/02701367.2022.2026866.
- Hayati, M., & Purnama, S. (2019). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Depok: PT. Grafindo Persada.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Mahartika, I., & Sulistiyo, U. (2024). Hybrid learning, blended learning or face-to-face learning: which one is more effective in remediating misconception?. *Quality assurance in education*, Vol.32 (1), p.64-78. DOI: 10.1108/QAE-02-2023-0019.
- Hof, B. (2021). The turtle and the mouse: how constructivist learning theory shaped artificial intelligence and educational technology in the 1960s. *History of education (Tavistock)*, Vol.50 (1), p.93-111. DOI: 10.1080/0046760X.2020.1826053

- Hordvik, M., MacPhail, A., Ronglan, L. T. (2019). Learning to teach sport education: investigating a pre-service teacher's knowledge development. *Sport, Education and Society*, Vol.24 (1), p.51-65. DOI: 10.1080/13573322.2017.1322948.
- Huo, Y., Shih, K., Wang, J. (2021). A Study on the Responsibility Benefit and Interpersonal Relationship of Personal and Social Responsibility Teaching (TPSR) Course for College Students: A Case Study of Public Physical Education Students in Nanchang University, Jiangxi Province. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, Vol.12 (11), p.4261-4269.
- Husodo, B. R., & Bawono, M. N. (2022). Hubungan Antara Konsep Diri Atlet Futsal Dengan Tingkat Kecemasan Atlet Futsal Yanitra Fc Usia 16 – 23 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. Vol. 10. No. 02, pp 199 – 208.
- Inlay, L. T. (2016). Creating A Culture of Respect Through. *Middle School Journal*, 23-31.
- Invernizzi, P. L., Signorini, G., Rigon, M., Larion, A., Raiola, G., D'Elia, F., Bosio, A., & Scurati, R. (2022). Promoting Children's Psychomotor Development with Multi-Teaching Didactics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.19 (17), p.10939. DOI: 10.3390/ijerph191710939.
- Jena, S., & Kar, S. K. (2020). Employment of solar photovoltaic-thermoelectric generator-based hybrid system for efficient operation of hybrid nonconventional distribution generator. *International journal of energy research*, Vol.44 (1), p.109-127. DOI: 10.1002/er.4823.
- Kaharuddin, Andi., & Hajeniati, N. (2020). Pembelajaran Inovatif dan Kreatif. Gowa: Pusaka Al-Maida.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4): 519-526.
- Kastrena, E., & Setiawan, E. (2018). The Influence of Application of the Sport Education Learning Model in Improving Volleyball Playing Skills. *International Conference on Sports Science, Health and Physical Education (ICSSHPE)*, 198–201. <https://doi.org/10.5220/0007057801980201>.
- Kastrena, E., & Setiawan, E.. (2020). Implementation of a holistic and educational approach in out of the school sport through Sport Education model. *Revista de Ciencias del Deporte*. Vol. 16, no. 3 pp. 167 – 178.

- Kitsiou, A., Sotiropoulos, K., Drikos, S., Barzouka, K., & Malousaris, G. (2020). Tendencies of the volleyball serving skill with respect to the serve type across genders. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20 (2), p.564-570. DOI: 10.7752/jpes.2020.02083.
- Kjerland, G. Ø., & Annerstedt, C. (2022). Applying learning theories in learning how to teach physical education: a study of teacher education students collaborative learning processes in a project. *Sport, education and society*, Vol.27 (6), p.689-702. DOI: 10.1080/13573322.2021.1902799.
- KOÇ, Y. (2018). Why Do Students Kick the Volleyball Ball in Physical Education Courses?. *International Journal of Science Culture and Sport*, Vol.6 (27), p.156-164. DOI: 10.14486/IntJSCS734.
- Koh, K. T., Li, C., Mukherjee, S. (2021). Preservice Physical Education Teachers' Perceptions of a Flipped Basketball Course: Benefits, Challenges, and Recommendations. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.40 (4), p.589-597.
- Kokstejn, J., Musalek, M., Wolanski, P., Murawska-Cialowicz, E., & Stastny, P. (2019). Fundamental Motor Skills Mediate the Relationship Between Physical Fitness and Soccer-Specific Motor Skills in Young Soccer Players. *Frontiers in Physiology*, Vol.10, p.596-596. DOI: 10.3389/fphys.2019.00596.
- Kyriakides, E., Tsangaridou, N., Charalambous, C. Y., & Kyriakides, L. (2021). Toward a More Comprehensive Picture of Physical Education Teaching Quality: Combining Generic and Content-Specific Practices. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.40 (2), p.256-266. DOI: 10.1123/jtpe.2019-0162.
- Larsen, M. N., Elbe, Anne-Marie., Madsen, M., Madsen, E. E., Ørntoft, C., Ryom, K., Dvorak, J., Krstrup, P. (2021). An 11-week school-based 'health education through football programme' improves health knowledge related to hygiene, nutrition, physical activity and well-being—and it's fun! A scaled-up, cluster-RCT with over 3000 Danish school children aged 10–12 years old. *British Journal of Sports Medicine*, Vol.55 (16), p.906-911. DOI: 10.1136/bjsports-2020-103097.
- Le, D., Phi, G. T., Le, T. H. (2021). Integrating Chaotic Perspective and Behavioral Learning Theory into a Global Pandemic Crisis Management Framework for Hotel Service Providers. *Service science (Hanover, Md.)*, Vol.13 (4), p.275-293. DOI: 10.1287/serv.2021.0282.

- Lee, H. S., & Lee, J. (2021). The Effect of Elementary School Soccer Instruction Using Virtual Reality Technologies on Students' Attitudes toward Physical Education and Flow in Class. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.13 (6), p.3240. DOI: 10.3390/su13063240.
- Lee, Jin-Hyeong., & Lee, Jae-Yong. (2019). Elementary Schoolers' Changes in Personal and Social Responsibility through Modified Physical Education Program. *The Korean Journal of the Elementary Physical Education*, Vol.25 (2), p.33-50. DOI: 10.26844/ksepe.2019.25.2.33.
- Legrain, P., Becerra-Labrador, T., Lafont, L., & Escalie, G. (2021). Designing and Implementing a Sustainable Cooperative Learning in Physical Education: A Pre-Service Teachers' Socialization Issue. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.13 (2), p.657. DOI: 10.3390/su13020657.
- Lembe, G., Bantsotsa, H. B., Massamba, A. (2019). Views on Knowledge in Football Education in Physical Education in Brazzaville, Congo. *Advances in Physical Education*, Vol.9 (2), p.103-116. DOI: 10.4236/ape.2019.92008.
- Leyton-Roman, M., Gonzalez-Velez, J. J. L., Batista, M., & Jimenez-Castuera, R. (2021). Predictive Model for Amotivation and Discipline in Physical Education Students Based on Teaching-Learning Styles. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.13 (1), p.187. DOI: 10.3390/su13010187.
- Li, M., Li, W., Kim, J., Xiang, P., Xin, F., & Tang, Y. (2021). A Conceptual Model of Perceived Motor Skill Competence, Successful Practice Trials, and Motor Skill Performance in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.40 (4), p.635-641. DOI: <https://doi.org/10.1123/jtpe.2020-0141>
- Li, P., Wang, W., Liu, H., Zhang, C., & Hastie, P. A. (2022). The Impact of Sport Education on Chinese Physical Education Majors' Volleyball Competence and Knowledge. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.14 (3), p.1187. DOI: 10.3390/su14031187.
- Lieutenant, K., Borissova, A. V., Mustafa, M., McCarthy, N., & Iordache, I. (2022). Comparison of "Zero Emission" Vehicles with Petrol and Hybrid Cars in Terms of Total CO₂ Release—A Case Study for Romania, Poland, Norway and Germany. *Energies (Basel)*, Vol.15 (21), p.7988. DOI: 10.3390/en15217988
- Lindgren, R., & Barker, D. (2019). Implementing the Movement-Oriented Practising Model (MPM) in physical education: empirical findings focusing on student learning. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.24 (5), p.534-547. DOI: 10.1080/17408989.2019.1635106.

- Linver, M. R., Urban, J. B., Chen, Wei-Lin., Gama, L., & Swomley, V. I. (2022). Predicting Positive Youth Development from Self-Regulation and Purpose in Early Adolescence. *Journal of Research on Adolescence*, Vol.32 (4), p.1312-1327. DOI: 10.1111/jora.12621.
- Liu, L., Luo, X., Wang, Y. (2021). Student Self-Efficacy on Personal and Social Responsibility Within A Sport Education Model. *Revista de cercetare și intervenție socială*, Vol. 72, pp. 236-247.
- Lola, A. C., & Tzetzis, G. (2020). Analogy versus explicit and implicit learning of a volleyball skill for novices: The effect on motor performance and self-efficacy. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.20 (5), p.2478-2486. DOI: 10.7752/jpes.2020.05339.
- Ludwiczak, M., & Bronikowska, M. (2022). Fair Play in a Context of Physical Education and Sports Behaviours. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.19 (4), p.2452. DOI: 10.3390/ijerph19042452.
- Luna, P., Guerrero, J., & Cejudo, J. (2019). Improving Adolescents' Subjective Well-Being, Trait Emotional Intelligence and Social Anxiety through a Programme Based on the Sport Education Model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.16 (10), p.1821. DOI: 10.3390/ijerph16101821.
- Luna, P., Rodriguez-Donaire, A., Rodrigo-Ruiz, D., & Cejudo, J. (2020). Subjective Well-Being and Psychosocial Adjustment: Examining the Effects of an Intervention Based on the Sport Education Model on Children. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.12 (11), p.4570. DOI: 10.3390/su12114570.
- Manzano-Sanchez, D., Conte-Marin, L., Gomez-Lopez, M., & Valero-Valenzuela, A. (2020). Applying the Personal and Social Responsibility Model as a School-Wide Project in All Participants: Teachers' Views. *Frontiers in Psychology*, Vol.11, p.579-579. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.00579.
- Martínez-González, J. M., Gil-Madrona, P., Carrillo-López, P. J., Martínez-López, M. (2022). Perfectionism and affect as determinants of self-perceived motor competence in primary school children. *Kinesiology (Zagreb, Croatia)*, Vol.54 (2), p.288-298. DOI: 10.26582/k.54.2.10.
- Mcentyre, K. E., Curtner-Smith, M. D., & Richards, K. A. R. (2020). Patterns of Preservice Teacher-Student Negotiation Within the Teaching Personal and Social Responsibility Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.39 (2), p.264-273. DOI: 10.1123/jtpe.2019-0098.

- Meléndez-Nieves, A., & Estrada-Oliver, L. (2021). Implementing the Teaching Personal and Social Responsibility Model Through Fitness Units in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.92 (8), p.59-61. DOI: 10.1080/07303084.2021.1964884.
- Menendez, J. I., & Fernandez-Rio, J. (2017). Hybridising Sport Education and Teaching for Personal and Social Responsibility to include students with disabilities. *European Journal of Special Needs Education*, Vol.32 (4), p.508-524. DOI: 10.1080/08856257.2016.1267943.
- Melo, M., Santos, F., Wright, P. M., Sá, C., & Saraiva, L. (2020). Strengthening the Connection between Differentiated Instruction Strategies and Teaching Personal and Social Responsibility: Challenges, Strategies, and Future Pathways. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.91 (5), p.28-36. DOI: 10.1080/07303084.2020.1734506.
- Merica, C. B., Egan, C. A., Webster, C. A., Mindrila, D., Karp, G. G., Paul, D. R., & Orendorff, K. L. (2022). Association of Physical Educators' Socialization Experiences and Confidence with Respect to Comprehensive School Physical Activity Program Implementation. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.19 (19), p.12005. DOI: 10.3390/ijerph191912005.
- Millo, F., Zanelli, A., Rolando, L., & Fuso, R. (2021). Development of a Comprehensive Model for the Concurrent Minimization of CO₂ and NO_x Emissions of a 48 V Mild-Hybrid Diesel Car. *SAE International journal of electrified vehicles (Print)*, Vol.10 (2), p.177-194. DOI: 10.4271/14-10-02-0014.
- Minh, T. T., & Ngoc, C. T. (2022). Effects of a 15-week basketball training program following the club model in physical education courses for female students at Saigon University. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.22 (1), p.202-209. DOI: 10.7752/jpes.2022.01026.
- Montoya, A., Simonton, K., & Gaudreault, K. L. (2020). Enhance Student Motivation and Social Skills: Adopting the Sport Education and Cooperative Learning Models. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.91 (8), p.15-20. DOI: 10.1080/07303084.2020.1798307.
- Moreira, A., Moscaleski, L., Machado, D. G. S., Bikson, M., Unal, G., Bradley, P. S., Cevada, T., Silva, F. T. G., Baptista, A. F., Morya, E., & Okano, A. H. (2023). Transcranial direct current stimulation during a prolonged cognitive task: the effect on cognitive and shooting performances in professional female basketball players. *Ergonomics*, Vol.66 (4), p.492-505. DOI: 10.1080/00140139.2022.2096262.

- Morgan, K. (2019). Applying Mastery TARGET Structures to Cooperative Learning in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, Vol.90 (3), p.27-32. DOI: 10.1080/07303084.2019.1559677.
- Moy, B., Renshaw, I., Davids, K., Brymer, E. (2019). Preservice teachers implementing a nonlinear physical education pedagogy. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.24 (6), p.565-581. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1628934>.
- Mulyana, B. (2013). Hubungan Konsep Diri, Komitmen, dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Renang Gaya Bebas. *Cakrawala Pendidikan*. Vol.32 (3). P.488-498.
- Muñoz-Llerena, A., Caballero-Blanco, P., Hernández-Hernández, E. (2022). Fostering Youth Female Athletes' Decision-Making Skills through Competitive Volleyball: A Mixed Methods Design. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.19 (20), p.13261. DOI: 10.3390/ijerph192013261.
- Muñoz-Llerena, A., Pedrero, M. N., Flores-Aguilar, G., & López-Meneses, E. (2022). Design of a Methodological Intervention for Developing Respect, Inclusion and Equality in Physical Education. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.14 (1), p.390. DOI: 10.3390/su14010390.
- Muntuan, M. V. (2023). Rendahnya Rasa Hormat Siswa SD Inpres Makalonsouw Kepada Guru. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (2), 375-381 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo>.
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo W. D. (2020). "Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Indonesia Abad 21". *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*. Vol. 3 No. 2 Hal.422-438.
- Nae, C. I., & Pop, C. L. (2022). Improving university students' coordinating skills in physical education lessons with basketball focus. *Physical education of students*, Vol.26 (1), p.41-47. DOI: 10.15561/20755279.2022.0106.
- Nancy, T. S., & Supriady, A. (2023). Sports education model (SEM) on students' motivation and physical activity in classroom: A literature review. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. Vol.9, pp 40-58. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v9i1.19067.
- Naumchuk, V., Oliiar, M., Gumennyuk, S., Vykhushch, V., Saprun, S., Ladyka, P., Kuz, Y. (2020). Psychomotor Development of the Middle School Age Children with Hearing Impairment in the Process of Physical Education. *International Journal of Applied Exercise Physiology*, Vol.9 (3), p.9-20. DOI: 10.26655/IJAEP.2020.3.8.

- Navio-Marco, J., Ruiz-Gómez, L. M., Arguedas-Sanz, R., & López-Martín, C. (2024). The student as a prosumer of educational audio-visual resources: a higher education hybrid learning experience. *Interactive learning environments*, Vol.32 (2), p.463-480. DOI: 10.1080/10494820.2022.2091604.
- Nelson, L. P., & Crow, M. L. (2014). Active-Learning Strategies and Their Effect on Physical Education Teacher Education Versus Athletic-Training Students. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, Vol.85 (S1), p.A150.
- Nenggala, A. K. (2017). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: PT Grafindo Media Pratama.
- Nieves, A. M., Oliver, L. E., & Vargas, A. (2021). Preservice Physical Education Teachers' Experiences Implementing the Teaching Personal and Social Responsibility Model. *The Physical educator*, Vol.78 (2), p.183-204. DOI: 10.18666/TPE-2021-V78-I2-10394.
- Nugraha, A. H. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pakar Untuk Konsultasi Perilaku Siswa Di Sekolah Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal Simetris*, 817-824.
- O'Meagher, R., O'Reilly, J., & Ali, A. (2022). The effect of different playing surfaces on soccer skill performance. *International Journal of Sports Science & Coaching*, Vol.17 (6), p.1378-1384. DOI: 10.1177/17479541211066393.
- Özgül, F., Atan, T., & Kangalgil, M. (2019). Comparison of the Command and Inclusion Styles of Physical Education Lessons to Teach Volleyball in Middle School. *The Physical Educator*, Vol.76 (1), p.182-196. DOI: 10.18666/TPE-2019-V76-I1-8481.
- Page, C., Bernier, Pierre-Michel., & Trempe, M. (2019). Using video simulations and virtual reality to improve decision-making skills in basketball. *Journal of Sports Sciences*, Vol.37 (21), p.2403-2410. DOI: 10.1080/02640414.2019.1638193.
- Parker, A., Morgan, H., Farooq, S., Moreland, B., & Pitchford, A. (2019). Sporting intervention and social change: football, marginalised youth and citizenship development. *Sport, Education and Society*, Vol.24 (3), p.298-310. DOI: 10.1080/13573322.2017.1353493.
- Pavão, I., Santos, F., Wright, P. M., & Gonçalves, F. (2019). Implementing the teaching personal and social responsibility model within preschool education: strengths, challenges and strategies. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(1), 51–70. <https://doi.org/10.1080/25742981.2018.1552499>.

- Perez-Ordas, R., Nuviala, A., Grao-Cruces, A., & Fernandez-Martinez, A. (2021). Implementing Service-Learning Programs in Physical Education; Teacher Education as Teaching and Learning Models for All the Agents Involved: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.18 (2), p.669.
- Petrov, L., & Bonev, M. (2018). Training program for adolescent basketball players aged 12-14, practicing basketball 3x3. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.18, p.2097-2100. DOI: 10.7752/jpes.2018.s5315`.
- Pinkerton, B., & Martinek, T. (2022). Teaching personal and social responsibility practitioners' perceptions of the application of culturally relevant pedagogies. *Sport, Education and Society*, p.1-12. DOI: 10.1080/13573322.2022.2057463.
- Pozo, P., Grao-Cruces, A., & Pérez-Ordás, R. (2018). Teaching personal and social responsibility model-based programmes in physical education: A systematic review. *European Physical Education Review*, Vol.24 (1), p.56-75. DOI: 10.1177/1356336X16664749.
- Prasetya, A. E. (2022). Implementasi Sikap Hormat Pada Sekolah Berbasis Humanistik, Sd Sanggar Anak Alam. Naturalistic: *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.4, No.2a. 489-499.
- Prat, Q., Camerino, O., Castañer, M., Andueza, J., & Puigarnau, S. (2019). The Personal and Social Responsibility Model to Enhance Innovation in Physical Education. *Apunts. educació física i esports*, (136), p.83-99. DOI: 10.5672/apunts.2014-0983.es.(2019/2).136.06.
- Prauzner, T., & Prauzner, K. (2020). Application of assumptions of educational transactional analysis in the constructivist learning theory. *Edukacyjna Analiza Transakcyjna (Online)*, Vol.9, p.71-78. DOI: 10.16926/eat.2020.09.05.
- Preston, C., Allan, V., Fraser-Thomas, J. (2021). Facilitating Positive Youth Development in Elite Youth Hockey: Exploring Coaches' Capabilities, Opportunities, and Motivations. *Journal of Applied Sport Psychology*, Vol.33 (3), p.302-320. DOI: 10.1080/10413200.2019.1648327.
- Priyatno, D. (2018). SPSS Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Umum. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Putri, F. S., Fauziyyah, H., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Sikap Sopan Santun terhadap Karakter dan Tata Krama Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (6), 4987-4994.

- Quilez-Maimon, A., Javier Rojas-Ruiz, F., Delgado-Garcia, G., & Courel-Ibanez, J. (2021). The Q-Pass Index: A Multifactorial IMUs-Based Tool to Assess Passing Skills in Basketball. *Sensors (Basel, Switzerland)*, Vol.21 (13), p.4601. DOI: 10.3390/s21134601.
- Rafael, B., & Jesús Medina-Casaubón. (2020). Sport Education and Sportsmanship Orientations: An Intervention in High School Students. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 17, 837; doi:10.3390/ijerph17030837.
- Rafael, B., Calderón, A., Sinelnikov, O., & Medina-Casaubón, J. (2022). Development and Initial Validation of the Sport Education Scale. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, Vol.26 (1), p.73-87. DOI: 10.1080/1091367X.2021.1948415.
- Rahayu, N. I., Suherman, A., & Jabar, B. A. (2018). Hybridizing Teaching Personal Social Responsibility (TPSR) and Problem Based Learning (PBL) in Physical Education. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 101–111.
- Richards, K. A. R., & Gordon, B. (2017). Socialisation and learning to teach using the teaching personal and social responsibility approach. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, Vol.8 (1), p.19-38. DOI: 10.1080/18377122.2016.1272424.
- Richards, K. A. R., Ivy, V. N., Wright, P. M., & Jerris, E. (2019). Combining the Skill Themes Approach with Teaching Personal and Social Responsibility to Teach Social and Emotional Learning in Elementary Physical Education. 3084. <https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1559665>.
- Richards, K. A. R., Jacobs, J. M., Ivy, V. N., & Lawson, M. A. (2020). Preservice teachers perspectives and experiences teaching personal and social responsibility. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.25 (2), p.188-200. DOI: 10.1080/17408989.2019.1702939.
- Richardson, R. A., Ferguson, P. A., & Maxymiv, S. (2017). Applying a positive youth development perspective to observation of bereavement camps for children and adolescents. *J. Soc. WorkEndLife Palliat. Care*, 13, p.173-192.
- Romar, J. E., Haag, E., & Dyson, B. (2015). Teachers' experiences of the TPSR (Teaching Personal and Social Responsibility) model in Physical Education. *Agora Para La Educación Física y El Deporte*, 17(3), 202–219.
- Rudd, J. R., O'Callaghan, L., & Williams, J. (2019). Physical Education Pedagogies Built upon Theories of Movement Learning: How Can Environmental Constraints Be Manipulated to Improve Children's Executive Function and Self-Regulation Skills?. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.16 (9), p.1630. DOI: 10.3390/ijerph16091630.

- Salam, M., & Misu, L. (2018). Searching of Student's Metacognition Consciousness in Learning of Numbers Theory through Behavioral Learning Model. *Journal of physics. Conference series*, Vol.1028 (1), p.12171. DOI: 10.1088/1742-6596/1028/1/012171.
- Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Beets, Michael, W., Beighle, A., Erwin, H., & Lee, S. (2018). Physical Education's Role in Public Health: Steps Forward and Backward Over 20 Years and HOPE for the Future. *Res Q Exerc Sport*, 83(2), 125–135. <https://doi.org/doi:10.1080/02701367.2012.10599842>.
- Samsul, A. R., Shulhan, S., & Trinova, Z. (2020). Nilai Hormat pada Diri Sendiri Tawaran Aplikatif Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 6 (1), 24-36.
- Santos, F., Miguel, J., Wright, P. M., Cesar, S., & Saraiva, L. (2020). Exploring the Impact of a TPSR Program on Transference of Responsibility Goals within a Preschool Setting: An Action Research Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9449), 1–12. <https://doi.org/doi:10.3390/ijerph17249449>.
- Sasan, J. M. V., & Rabillas, A. (2022). Multimedia English Teaching Approach Based on Constructivist Learning Theory. *ELTALL: English language teaching, applied linguistic and literature*, Vol.3 (2), p.51-65. DOI: 10.21154/eltall.v3i2.4607.
- Saudelli, M. G., Kleiv, R., Davies, J., Jungmark, M., & Mueller, R. (2021). PhET Simulations in Undergraduate Physics: Constructivist Learning Theory in Practice. *Brock education*, Vol.31 (1), p.52. DOI: 10.26522/brocked.v3i1.899.
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., and Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *Lancet Child Adolesc. Health*, 2, p.223-228.
- Scanlon, D., Baker, K., & Tannehill, D. (2022). Developing a socially-just teaching personal and social responsibility (TPSR) approach: a pedagogy for social justice for physical education (teacher education). *Physical Education and Sport Pedagogy*, p.1-13. DOI: 10.1080/17408989.2022.2123464.
- Schwamberger, B., Curtner-Smith, M. (2019). Moral development and sporting behavior in sport education: A case study of a preservice teacher with a coaching orientation. *European Physical Education Review*, Vol.25 (2), p.581-596. DOI: 10.1177/1356336X17753024.
- Segovia, Y., & Gutiérrez, D. (2022). Using Sport Education to Implement Game-Based HIIT in Physical Education. *Strategies (Reston, Va.)*, Vol.35 (2), p.19-29. DOI: 10.1080/08924562.2022.2030831.

Sendang, W. S. (2019). Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar. Ponorogo: Myriah Publisher.

Severinsen, G. (2014). Teaching personal and social responsibility to juniors through physical education. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 5(1), 83–100. <https://doi.org/10.1080/18377122.2014.867793>

Sgrò, F., Barca, M., Schembri, R., Coppola, R., & Lipoma, M. (2022). Effects of different teaching strategies on students' psychomotor learning outcomes during volleyball lessons. *Sport Sciences for Health*, Vol.18 (2), p.579-587. DOI: 10.1007/s11332-021-00850-8.

Shen, Y., & Shao, W. (2022). Influence of Hybrid Pedagogical Models on Learning Outcomes in Physical Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.19 (15), p.9673. DOI: 10.3390/ijerph19159673.

Shih, W. Y., Pu, Yih-lih., Ho, Tu-Kuang. (2021). Implementation of a Teaching Model of Postmodern Physical Education. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*, Vol.43 (2), p.99-110.

Shiver, V. N., Richards, K. A. R., & Hemphill, M. A. (2020). Preservice teachers' learning to implement culturally relevant physical education with the teaching personal and social responsibility model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.25 (3), p.303-315. DOI: 10.1080/17408989.2020.1741537.

Shiver, V. N., & Simonton, K. L. (2022). Navigating Emotional and Structural Influences While Implementing the Teaching Personal and Social Responsibility Model: A Case Study. *Journal of Teaching in Physical Education*, p.1-9. DOI: 10.1123/jtpe.2021-0172.

Sigitas, U., & Karina Adomaviciute-Sakalauske. (2023). Learning from Pandemic Periods: Elements of the Theory of Behavioral Transformation. *Tržište*, Vol.35 (2), p.251-266. DOI: 10.22598/mt/2023.35.2.251.

Simatupang, H. (2019). Strategi Belajar Mengajar Abad 21. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.

Simonton, K. L., & Shiver, V. N. (2021). Examination of elementary students' emotions and personal and social responsibility in physical education. *European Physical Education Review*, Vol.27 (4), p.871-888. DOI: 10.1177/1356336X211001398.

- Souglis, A. G., Travlos, A. K., & Andronikos, G. (2023). The effect of proprioceptive training on technical soccer skills in female soccer. *International Journal of Sports Science & Coaching*, Vol.18 (3), p.748-760. DOI: 10.1177/17479541221097857.
- Srivastava, K. N. (2021). Constructivist Theory of Learning. *Techno Learn*, Vol.11 (1), p.19-21. DOI: 10.30954/2231-4105.01.2021.4
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alphabet.
- Suherman, A. (2016). The Analysis of Character Education in Teaching Physical Education, p.232–234. <https://doi.org/10.2991/icieve15.2016.50>.
- Suryani, L. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(1), 112-124.
- Szwarc, A., Dolański, B., & Wasielewski, K. (2021). Relationship between psychomotor skills and game performance in youth soccer players. *Journal of Physical Education and Sport*, Vol.21 (4), p.1744-1750. DOI: 10.7752/jpes.2021.04221.
- Sørensen, A., Haugen, E. C., van den Tillaar, R. (2022). Is There a Sex Difference in Technical Skills among Youth Soccer Players in Norway?. *Sports (Basel)*, Vol.10 (4), p.50. DOI: 10.3390/sports10040050.
- Tangkudung, A. W. A., & Mahyudi, Y. V. (2022). Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Design for Basketball Games in Physical Education. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, Vol.10 (3), p.619-625. DOI: 10.13189/saj.2022.100331.
- Tarigan, H., Cahyadi, A., & Siswoyo, J. (2021). Dribbling skills training model in football games for elementary school age. *Journal of Education, Health and Sport*, Vol.11 (8), p.405-411. DOI: 10.12775/JEHS.2021.11.08.045.
- Tasevski, Ž. (2020). Influence Of An Adapted Functional Football Training In Improving The Specific-Motoric Performances Of Football Players. *Research in Physical Education, Sport and Health (Skopje)*, Vol.9, p.207-212. DOI: 10.46733/PESH2090207t.
- Tendinha, R., Alves, M. D., Freitas, T., Appleton, G., Goncalves, L., Ihle, A. Gouveia, E. R., & Marques, A. (2021). Impact of Sports Education Model in Physical Education on Students' Motivation: A Systematic Review. *Children (Basel)*, Vol.8 (7), p.588. DOI: 10.3390/children8070588.

Tite, J., & Ramadhani, U. (2018). Pengembangan Tanggung Jawab Dan Perilaku Sosial Siswa Melalui Model Tpsr Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 17, No 3. 350-354.

Toivonen, H. M., Wright, P. M., Hassandra, M., Hagger, M. S., Hankonen, N., Hirvensalo, M., & Lintunen, T. (2019). Training programme for novice physical activity instructors using Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) model: A programme development and protocol. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2019.1661268>

Tsuda, E., Olsen, E. B., Sato, M., Wyant, J. D., & Watanabe, R. (2022). Developing intercultural competence in elementary physical education: an online international collaboration between the U.S. and Japan. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, Vol.13 (2), p.138-155. DOI: 10.1080/25742981.2021.1992291.

Utomo, S., Nopembri, S., & Komarudin, K. (2024). Respectful Attitude in Physical Education Learning Outcomes. *International Journal of Social Science Research and Review*, 6(12), 312-322. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v6i12.1817>

Valero-Valenzuela, A., López, G., Moreno-Murcia, J. A., & Manzano-Sánchez, D. (2019). From Students' Personal and Social Responsibility to Autonomy in Physical Education Classes. *Sustainability (Basel, Switzerland)*, Vol.11 (23), p.6589.

Valero-Valenzuela, A., Gregorio, G. D., Camerino, O., & Manzano, D. (2020). Hybridisation of the Teaching Personal and Social Responsibility Model and Gamification in Physical Education. *Apunts : educación física y deportes*, (141), p.63-74. DOI: 10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08.

van Der Mars, H. (2020). Principled, Modest, and Giving Don Hellison's Impact Through the Eyes of His Peers. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.39 (3), p.321-330. DOI: 10.1123/jtpe.2019-0221.

Vasquez, M., & Wallhead, T. L. (2023). The relationship between occupational socialization factors and in-service physical educators' reported use of sport education. *European Physical Education Review*, Vol.29 (2), p.286-307. DOI: 10.1177/1356336X221135169.

Vencurik, T., Nykodym, J., Bokuvka, D., Rupcic, T., Knjaz, D., Dukaric, V., & Struhar, I. (2021). Determinants of Dribbling and Passing Skills in Competitive Games of Women's Basketball. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.18 (3), p.1165. DOI: 10.3390/ijerph18031165.

- Vega-Ramirez, L., Ávalos-Ramos, M. A., Merma-Molina, G. (2021). Respect and equality as priority values for teaching on Physical Education: perspective of university students. *Retos (Madrid)*, Vol.42 (42), p.418-425. DOI: 10.47197/retos.v42i0.85809.
- Walker, E., & Johnson, I. L. (2018). Using Best Practices when Implementing the Cooperative-Learning Theory in Secondary Physical Education Programs. *Strategies (Reston, Va.)*, Vol.31 (4), p.5-11. DOI: 10.1080/08924562.2018.1465870
- Wallhead, T. L., Hastie, P. A., Harvey, S., & Pill, S. (2021). Academics' perspectives on the future of sport education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Vol.26 (5), p.533-548. DOI: 10.1080/17408989.2020.1823960.
- Wei, C., Su, R., & Hsu, M. (2020). Effects of TPSR Integrated Sport Education Model on Football Lesson Students' Responsibility and Exercise Self-Efficacy. *Revista de Cercetare și Intervenție Socială*, Vol.71, p.126-136. DOI: 10.33788/rcis.71.8.
- Whitehead, J., Telfer, H., & Lambert, J. (2014). Values in youth sport and physical education. *In Sports Coaching Review* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/21640629.2015.1035162>
- Wright, P. M., Richards, K. A. R., Jacobs, J. M., & Hemphill, M. A. (2019). Measuring Perceived Transfer of Responsibility Learning From Physical Education: Initial Validation of the Transfer of Responsibility Questionnaire. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol.38 (4), p.316-327.
- Xu, F., & Holyoak, K. J. (2019). Towards a Rational Constructivist Theory of Cognitive Development. *Psychological review*, Vol.126 (6), p.841-864. DOI: 10.1037/rev0000153.
- Youn, H. S., & Jeong, H. C. (2020). A single object study on sportsmanship behavior of students in middle school physical education class with deformation volleyball game. *Korean Society for the Study of Physical Education*, Vol.24 (4), p.143-153. DOI: 10.15831/JKSSPE.2020.24.4.143.
- Zhang, N., & Su, R. (2020). Longitudinal Research on the Application of Sport Education Model to College Physical Education. *Revista de Cercetare și Intervenție Socială*, Vol.70, p.354-367. DOI: 10.33788/rcis.70.21.
- Zhang, X., Gu, X., Chen, S., Keller, M. J., & Lee, J. (2021). The Roles of Sex and Minority Status in Children's Motivation and Psychomotor Learning. *Perceptual and Motor Skills*, Vol.128 (6), p.2849-2866. DOI: 10.1177/00315125211046446.

Zhao, C., Jia, C., Zhu, Y., & Zhao, T. (2021). An Effective Self-Powered Piezoelectric Sensor for Monitoring Basketball Skills. *Sensors (Basel, Switzerland)*, Vol.21 (15), p.5144. DOI: 10.3390/s21155144.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Formulir Bimbingan Disertasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

Kampus Karangmulan, Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 565411, Faksimile (0274) 584203

Telp. (0274) 5861168 Hunting, Fax. (0274) 565500

Laman: <http://uny.ac.id> e-mail: huma@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN DISERTASI

Nama Mahasiswa : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Judul Disertasi : Model Pembelajaran Hybrid *Teaching Personal and Social Responsibility* dan *Sport Education* pada Permainan Bola Besar untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas

Nama Promotor : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.
Nama Kopromotor : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Promotor/ Kopromotor
1.	13/12/2022	Pengajuan Judul	Penambahan variabel psikomotor	
2.	10/01/2023	Pengajuan BAB I dan II	Penguatan latar belakang dan perbanyak referensi teori	
3.	17/02/2023	Pengajuan BAB III	Pemilihan sampel penelitian dan draft instrumen	
4.	19/05/2023	Pengajuan Instrumen	Instrumen perlu dilengkapi validitas dan reliabilitasnya	
5.	16/06/2023	Persiapan Seminar Proposal	Perbaikan tata tulis sesuai dengan pedoman Disertasi	
6.	25/08/2023	Revisi Hasil Seminar Proposal	Menambahkan teori-teori pembelajaran	
7.	17/11/2023	Persiapan Ambil Data	Prosedur atau Langkah-langkahnya diperinci	
8.	26/04/2024	Bimbingan Hasil Analisis Data	Hasil analisis data disesuaikan dengan hipotesis	
9.	17/05/2024	Pengajuan BAB I – V	Perbaikan struktur penulisan pada bagian bab IV	
10.	03/06/2024	Persiapan Sidang Kelayakan	Review kembali bagian BAB I – V	
11.	09/13/2024	Persiapan Sidang Tertutup	Penyelesaian hasil revisi dari Dewan penguji	

Mengetahui,
Kooprudi,

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

Yogyakarta, 5 September 2024
Mahasiswa,

Suryo Utomo
NIM. 22609261004

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli



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

Nomor: B/27.476/UN34.16/KM.07/2023

11 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Dr. Komarudin, M.A.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL
RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA
BESAR UNTUK MENGELOMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN
RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



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
Lamar: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.478/UN34.16/KM.07/2023

11 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal. : Pemohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Nawan Primasoni, M.Or.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL
RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA
BESAR UNTUK MENGELOMONGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN
RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



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

Nomor : B/27.529/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

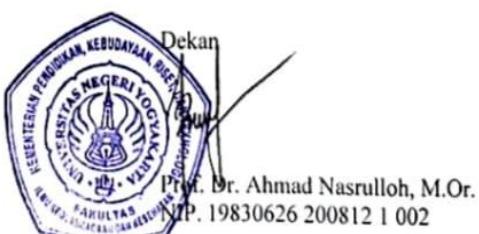
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGELOMONGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.





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

Nomor : B/27.528/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Sujarwo, M.Or.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

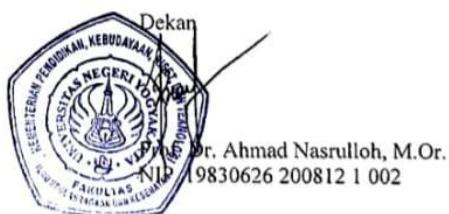
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.





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

Nomor : B/27.530/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



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

Nomor : B/27.527/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGELOMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
ID 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN 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

Nomor : B/27.537/UN34.16/KM.07/2023 30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal : Pemohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN 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

Nomor : B/27.538/UN34.16/KM.07/2023 30 Oktober 2023

Lamp. : -

Hal. : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Danang Wicaksono, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



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

Nomor : B/27.531/UN34.16/KM.07/2023

30 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2: Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002



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

Nomor : B/27.549/UN34.16/KM.07/2023

31 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Duwi Kurnianto Pambudi, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo

NIM : 22609261004

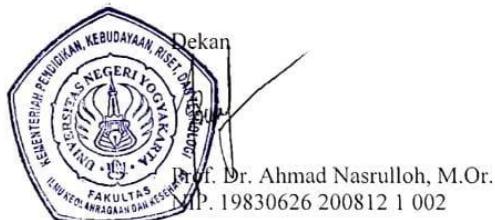
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGELOMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Ahli



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 : Dr. Nawau Primasoni, M.Or.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL
RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA
DILAKUKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
dari mahasiswa:

Nama : Suryo Utama

NIM : 22609261004

Prodi : Pendidikan Jasmani (S3)

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

1. Pada bagian aspek keterampilan sebaiknya ditambahkan keterampilan dalam menyundul bola
2. Pada bagian mengontrol dan menguasai diganti menjadi menguasai saja tanpa ada "dan"
3.

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

Yogyakarta, 23 Oktober 2023
Validator,



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN 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 : Dr. Sugiarwo, M. Si.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : PPKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

*Model Pembelajaran Hybrid Teaching Person and Social
Berorientasi pada Sosial dan Spontanitas pada manusia
Batas Batas antara keterlibatan mahasiswa dengan dosen
dan hasil karya mahasiswa dosen*

dari mahasiswa:

Nama : Syapo Utomo
NIM : 22.609.261.004
Prodi : S3 - Pengmas

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

1. *Jelaskan gambar buku apa singk. makalah*
 2. *Wahyudin mendapat apakah Calon ahli penulis*
 3. *Patih Joko Tanty Calon ketua*
-

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

Yogyakarta, 30 Oktober 2027
Validator,

Dr. Sugiarwo, M. Si.
NIP. 6183.03.04.2001. 104



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 : Dr. Ir. Ani Hastuti, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility dan Sport Education pada Permainan Bobo Besar untuk Mengembangkan Ket. Derman dan Rasa Inovasi Peserta Didik SMA

dari mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S-3 Pend. Jasman

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

1. Aspek - pelaksanaan kitempatan, kriteria yg direncanakan dg butir yg lain / kriteria 1,2 & 3
 2. Untuk substansi kriteria bermain sudah layak, hanya eksekusi/utk mencatat point perlu dimunculkan
 3.
-

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

Yogyakarta, 31 Oktober 2022
Validator,

Dr. Ir. Ani Hastuti, M.Pd.
NIP. 19720904 200112 2001



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 : Willy Ihsan Rizayanto
Jabatan/Pekerjaan : Lektor / Dosen
Instansi Asal : FIKK / Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid Teaching personal and social Responsibility dan Sport Education pada Permainan Bola besar untuk mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa hormat Poserra di sekolah Menengah Atas

Nama : Suryo Wromo
NIM : 22609261004
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Bola basket / Sepakbola / bola besar rata-rata permainan. Instruksi Maha diberikan Aspel tambahan untuk mengetahui
- ✓ Respon siswa dalam menyiap persiapan, persinggungan, pelanggaran, kesalahan dalam permainan bola basket.
- ✓ Melalui pernahnya fundamental permainan tersebut. Rasa hormat Peserta didik SMA Sempat tergambar.

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

Yogyakarta, 81 Oktober 2023
Validator

Willy Ihsan Rizayanto
19970818 201903 ID12



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 : Dr. Dwi Kurnianto Pamungki, M. Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid TPSR dan SE pada Permainan Bola Besar Untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat terhadap Siswa Sekolah Menengah Atas

dari mahasiswa:

Nama : Surya Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/benar) dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada Bagian pemberian dukungan sekarangnya dibuat Siswa menyerang dan bertahan
2.
3.

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

Yogyakarta 31 Oktober 2023
Validator:

Dr. Dwi Kurnianto, D. M. Or.



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 : Dr. Ermawan Susanto, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala/ Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGELOMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

dari mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1. Gunakan TARE (*Tool for Assessing Responsibility-Based Education*) untuk instrument TPSR/rasa hormat
2.
3.

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

Yogyakarta, 20 November 2023
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.
NIP. 19780702 200212 1004



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 : Dr. Danang Wicaksono, M.Or
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid TPSR dan SE pada Permainan Bola Besar untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas

dari mahasiswa:

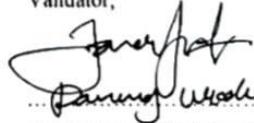
Nama : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1. Gerak dasar yang harus ada, Passing atas dan bawah, blok, Smas, dan Service
2. Pada Aspek pemberian dukungan, memberikan cover pada saat teman Smash, melakukan blok
3. Beregu, bergerak mendekat ke teman yg melakukan pergerakan pada bola, Siap menerima bola dari teman setim

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

Yogyakarta, 3 Nopember 2023
Validator,


Danang Wicaksono



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: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Komarudin, M.A
Jabatan/Pekerjaan : Dekan
Instansi Asal : FV UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEKSPANDI KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

dari mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1.
2.
3.

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

Yogyakarta, 20 November 2023
Validator,

Prof. Dr. Komarudin, M.A.
NIP. 197409282003121002



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 : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid TPSR dan SE pada Permainan Bola Besar untuk Mengembangkan Keterampilan bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas

dari mahasiswa:

Nama : Suryo Utomo
NIM : 226.09.261.004
Prodi : S3. Pendidikan Jasmani

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

1. Cite asma. Variabel, Metoda, Robustness
K. Mencuci dg pertarungan
2.
3.

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

Yogyakarta, 23/6/23
Validator

Prof. Dr. Guntur M.Pd
14.06.2026 09:00:00



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 : Dr. Aris Fajar Pambugi, M. Dr.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen FIKK UNY
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Model Pembelajaran Hybrid TPSR dan SF pada Permainan Bola Besar untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas

dari mahasiswa:

Nama : Sunyo Utomo
NIM : 22609261004
Prodi : S3 Pendidikan Jasmani

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

1.
2.
3.

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

Yogyakarta, 26 NOV. 2023
Validator,

Dr. Aris Fajar Pambugi, M. Dr.
NIP. 19820522 200912 1006

Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-ujji-instrumen/Ythy>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/172/UN34.16/LT/2023

4 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . **Kepala Sekolah SMA N 1 Sewon
Jl. Parangtritis KM. 05, Sewon, Bantul, Yogyakarta. Kode pos: 55187**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Suryo Utomo
NIM : 22609261004
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S3
Judul Tugas Akhir : Model Pembelajaran Hybrid Teaching Personal And Social Responsibility Dan Sport Education Pada Permainan Bola Besar Untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas
Waktu Uji Instrumen : 7 - 21 Desember 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KABUPATEN BANTUL
SMAN 1 SEWON

സാമ്പാദനം നാമാവലി

Jalan Parangtritis Km 5 Yogyakarta 55187 Telp.(0274) 374459
Laman : sman1sewon.sch.id | Email : sman1sewon@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070/2545/2023

Kepala SMA Negeri 1 Sewon menerangkan bahwa :

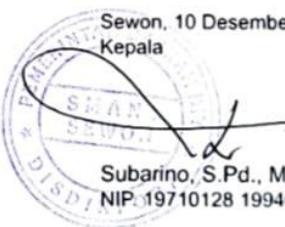
Nama : SURYO UTOMO
NIM : 22609261004
Program Studi : S-3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Sewon Kabupaten Bantul, pada tanggal 7 - 21 Desember dengan judul :

"MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEKSEMPLARISASI KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS".

Surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 10 Desember 2023
Kepala


Subarino, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 19710128 199403 1 001

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/506/UN34.16/PT.01.04/2023

6 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA N 1 Pakem
Jl. Kaliurang KM 17,5 Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama	:	Suryo Utomo
NIM	:	22609261004
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	:	Model Pembelajaran Hybrid Teaching Personal and Social Responsibility dan Sport Education pada Permainan Bola Besar untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain dan Rasa Hormat Peserta Didik Sekolah Menengah Atas
Waktu Penelitian	:	3 Januari - 10 Maret 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian



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

സാമ്പത്തിക വിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ്

Alamat Jalan Kaliluring Km. 17,5, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta
telepon (0274) 895283, 898343 faksimile (0274) 895283
Website : sma1pakem.sch.id Email : k1smapa@yahoo.com Kode Pos 55582

SURAT KETERANGAN

Nomor: 00.9.2/237

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. nama : Drs. RAHMAD SAPTANTO, M.Pd.
b. NIP : 196505301993031004
c. pangkat, golongan : Pembina, IV/a
d. jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Pakem

dengan ini menerangkan bahwa :

- a. nama : SURYO UTOMO
b. no.Mhs/NIM/NIP/NIK : 22609261004
c. prodi/jurusan : Pendidikan Jasmani – S3
d. fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
e. instansi/ perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta.

Benar-benar telah melakukan Penelitian di SMAN 1 Pakem yang dilaksanakan 3 Januari 2024 – 10 Maret 2024, dengan judul **“MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS.”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 14 Maret 2024

KEPALA,



Lampiran 8. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Permainan Sepakbola)

Petunjuk

1. Permainan dilaksanakan selama 10 menit
2. Luas lapangan permainan 20x25 meter
3. Jumlah pemain masing-masing tim 3 peserta didik
4. Testor memperhatikan testi dalam melakukan permainan sepakbola
5. Testor mengisi checklist pada kolom yang sesuai dengan kriteria yang dilakukan testi pada saat bermain, aspek yang dinilai pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan dan pemberian dukungan

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA			
Nama Kelas Tanggal tes		Observer:	
Aspek Pengambilan Keputusan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat.		
2.	Menggunakan gerak dasar mengontrol bola dengan tepat sesuai posisi bola.		
3.	Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat		
4.	Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat		
Aspek Pelaksanaan Keterampilan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Melakukan gerak dasar mengumpam yang dapat diterima rekan setim.		
2.	Melakukan gerak dasar mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik		
3.	Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan		
4.	Melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke gawang.		

Memberikan Dukungan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat dalam situasi menyerang.		
2.	Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman dalam situasi menyerang.		
3.	Membantu teman menutup celah agar tidak kemasukan gol dalam situasi bertahan		
4.	Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak gol		
Total Nilai Keseluruhan			

Lampiran 9. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Permainan Bola Voli)

Petunjuk

1. Permainan akan selesai dengan skor maksimal 15 sebanyak 2 set
2. Luas lapangan permainan 20x25 meter
3. Jumlah pemain masing-masing tim 5 peserta didik
4. Testor memperhatikan testi dalam melakukan permainan bola voli
5. Testor mengisi checklist pada kolom yang sesuai dengan kriteria yang dilakukan testi pada saat bermain, aspek yang dinilai pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan dan pemberian dukungan

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI			
Nama Kelas Tanggal tes		Observer:
Aspek Pengambilan Keputusan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Melakukan gerak dasar passing atas dan passing bawah yang tepat sesuai posisi bola untuk memudahkan melakukan serangan.		
2.	Melakukan gerak dasar servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong		
3.	Melakukan gerak dasar menahan pada saat lawan melakukan <i>smash</i>		
4.	Melakukan gerak dasar <i>smash</i> pada waktu yang tepat untuk mencetak skor		
Aspek Pelaksanaan Keterampilan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Melakukan gerak dasar passing bawah dan passing atas yang dapat diterima rekan setim untuk merangkai serangan.		
2.	Berhasil melakukan gerak dasar servis untuk memulai permainan		
3.	Berhasil melakukan gerak dasar <i>smash</i> dan menghasilkan poin		
4.	Berhasil melakukan gerak dasar menahan <i>smash</i> lawan		

Memberikan Dukungan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Memberikan bantuan berupa <i>cover</i> pada saat teman melakukan <i>smash</i>		
2.	Bersiap untuk menerima umpan teman satu tim		
3.	Melakukan gerak dasar menahan secara beregu agar dapat menahan <i>smash</i> dari lawan		
4.	Mendekat ke teman yang melakukan pengejaran pada bola		
Total Nilai Keseluruhan			

Lampiran 10. Instrumen Keterampilan Bermain Bola Besar (Bola Basket)

Petunjuk

1. Permainan dilaksanakan selama 10 menit
2. Luas lapangan permainan 20x25 meter
3. Jumlah pemain masing2 tim 3 peserta didik
4. Testor memperhatikan testi dalam melakukan permainan bola basket
5. Testor mengisi checklist pada kolom yang sesuai dengan kriteria yang dilakukan testi pada saat bermain, aspek yang dinilai pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan dan pemberian dukungan

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET			
Nama Kelas Tanggal tes		Observer:	
Aspek Pengambilan Keputusan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Menggunakan jenis gerak dasar mengumpan yang tepat (Chest, bounce, overhead pass).	
2.	Menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola.		
3.	Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat		
4.	Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat		
Aspek Pelaksanaan Keterampilan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Melakukan gerak dasar mengumpan dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim.	
2.	Melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola		
3.	Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan		
4.	Melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan ke sasaran/terget.		

Memberikan Dukungan			
No.	Kriteria	Checklist	Total Nilai
1.	Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat dalam situasi menyerang.		
2.	Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman dalam situasi menyerang.		
3.	Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak poin.		
4.	Membantu rekan satu tim saat melakukan pertahanan.		
Total Nilai Keseluruhan			

Lampiran 11. Instrumen Kuesioner Rasa Hormat

A. Identitas.

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian.

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap item pernyataan dengan teliti.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan diri saudara.
4. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang saudara anggap paling sesuai.
5. Seluruh item pernyataan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.
6. Jawaban saudara dijamin kerahasiaannya. Keterangan alternatif jawaban adalah sebagai berikut: SS: Sangat Setuju, S: Setuju, KS: Kurang Setuju, TS: Tidak Setuju.

C. Item Pernyataan

No.	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban (✓)			
		SS	S	KS	TS
Menggunakan bahasa yang santun ketika berbicara					
1.	Saya berbicara dengan bahasa yang baik kepada guru baik saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran.				
2.	Saya tidak terlalu memperhatikan gaya bicara dan bahasa bicara saya kepada guru.				
3.	Saya memilih bahasa yang santun ketika berbicara dengan guru.				
Tidak ngobrol sendiri ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran					
4.	Saya memperhatikan apabila guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.				

No.	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban (✓)			
		SS	S	KS	TS
5.	Saya lebih senang ngobrol dengan teman daripada mendengarkan guru menjelaskan materi				
6.	Saya sering asik sendiri dengan teman dari pada memperhatikan guru saat pembelajaran				
Menunjukkan perilaku hormat selama pembelajaran					
7.	Saya sering menunjukkan sikap hormat kepada guru dengan menunjukkan sikap yang baik.				
8.	Saya berbicara sopan terhadap guru selama proses pembelajaran.				
9.	Saya tidak perlu bersikap baik dan sopan kepada guru pada saat pembelajaran berlangsung				
Menghormati aturan dalam pembelajaran dan nasehat guru					
10.	Saya tidak melanggar aturan yang sudah dibuat oleh guru karena saya sadar adanya aturan untuk dihormati dan ditaati				
11.	Saya sering melanggar aturan dari guru karena saya tidak suka diatur ketika pembelajaran				
12.	Saya mendengarkan nasehat yang baik dari guru demi kebaikan dan kemajuan saya dalam pembelajaran				
Menjaga dan memerhatikan perasaan teman					
13.	Saya sering menyenggung perasaan teman pada saat pembelajaran				
14.	Saya tidak peduli dengan perasaan teman dalam pembelajaran				
15.	Saya menjaga tutur kata agar tidak menyakiti perasaan teman				
Menghormati pendapat teman					
16.	Saya tidak mau menghormati pendapat teman apabila berlawanan dengan pendapat saya				
17.	Saya sering memberikan apresiasi kepada teman saat memberikan pendapatnya dalam pembelajaran				
18.	Saya menghormati pendapat yang diutarakan oleh teman dalam pembelajaran meskipun tidak sejalan dengan saya				

No.	Item Pernyataan	Alternatif Jawaban (✓)			
		SS	S	KS	TS
Memperlakukan teman dengan baik					
19.	Saya sering memperlakukan teman dengan tidak baik dalam pembelajaran				
20.	Saya memperlakukan dengan baik dalam pembelajaran karena saya menghormati teman saya				
21.	Saya senang memperlakukan teman dengan baik				
Menghormati keputusan teman					
22.	Saya menghormati apa yang menjadi keputusan teman dalam setiap pembelajaran				
23.	Saya sering tidak terima terhadap keputusan teman yang berseberangan dengan keputusan saya				
24.	Saya menghargai keputusan teman meskipun keputusannya tidak sesuai dengan keputusan saya.				

Lampiran 12. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Sepakbola

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
4	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
12	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11

24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
25	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	7
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
29	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	5
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
31	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
32	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
34	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
36	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
37	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
40	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
41	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
47	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
48	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
49	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10
50	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11

51	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
54	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
55	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
58	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
59	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
61	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
63	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
64	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
66	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
68	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
70	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
72	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
74	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

78	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
79	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
81	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7
82	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
83	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
85	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
86	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
88	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

Lampiran 13. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Voli

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
11	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
12	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
20	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
22	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

24	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
29	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
35	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
36	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
37	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
38	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
39	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
41	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
43	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
45	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
46	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
49	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
50	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11

51	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
52	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
53	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
54	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
55	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
57	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	7
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
59	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4
60	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
63	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
64	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
70	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
71	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
72	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
73	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
74	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
77	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11

78	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
81	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
82	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
83	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
84	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
86	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
87	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

Lampiran 14. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Bola Basket

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	7
11	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
13	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
17	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
21	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
25	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
26	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
27	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	4
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
32	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
33	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
34	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4	
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
36	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8	
37	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
42	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	5
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
44	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
45	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4	
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
47	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7	
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
50	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11

51	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
52	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
53	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
55	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
56	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
59	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
61	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
64	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
65	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
67	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
68	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
70	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
72	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
74	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
76	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

78	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
79	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
80	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
83	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
84	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
87	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
88	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

Lampiran 15. Data Uji Coba Instrumen Penelitian Rasa Hormat

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	75
2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	71
3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	80
4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	80
5	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	96
6	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	82
7	4	1	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	84
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
9	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	79
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	76
11	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74
12	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	93
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	72
14	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	88
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	94
16	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
17	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
18	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	87
19	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	85
20	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	96
21	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	96
22	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	80
23	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
24	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	77

52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	94	
53	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	74
54	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	81
55	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	79
56	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	81
57	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	81
58	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
59	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	80
60	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	91
61	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	72
62	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	81
63	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	86
64	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	77
65	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
66	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	92
68	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	78
69	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	1	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	81
70	4	3	4	4	2	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	84
71	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	85
72	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	79
73	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	78
74	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	4	3	3	2	3	2	80
75	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	92
76	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	86
77	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	76
78	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	91

79	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	
80	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	
81	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	68	
82	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	77
83	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	73
84	4	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	84
85	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	70
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	94
87	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	78
88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Keterampilan Bermain Sepakbola

Aspek	R hitung	R tabel	Sig	Keterangan
Pengambilan keputusan				
Menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat.	0.601	0.206	< 0,05	VALID
Menggunakan gerak dasar mengontrol bola dengan tepat sesuai posisi bola.	0.692	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat	0.357	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat	0.363	0.206	< 0,05	VALID
Eksekusi keterampilan				
Melakukan gerak dasar mengumpam yang dapat diterima rekan setim.	0.601	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik	0.446	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan	0.692	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke gawang.	0.350	0.206	< 0,05	VALID
Pemberian dukungan				
Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat dalam situasi menyerang.	0.692	0.206	< 0,05	VALID
Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman dalam situasi menyerang.	0.601	0.206	< 0,05	VALID
Membantu teman menutup celah agar tidak kemasukan gol dalam situasi bertahan	0.446	0.206	< 0,05	VALID
Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak gol	0.692	0.206	< 0,05	VALID

Reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain sepakbola

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.772	12

Lampiran 17. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
Keterampilan Bermain Bola Voli

Aspek	R hitung	R tabel	Sig	Keterangan
Pengambilan keputusan				
Melakukan gerak dasar passing atas dan passing bawah yang tepat sesuai posisi bola untuk memudahkan melakukan serangan.	0.555	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong	0.811	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menahan pada saat lawan melakukan <i>smash</i>	0.299	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar <i>smash</i> pada waktu yang tepat untuk mencetak skor	0.505	0.206	< 0,05	VALID
Eksekusi keterampilan				
Melakukan gerak dasar passing bawah dan passing atas yang dapat diterima rekan setim untuk merangkai serangan.	0.555	0.206	< 0,05	VALID
Berhasil melakukan gerak dasar servis untuk memulai permainan	0.471	0.206	< 0,05	VALID
Berhasil melakukn gerak dasar <i>smash</i> dan menghasilkan poin	0.811	0.206	< 0,05	VALID
Berhasil melakukan gerak dasar menahan <i>smash</i> lawan	0.379	0.206	< 0,05	VALID
Pemberian dukungan				
Memberikan bantuan berupa <i>cover</i> pada saat teman melakukan <i>smash</i>	0.811	0.206	< 0,05	VALID
Bersiap untuk menerima umpan teman satu tim	0.555	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menahan secara beregu agar dapat menahan <i>smash</i> dari lawan	0.471	0.206	< 0,05	VALID
Mendekat ke teman yang melakukan pengejaran pada bola	0.811	0.206	< 0,05	VALID

Reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain bola voli

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	12

Lampiran 18. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian
Keterampilan Bermain Bola Basket

Aspek	R hitung	R tabel	Sig	Keterangan
Pengambilan keputusan				
Menggunakan jenis gerak dasar mengumpam yang tepat (Chest, bounce, overhead pass).	0.611	0.206	< 0,05	VALID
Menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola.	0.719	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat	0.331	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat	0.363	0.206	< 0,05	VALID
Eksekusi keterampilan				
Melakukan gerak dasar mengumpan dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim.	0.611	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola	0.387	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan	0.719	0.206	< 0,05	VALID
Melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan ke sasaran/terget.	0.332	0.206	< 0,05	VALID
Pemberian dukungan				
Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat dalam situasi menyerang.	0.719	0.206	< 0,05	VALID
Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman dalam situasi menyerang.	0.611	0.206	< 0,05	VALID
Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak poin.	0.387	0.206	< 0,05	VALID
Membantu rekan satu tim saat melakukan pertahanan.	0.719	0.206	< 0,05	VALID

Reliabilitas instrumen penelitian keterampilan bermain bola basket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.765	12

Lampiran 19. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Rasa Hormat

Pernyataan	R hitung	R tabel	Sig	Keterangan
Pernyataan 1	0.552	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 2	0.445	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 3	0.624	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 4	0.584	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 5	0.514	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 6	0.519	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 7	0.765	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 8	0.787	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 9	0.490	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 10	0.733	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 11	0.701	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 12	0.703	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 13	0.713	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 14	0.548	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 15	0.642	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 16	0.657	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 17	0.619	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 18	0.704	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 19	0.401	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 20	0.776	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 21	0.775	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 22	0.744	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 23	0.630	0.206	< 0,05	VALID
Pernyataan 24	0.641	0.206	< 0,05	VALID

Reliabilitas instrumen penelitian rasa hormat peserta didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.932	24

Lampiran 20. Nilai R tabel

N	R	N	R	N	R	N	R	N	r	N	R
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.210	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.150	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.150	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.170	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.170	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.200	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.250	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.240	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.130
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.130
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.130
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.160	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.160	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.230	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.140	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.140	235	0.127
36	0.320	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.220	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 21. Data Penelitian *Pretest* Keterampilan Bermain Sepakbola

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	5
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
3	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	4
4	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
5	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9
6	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
8	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
11	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
12	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	7
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10
14	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
15	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
16	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
17	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6
18	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5
19	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
20	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
21	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
22	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	7

23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
24	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6
25	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	7
26	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
27	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
28	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
29	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	4
30	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
31	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6
32	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
33	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6
34	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
35	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
36	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
Kelompok kontrol 1													
37	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	5
38	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
39	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	6
40	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5
41	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
42	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
43	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
44	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
45	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
46	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	8
47	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
48	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	7

49	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
50	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	4
51	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
52	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
53	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
54	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
55	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
56	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	8
57	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	8
58	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	7
59	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
60	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7
61	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8
62	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
63	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8
64	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10
65	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	5
66	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
67	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	9
68	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
69	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
70	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7
71	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5
72	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4
Kelompok kntrol 2														
73	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5
74	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8

75	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6
76	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	8
77	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9
78	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	8
79	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
80	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
81	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
82	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8
83	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
84	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	7
85	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	7
86	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
87	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
88	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
89	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6
90	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
91	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
92	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
93	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
94	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	7
95	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
96	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
97	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
98	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
99	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
100	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
101	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5

102	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	7
103	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
104	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	7
105	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
106	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
107	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
108	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	6
Kelompok kontrol 3													
109	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	5
110	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
111	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9
112	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9
113	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9
114	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
115	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
116	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
117	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
118	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
119	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
120	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	9
121	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10
122	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
123	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
124	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
125	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
126	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
127	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9

128	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
129	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
130	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	7
131	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
132	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
133	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
134	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
135	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
136	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
137	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
138	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9
139	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
140	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6
141	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	7
142	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
143	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
144	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	7

Lampiran 22. Data Penelitian *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Voli

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	7
2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
3	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7
4	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	5
5	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	8
6	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
8	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7
9	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	7
10	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
11	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
12	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
13	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
14	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8
15	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	8
17	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6
18	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	7
19	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9
20	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
21	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
22	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	7

23	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9
24	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
25	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	7
26	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	6
27	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
28	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	6
29	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6
30	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7
31	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
32	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9
33	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6
34	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
35	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5
36	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8
Kelompok kontrol 1													
37	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7
38	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
39	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	9
40	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	5
41	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7
42	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4
43	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8
44	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	5
45	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	7
46	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8
47	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
48	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4

49	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9
50	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
51	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	8
52	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	8
53	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	6
54	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7
55	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
56	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	5
57	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
58	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	7
59	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	9
60	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4
61	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	6
62	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
63	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
64	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	8
65	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6
66	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	6
67	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7
68	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
69	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	7	
70	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
71	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5
72	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8
Kelompok kntrol 2															
73	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8
74	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7

75	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
76	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
77	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	6
78	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4
79	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
80	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	8
81	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6
82	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8
83	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	7
84	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5
85	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
86	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	8
87	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
88	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6
89	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6
90	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8
91	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
92	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
93	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	9
94	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
95	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	9
96	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	5
97	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7
98	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6
99	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
100	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	8
101	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7

102	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	8
103	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	
104	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9
105	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	8	
106	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9	
107	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
108	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
Kelompok kontrol 3														
109	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
110	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
111	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	8	
112	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	9	
113	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	9	
114	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9	
115	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	
116	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	
117	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7	
118	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	
119	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	7	
120	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	7	
121	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	
122	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8	
123	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	
124	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	
125	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	8	
126	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	8	
127	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7	

128	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
129	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
130	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
131	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	9
132	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
133	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7
134	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10
135	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
136	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
137	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
138	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10
139	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
140	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
141	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	6
142	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
143	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10
144	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9

Lampiran 23. Data Penelitian *Pretest* Keterampilan Bermain Bola Basket

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7
3	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9
4	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
5	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	7
6	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	6
7	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7
8	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
9	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8
10	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	7
11	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	4
12	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8
13	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	8
15	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
16	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	8
17	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6
18	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	7
19	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	6
20	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
21	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
22	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7

23	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	6
24	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	8
25	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	6
26	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
27	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	4
28	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
29	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6
30	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6
31	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
32	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	6
33	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
34	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4
35	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	9
36	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
Kelompok kontrol 1													
37	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
38	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7
39	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	7
40	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
41	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	6
42	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
43	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7
44	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
45	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	8
46	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	6
47	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	6
48	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10

49	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5
50	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
51	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
52	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7
53	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6
54	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
55	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4
56	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
57	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	4
58	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
59	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	6
60	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
61	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6
62	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
63	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	4
64	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	8
65	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
66	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6
67	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6
68	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5
69	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
70	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	6
71	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10
72	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9
Kelompok kntrol 2															
73	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
74	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5

75	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7
76	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	7
77	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	7
78	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6
79	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	8
80	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
81	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
82	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	6
83	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6
84	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
85	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5
86	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8
87	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
88	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
89	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6
90	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
91	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	5
92	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
93	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6
94	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9
95	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	7
96	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7
97	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8
98	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7
99	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3
100	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
101	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9

102	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	7
103	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9
104	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9
105	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	8
106	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	7
107	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
108	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	6
Kelompok kontrol 3													
109	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	7
110	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	7
111	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7
112	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	7
113	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	6
114	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
115	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	7
116	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9
117	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	6
118	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6
119	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7
120	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7
121	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
122	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	9
123	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	6
124	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
125	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
126	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	5
127	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	5

128	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	5
129	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
130	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
131	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	7
132	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	8
133	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	9
134	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
135	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
136	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9
137	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
138	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	8
139	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	8
140	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
141	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
142	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	7
143	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9
144	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7

Lampiran 24. Data Penelitian *Pretest Rasa Hormat*

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total
Kelompok eksperimen																									
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	4	72
2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	2	2	2	66
3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	70
4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	66
5	3	1	3	3	2	2	4	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	2	2	65
6	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	71
7	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	70
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	2	2	1	4	2	2	2	1	1	1	72
9	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	74
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	76
11	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	72
12	4	3	4	4	2	2	4	4	3	1	4	2	4	4	1	4	3	3	2	2	2	2	3	1	68
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71
14	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	85
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	76
16	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	74
17	3	3	2	3	2	3	4	2	2	4	2	2	4	3	2	4	2	4	4	3	4	2	4	2	70
18	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	79
19	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	1	80
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	76
21	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	2	1	2	77
22	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	1	78
23	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	2	1	2	2	2	2	73

24	4	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	71
25	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	4	3	4	2	3	70	
26	4	2	4	1	4	2	3	3	3	2	4	2	3	1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	1	71	
27	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	68	
28	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	72	
29	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	1	2	78	
30	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	4	2	2	2	4	2	4	2	3	77	
31	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	70	
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	3	4	70	
33	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	2	4	3	2	2	3	72	
34	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	4	2	4	3	3	71	
35	3	2	4	3	3	2	4	4	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	72	
36	2	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	73	
Kelompok kontrol 1																										
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	68	
38	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	2	4	3	69	
39	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	72	
40	1	3	3	1	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	66	
41	3	1	3	3	2	2	4	2	4	2	3	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	4	2	2	70	
42	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	79	
43	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	74	
44	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	2	4	4	4	81	
45	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	75	
46	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	73	
47	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	72	
48	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	4	73	
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71	

50	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	79		
51	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	82	
52	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	77	
53	3	4	2	4	2	3	4	2	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	2	70	
54	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	76	
55	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	80	
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	2	2	4	78	
57	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	77	
58	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	78	
59	4	4	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	4	3	2	3	2	76	
60	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	72
61	4	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	70	
62	4	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	73	
63	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2	3	3	2	3	4	4	75	
64	4	4	4	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	71	
65	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	81	
66	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	76	
67	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	4	70	
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	71	
69	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	2	2	3	2	4	3	2	4	2	70	
70	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	71	
71	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	73	
72	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	72	
Kelompok kontrol 2																										
73	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	67	
74	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	69
75	3	2	2	1	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	73	

76	1	3	3	1	3	1	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	68	
77	3	1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	64
78	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	66	
79	4	2	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	70	
80	2	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	76	
81	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	72	
82	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	64
83	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	73	
84	4	3	4	4	2	2	4	2	3	1	4	2	3	2	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	4	73
85	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	71	
86	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	3	2	3	3	78	
87	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	88	
88	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	68	
89	4	1	2	4	2	3	4	2	2	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	76	
90	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	77	
91	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	2	4	86	
92	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	79	
93	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	79	
94	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	75	
95	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	74	
96	2	4	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	76	
97	4	3	2	3	3	1	3	4	1	2	3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	69	
98	4	2	4	1	4	2	3	3	2	3	2	3	1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	70	
99	2	4	4	2	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	4	4	4	3	3	4	3	4	75	
100	4	4	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	72	
101	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	3	2	3	4	3	79	
102	4	1	4	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	68	

103	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	70		
104	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	68
105	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	70	
106	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	73	
107	3	2	2	3	3	4	1	4	4	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	70	
108	2	3	1	3	2	2	2	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	74	

Kelompok kontrol 3

109	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	65		
110	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	3	4	2	2	4	2	2	3	2	4	3	68	
111	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	72		
112	1	3	3	1	3	1	2	3	2	1	3	3	3	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	66	
113	3	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	61	
114	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	64	
115	4	1	4	2	3	3	2	1	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	68	
116	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	4	1	3	76	
117	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	72
118	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	64	
119	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	69	
120	4	3	4	4	2	2	4	4	3	1	4	2	4	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	1	73	
121	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71	
122	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	78
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	88	
124	4	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	68	
125	4	1	2	4	2	3	4	2	2	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	76
126	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	2	77	
127	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	86	
128	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	4	79	

129	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	79	
130	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	75	
131	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	4	2	2	2	2	74	
132	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	78	
133	4	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	4	2	4	4	2	67	
134	4	2	4	1	4	2	3	2	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	1	71	
135	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	3	75	
136	4	2	4	3	4	3	2	3	2	2	2	1	4	3	3	1	3	3	3	4	3	3	4	69		
137	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	79	
138	4	1	4	4	4	2	4	4	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	68	
139	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	69	
140	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	4	2	4	3	3	69	
141	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	68	
142	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	2	4	2	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	3	69	
143	3	2	2	3	3	2	1	1	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	68	
144	2	3	1	3	2	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	73

Lampiran 25. Data Penelitian *Posttest* Keterampilan Bermain Sepakbola

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
4	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	9
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
11	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
15	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
17	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10

23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
24	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	7
25	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
27	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
29	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
30	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
31	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
32	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
33	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
36	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
Kelompok kontrol 1														
37	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
38	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
39	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7
40	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6
41	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10
42	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8
43	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
44	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
45	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
46	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6
47	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
48	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	7

49	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
50	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
51	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
52	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
53	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	7
54	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	8
55	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
56	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	8
57	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	9
58	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	7
59	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
60	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7
61	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8
62	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
63	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	8
64	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8
65	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
66	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7
67	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	7
68	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
69	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
70	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
71	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	6
72	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5
Kelompok kntrol 2														
73	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5
74	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	7

75	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9
76	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9
77	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	9
78	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
79	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
80	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
81	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	8
82	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
83	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
84	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	9
85	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10
86	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
87	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
88	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	7
89	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
90	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
91	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
92	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
93	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
94	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	7
95	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
96	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
97	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
98	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
99	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
100	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
101	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9

102	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
103	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	9
104	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6
105	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	7
106	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
107	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	5
108	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
Kelompok kontrol 3														
109	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8
110	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8
111	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	
112	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9
113	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
114	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
115	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
116	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
117	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
118	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	
119	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
120	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9
121	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
122	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8
123	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
124	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
125	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
126	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
127	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10

128	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	8
129	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
130	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	7
131	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
132	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	8
133	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9
134	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
135	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
136	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
137	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
138	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
139	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	9
140	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6
141	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	8
142	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
143	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	5
144	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9

Lampiran 26. Data Penelitian *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Voli

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
12	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10
14	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
22	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10

23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	
25	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	10
26	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	10	
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
33	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	
36	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Kelompok kontrol 1															
37	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9
38	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
39	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	9
40	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	7
41	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
42	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	5
43	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
44	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	6
45	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7
46	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
47	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
48	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6

49	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9
50	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
51	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	6
52	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8
53	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
54	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7
55	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
56	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	7
57	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	5
58	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9	
59	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
60	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7	
61	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7	
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	10	
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
64	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8
65	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	6
66	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
67	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9
68	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
69	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	8	
70	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
71	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
72	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8
Kelompok kntrol 2															
73	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
74	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9

75	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	8
76	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	9
77	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	9
78	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9
79	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
80	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8
81	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7
82	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7
83	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10
84	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9
85	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
86	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8
87	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
88	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	8
89	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	8
90	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	8
91	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7
92	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9
93	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
94	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
95	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9
96	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
97	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	7
98	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10
99	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
100	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
101	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10

102	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	10
103	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
104	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10
105	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6
106	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
107	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	10
108	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9
Kelompok kontrol 3													
109	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
110	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	8
111	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10
112	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	9
113	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	9
114	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10
115	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	7
116	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9
117	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9
118	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7
119	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	7
120	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	9
121	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
122	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9
123	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8
124	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7
125	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	8
126	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	8
127	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	8

128	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9
129	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
130	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10
131	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	9
132	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
133	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	7
134	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
135	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
136	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
137	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
138	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10
139	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
140	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
141	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	8
142	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
143	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10
144	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10

Lampiran 27. Data Penelitian *Posttest* Keterampilan Bermain Bola Basket

Responden	Pengambilan keputusan				Eksekusi keterampilan				Pemberian dukungan				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Kelompok eksperimen													
1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11
11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10
12	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
14	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10

23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
26	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
28	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
29	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
32	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	8
33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
36	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10
Kelompok kontrol 1														
37	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10
38	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7
39	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	6
40	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	8
41	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
43	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6
44	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
45	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
46	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	5
47	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
48	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10

49	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
50	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
51	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	6
52	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
53	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6
54	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	9	
55	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
56	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
57	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6
58	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7
59	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	5
60	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6
61	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	9	
62	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
63	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	4
64	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	7	
65	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7
66	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	7
67	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	8
68	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	6	
69	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5
70	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8
71	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8
72	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	8
Kelompok kntrol 2														
73	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	8
74	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	8

75	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
76	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7
77	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	6
78	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	7
79	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	7
80	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
81	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6
82	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	5
83	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
84	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
85	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6
86	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	8
87	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
88	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	8
89	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
90	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	5
91	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	7	
92	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6
93	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
94	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9
95	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	9
96	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
97	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
98	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
99	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
100	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
101	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4

102	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7
103	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	7
104	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6
105	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
106	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	8
107	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	9	
108	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7
Kelompok kontrol 3														
109	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9
110	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	9
111	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	
112	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	7
113	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	6	
114	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
115	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	8	
116	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
117	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	8	
118	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6	
119	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	
120	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	
121	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	
122	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	9	
123	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	6	
124	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	7	
125	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	8	
126	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	5
127	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	

128	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	5
129	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
130	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6
131	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	7
132	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	9
133	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	9
134	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7
135	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7
136	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	9
137	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
138	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	8
139	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	8
140	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
141	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
142	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	8
143	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9
144	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7

Lampiran 28. Data Penelitian *Posttest* Rasa Hormat

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total
Kelompok eksperimen																									
1	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
2	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	86
3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	82
4	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	82
5	3	4	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	87
6	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	91
7	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	85
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	88
9	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	88
10	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	89
11	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	90
12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	92
13	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	82
14	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	88
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	3	4	3	4	4	4	85
16	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	88
17	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89
18	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	81
19	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	88
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	94
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	88
22	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	84
23	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	3	3	83

24	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	80	
25	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	89	
26	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	88	
27	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	90	
28	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	86	
29	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	88	
30	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	90	
31	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	89	
32	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	84	
33	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	84
34	2	2	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	85
35	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	87	
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	91	
Kelompok kontrol 1																									
37	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	69	
38	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	4	3	73
39	3	2	2	1	3	2	3	1	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	67	
40	1	3	3	1	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4	72	
41	3	1	3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	4	3	74	
42	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	3	67	
43	4	1	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	73	
44	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	4	3	2	4	1	3	4	2	4	3	78	
45	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	72	
46	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	79	
47	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	71	
48	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	4	3	75	
49	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	76	

50	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	74
51	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	2	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	80
52	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77
53	3	3	2	4	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	68
54	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	76
55	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	77
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	2	4	80
57	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	2	2	4	4	3	4	2	3	2	3	4	2	76
58	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	78
59	4	4	4	4	3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	3	3	2	2	2	3	74
60	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	75
61	4	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	2	4	3	72
62	4	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	71
63	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	4	72
64	4	4	4	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	76
65	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	70
66	2	4	4	2	4	4	2	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	2	2	2	3	3	4	3	74
67	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	68
68	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	73
69	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	67
70	2	2	3	2	1	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	70
71	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	72
72	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	2	4	4	2	3	2	4	2	4	4	3	69
Kelompok kontrol 2																									
73	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	70
74	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2	3	3	3	2	4	72
75	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	76

76	1	3	3	1	3	1	2	4	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	73
77	3	1	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	2	3	4	4	4	2	3	70
78	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	67	
79	4	1	4	4	3	3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	71	
80	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	1	3	4	2	4	1	4	76	
81	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	65	
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	70
83	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	64	
84	4	3	3	4	2	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	73	
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	72	
86	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	78
87	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	89	
88	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	74	
89	4	1	2	4	3	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	78	
90	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	4	79	
91	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	83	
92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	1	2	79	
93	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	1	73	
94	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	75	
95	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	2	2	1	2	77	
96	4	4	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1	64	
97	4	3	2	3	3	1	3	4	4	2	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	72	
98	4	2	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	76	
99	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	3	2	2	2	4	2	4	4	2	3	2	2	3	2	73	
100	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	75	
101	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	1	77	
102	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	72	

103	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	71
104	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	78
105	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	4	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	70
106	2	2	3	2	1	3	3	2	4	4	2	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	71
107	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	73
108	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	77
Kelompok kontrol 3																									
109	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	77
110	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	4	73
111	3	2	2	1	3	2	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	75
112	1	3	3	1	3	1	2	4	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	74
113	3	1	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	4	2	4	77
114	2	3	3	3	1	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	70
115	4	1	4	4	3	3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	73
116	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	1	3	4	2	4	1	4	78
117	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	76
118	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	74
119	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	75
120	4	3	4	4	2	2	4	4	3	1	4	2	1	4	4	2	3	3	2	2	4	2	3	2	69
121	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	76
122	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	3	4	3	3	3	3	1	3	2	74
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	1	2	3	4	3	2	3	4	80
124	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	77
125	4	1	2	4	2	3	4	2	2	4	2	1	4	3	2	4	1	4	4	4	4	2	4	4	71
126	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	76
127	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	1	4	3	3	3	3	3	1	1	77
128	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	1	2	3	80

129	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	4	3	1	2	3	2	4	1	2	76
130	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	78
131	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	2	4	2	85
132	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	1	75
133	4	3	2	3	3	1	3	4	4	2	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	72
134	4	2	4	1	4	2	3	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	78
135	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	3	2	2	4	2	4	4	2	3	2	2	3	4	4	75
136	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	1	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	76
137	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	1	72
138	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	3	4	2	2	4	2	3	2	3	74
139	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	4	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	70
140	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	73
141	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	3	69
142	2	2	3	2	1	3	3	2	4	4	2	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	70
143	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	77
144	2	3	1	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	71

Lampiran 29. Hasil Analisis Data

Deskriptif statistik *pretest* keterampilan bermain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hybrid TPSR-SE	36	16	28	20.89	2.886
Konvensional	36	17	26	21.11	2.315
Kooperatif	36	18	28	22.22	2.427
Aktif Learning	36	20	30	23.58	2.196
Valid N (listwise)	36				

Deskriptif statistik *posttest* keterampilan bermain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hybrid TPSR-SE	36	28	34	31.08	1.481
Konvensional	36	18	27	22.33	2.138
Kooperatif	36	21	28	24.06	1.866
Aktif Learning	36	21	30	25.25	2.247
Valid N (listwise)	36				

Deskriptif statistik *pretest* rasa hormat

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hybrid TPSR-SE	36	65	85	72.67	4.236
Konvensional	36	66	82	73.92	4.045
Kooperatif	36	64	88	72.78	5.367
Aktif Learning	36	61	88	72.00	5.986
Valid N (listwise)	36				

Deskriptif statistik *posttest* rasa hormat

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hybrid TPSR-SE	36	80	94	86.92	3.272
Konvensional	36	67	80	73.19	3.717
Kooperatif	36	64	89	73.69	5.025
Aktif Learning	36	69	85	74.81	3.438
Valid N (listwise)	36				

Hasl Uji Normalitas *Pretest* Keterampilan Bermain

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hybrid TPSR-SE	.204	36	.001	.949	36	.101
Konvensional	.157	36	.026	.949	36	.095
Kooperatif	.148	36	.046	.960	36	.213
Aktif Learning	.133	36	.111	.941	36	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Hasl Uji Normalitas *Posttest* Keterampilan Bermain

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hybrid TPSR-SE	.149	36	.043	.953	36	.129
Konvensional	.150	36	.039	.963	36	.263
Kooperatif	.159	36	.022	.951	36	.111
Aktif Learning	.155	36	.028	.960	36	.208

a. Lilliefors Significance Correction

Hasl Uji Normalitas *Pretest* Rasa Hormat

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hybrid TPSR-SE	.174	36	.008	.952	36	.121
Konvensional	.145	36	.053	.961	36	.235
Kooperatif	.114	36	.200*	.946	36	.077
Aktif Learning	.164	36	.015	.952	36	.118

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasl Uji Normalitas *Posttest* Rasa Hormat

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hybrid TPSR-SE	.185	36	.003	.967	36	.356
Konvensional	.080	36	.200*	.968	36	.366
Kooperatif	.120	36	.200*	.955	36	.145
Aktif Learning	.095	36	.200*	.960	36	.210

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasl Uji Homogenitas *Pretest* Keterampilan Bermain

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		1.348	3	140	.262
Keterampilan Bermain	Based on Mean	.682	3	140	.565
	Based on Median	.682	3	122.448	.565
	Based on Median and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	1.293	3	140	.279

Hasl Uji Homogenitas *Posttest* Keterampilan Bermain

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		2.182	3	140	.093
Keterampilan Bermain	Based on Mean	1.846	3	140	.142
	Based on Median	1.846	3	123.338	.142
	Based on Median and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	2.123	3	140	.100

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Rasa Hormat

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Hormat	Based on Mean	2.001	3	140	.117
	Based on Median	2.006	3	140	.116
	Based on Median and with adjusted df	2.006	3	128.327	.116
	Based on trimmed mean	1.991	3	140	.118

Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Rasa Hormat

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Hormat	Based on Mean	1.729	3	140	.164
	Based on Median	1.529	3	140	.210
	Based on Median and with adjusted df	1.529	3	115.692	.211
	Based on trimmed mean	1.648	3	140	.181

Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain dengan Model Hybrid TPSR-SE

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	20.89	36	2.886	.481
	posttest	31.08	36	1.481	.247

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t		
Pair 1	pretest - posttest	-10.194	2.816	.469	-11.147	-9.241	21.717	35 .000	

Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat dengan Model Hybrid TPSR-SE

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	72.67	36	4.236	.706
	posttest	86.92	36	3.272	.545

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)
		Std.	Std. Error	Mean	Lower	Upper	t	
		Mean	Deviation	Mean				
Pair 1	pretest - posttest	-14.250	5.123	.854	-15.984	-12.516	16.688	35 .000

Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain dengan Model Konvensional

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	21.11	36	2.315	.386
	posttest	22.33	36	2.138	.356

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)
		Std.	Std. Error	Mean	Lower	Upper	t	
		Mean	Deviation	Mean				
Pair 1	pretest - posttest	-1.222	2.939	.490	-2.216	-.228	-2.496	35 .117

Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat dengan Model Konvensional

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	73.92	36	4.045	.674
	posttest	73.19	36	3.717	.620

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)	
		Std. Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	
		t	df				
Pair 1	pretest - posttest	.722	3.997	.666	-.630	2.075	1.084 .286

Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain dengan Model Kooperatif

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	22.22	36	2.427	.405
	posttest	24.06	36	1.866	.311

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
		Std. Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	
		t	df			
Pair 1	pretest - posttest	-1.833	2.942	.490	-2.829	-.838 -3.739 .001

Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat dengan Model Kooperatif

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	72.78	36	5.367	.895
	posttest	73.69	36	5.025	.837

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)	
		Std. Mean	Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper		
		t	df						
Pair 1	pretest - posttest	-.917	4.378	.730	-2.398	.565	-1.256	35	.217

Uji *Paired Sample T Test* Keterampilan Bermain dengan Model Aktif *Learning*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	23.58	36	2.196	.366
	posttest	25.25	36	2.247	.375

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)	
		Std. Mean	Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper		
		t	df						
Pair 1	pretest - posttest	-1.667	1.942	.324	-2.324	-1.010	-5.149	35	.000

Uji *Paired Sample T Test* Rasa Hormat dengan Model Aktif *Learning*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	72.00	36	5.986	.998
	posttest	74.81	36	3.438	.573

Paired Samples Test

		Paired Differences				Sig. (2-tailed)			
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower				
Pair 1	pretest - posttest	-2.806	5.859	.977	-4.788	-.823	-2.873	35	.007

Multivariate test

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis		
				df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.998	41310.585^b	2.000	139.000	.000
	Wilks' Lambda	.002	41310.585^b	2.000	139.000	.000
	Hotelling's Trace	594.397	41310.585^b	2.000	139.000	.000
	Roy's Largest Root	594.397	41310.585^b	2.000	139.000	.000
Model	Pillai's Trace	.895	37.778	6.000	280.000	.000
Pembelajaran	Wilks' Lambda	.153	72.162 ^b	6.000	278.000	.000
	Hotelling's Trace	5.229	120.267	6.000	276.000	.000
	Roy's Largest Root	5.169	241.207^c	3.000	140.000	.000

a. Design: Intercept + model_pembelajaran

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Test Of Between Subject Effect

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares		Mean Square	F	Sig.
		df				
Corrected Model	keterampilan bermain	1555.917 ^a	3	518.639	135.620	.000
	rasa hormat	4624.972 ^b	3	1541.657	100.123	.000
Intercept	keterampilan bermain	94966.694	1	94966.694	24833.047	.000
	rasa hormat	857167.361	1	857167.361	55668.825	.000
model_pembelajaran	keterampilan bermain	1555.917	3	518.639	135.620	.000
	rasa hormat	4624.972	3	1541.657	100.123	.000
Error	keterampilan bermain	535.389	140	3.824		
	rasa hormat	2155.667	140	15.398		
Total	keterampilan bermain	97058.000	144			
	rasa hormat	863948.000	144			
Corrected Total	keterampilan bermain	2091.306	143			
	rasa hormat	6780.639	143			

a. R Squared = .744 (Adjusted R Squared = .739)

b. R Squared = .682 (Adjusted R Squared = .675)

Uji Beda Pengaruh Model Pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Multiple Comparisons

Bonferroni

Dependent Variable	(I) Model Pembelajaran	(J) Model Pembelajaran	Mean Difference (I-J)	95% Confidence Interval			
				Std. Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Keterampilan Bermain	HybridTPSRSE	Konvensional	8.75*	.461	.000	7.52	9.98
		Kooperatif	7.03*	.461	.000	5.79	8.26
		AktifLearning	5.83*	.461	.000	4.60	7.07

		Konvensional	HybridTPSRSE	-8.75*	.461	.000	-9.98	-7.52
		Kooperatif		-1.72*	.461	.002	-2.96	-.49
		AktifLearning		-2.92*	.461	.000	-4.15	-1.68
Rasa Hormat		Kooperatif	HybridTPSRSE	-7.03*	.461	.000	-8.26	-5.79
		Konvensional		1.72*	.461	.002	.49	2.96
		AktifLearning		-1.19	.461	.063	-2.43	.04
		AktifLearning	HybridTPSRSE	-5.83*	.461	.000	-7.07	-4.60
		Konvensional		2.92*	.461	.000	1.68	4.15
		Kooperatif		1.19	.461	.063	-.04	2.43
		HybridTPSRSE	Konvensional	13.72*	.925	.000	11.25	16.20
		Kooperatif		13.22*	.925	.000	10.75	15.70
		AktifLearning		12.11*	.925	.000	9.64	14.59
		Konvensional	HybridTPSRSE	-13.72*	.925	.000	-16.20	-11.25
		Kooperatif		-.50	.925	1.00	-2.98	1.98
		AktifLearning		-1.61	.925	.502	-4.09	.86
		Kooperatif	HybridTPSRSE	-13.22*	.925	.000	-15.70	-10.75
		Konvensional		.50	.925	1.00	-1.98	2.98
		AktifLearning		-1.11	.925	1.00	-3.59	1.36
		AktifLearning	HybridTPSRSE	-12.11*	.925	.000	-14.59	-9.64
		Konvensional		1.61	.925	.502	-.86	4.09
		Kooperatif		1.11	.925	1.00	-1.36	3.59

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 15.398.

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

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional terhadap Keterampilan Bermain

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Bermain	Hybrid TPSRSE	36	31.0833	1.48083	.24680
	Konvensional	36	22.3333	2.13809	.35635

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Bermain	Equal variances assumed	5.457	.022	20.186	70	.000	8.75000	.43347	7.88547	9.61453
	Equal variances not assumed			20.186	62.297	.000	8.75000	.43347	7.88359	9.61641

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif terhadap Keterampilan Bermain

Group Statistics

Model Pembelajaran		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Bermain	Hybrid TPSRSE	36	31.0833	1.48083	.24680
	Kooperatif	36	24.0556	1.86616	.31103

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Keterampilan Bermain	Equal variances assumed	3.345	.072	17.700	70	.000	7.02778	.39705	6.23588	7.81967
	Equal variances not assumed			17.700	66.563	.000	7.02778	.39705	6.23516	7.82039

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning* terhadap Keterampilan Bermain

Group Statistics

	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keterampilan Bermain	Hybrid TPSRSE	36	31.0833	1.48083	.24680
	Aktif Learning	36	25.2500	2.24722	.37454

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval		
		F	Sig.	t	df	Mean	Std. Error	of the Difference		
						Sig. (2-tailed)	Difference	Lower	Upper	
Keterampilan Bermain	Equal variances assumed	4.710	.033	13.005	70	.000	5.83333	.44854	4.93874	6.72792
	Equal variances not assumed			13.005	60.574	.000	5.83333	.44854	4.93629	6.73038

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional terhadap Rasa Hormat

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rasa Hormat	HybridTPSRSE	36	86.92	3.272	.545
	Konvensional	36	73.19	3.717	.620

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Konvensional

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	Difference	Lower	Upper
Rasa Hormat	Equal variances assumed	.674	.415	16.625	70	.000	13.722	.825	12.076	15.368	
	Equal variances not assumed			16.625	68.891	.000	13.722	.825	12.076	15.369	

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif terhadap Rasa Hormat

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rasa Hormat	HybridTPSRSE	36	86.92	3.272	.545
	Kooperatif	36	73.69	5.025	.837

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Kooperatif

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	Difference	Lower	Upper
Rasa Hormat	Equal variances assumed	3.179	.079	13.231	70	.000	13.222	.999	.999	11.229	15.215
	Equal variances not assumed			13.231	60.161	.000	13.222	.999	.999	11.223	15.221

Statistik Uji Beda Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning* terhadap Rasa Hormat

Group Statistics					
	Model Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Rasa Hormat	HybridTPSRSE	36	86.92	3.272	.545
	Aktif Learning	36	74.81	3.438	.573

Independent Sample T Test Model *Hybrid TPSR-SE* dengan Model Aktif *Learning*

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	Difference	Lower	Upper
Rasa Hormat	Equal variances assumed	.000	.995	15.311	70	.000	12.111	.791	10.533	13.689	
	Equal variances not assumed			15.311	69.830	.000	12.111	.791	10.533	13.689	

Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian Permainan Sepakbola



Lampiran 32. Dokumentasi Penelitian Permainan Bola Voli



Lampiran 33. Dokumentasi Penelitian Permainan Bola Basket



Lampiran 34. Surat Keterangan Hasil Penelitian Telah Digunakan

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Drs. RAHMAD SAPTANTO,M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pakem

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa/i yang beridentitas di bawah ini,

Nama : Suryo Utomo

Nim : 2609261004

Nama Produk : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGEMBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Pembimbing : Prof. Soni Nopembri, P.hD

Produk hasil penelitiannya benar-benar telah digunakan di instansi kami. Demikian
surat pernyataan ini kami buat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Sleman, 20 Agustus 2024



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Darmansyah, S.H.

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa/i yang beridentitas di bawah ini,

Nama : Suryo Utomo

Nim : 2609261004

Nama Produk: MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL
RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR
UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Pembimbing : Prof. Soni Nopembri, P.hD

Produk hasil penelitiannya benar-benar telah digunakan di instansi kami. Demikian surat
pernyataan ini kami buat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 19 Agustus 2024



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Subanino, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sewon

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa/i yang beridentitas di bawah ini,

Nama : Suryo Utomo

Nim : 2609261004

Nama Produk : MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND
SOCIAL RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA
PERMAINAN BOLA BESAR UNTUK MENGBANGKAN
KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Pembimbing : Prof. Soni Nopembri, P.hD

Produk hasil penelitiannya benar-benar telah digunakan di instansi kami. Demikian
surat pernyataan ini kami buat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Sewon, 20 Agustus 2024



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : NURYADI, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Lendah

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa/i yang beridentitas di bawah ini,

Nama : Suryo Utomo

Nim : 2609261004

Nama Produk: MODEL PEMBELAJARAN HYBRID TEACHING PERSONAL AND SOCIAL

RESPONSIBILITY DAN SPORT EDUCATION PADA PERMAINAN BOLA BESAR

UNTUK MENGELOMONGKAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN RASA HORMAT

PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

Pembimbing : Prof. Soni Nopembri, P.hD

Produk hasil penelitiannya benar-benar telah digunakan di instansi kami. Demikian surat pernyataan ini kami buat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kulon Progo, 20 Agustus 2024





Respect+



MODUL AJAR HYBRID TPSR-SE PERMAINAN BOLA BESAR SEKOLAH MENENGAH ATAS

Disusun Oleh :
Suryo Utomo

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat, hidayah dan karunia yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan modul ajar pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola besar menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* ini dapat terselesaikan dengan baik. Modul ajar ini membahas mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) menggunakan model *Hybrid TPSR-SE* di Sekolah Menengah Atas sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin memberikan penghormatan yang setinggi-tingginya dan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak. Pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan kepada penulis. Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga modul ajar *Hybrid TPSR-SE* pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin ya robbal 'alamin.

Selayaknya sebuah modul ajar, maka pembahasan akan dimulai dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai dan disertai dengan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan. Kemudian dalam modul ajar *Hybrid TPSR-SE* ini dilengkapi dengan prosedur penilaian untuk mengukur hasil kinerja peserta didik selama pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket). Dengan demikian, pengguna modul ajar *Hybrid TPSR-SE* ini secara mandiri dapat mengukur keberhasilan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa modul ajar *Hybrid TPSR-SE* ini tentunya masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan kualitas modul ajar *Hybrid TPSR-SE* di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga modul ajar *Hybrid TPSR-SE* ini dapat berguna bagi pembaca khususnya para guru pendidikan jasmani.

Yogyakarta, 10 Juli 2024
Penulis



Suryo Utomo

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar di sekolah. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar suatu tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaian materi kepada peserta didik dengan baik dan mengarahkan peserta didik bagaimana cara belajar yang efektif.

Model yang akan dibahas dalam modul ajar ini adalah model *Hybrid TPSR-SE*. model tersebut merupakan salah satu alternatif dan inovasi dalam model pembelajaran pendidikan jasmani. Model *Hybrid TPSR-SE* ini pada pelaksanaannya mengedepankan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini menerapkan pembelajaran dengan kontrak perilaku yang ada dalam model *TPSR* pada pembelajaran dengan format kompetisi dari model *SE*. Penerapan model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani terletak pada penerapan sintaks dari model *TPSR* yang terintegrasi dengan *SE* dalam satu pertemuan pembelajaran permainan bola besar. Integrasi tersebut terletak pada kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup.

Sintaks yang diterapkan pada kegiatan pendahuluan meliputi penerapan *relational time (TPSR)* diikuti dengan *content selection (SE)*. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *awareness talk (TPSR)* diikuti dengan kegiatan *pacing (SE)* dan managerial

control (SE). Pada kegiatan pendahuluan, peran model *TPSR* lebih dominan karena pada kegiatan tersebut model *TPSR* memberikan penekanan penanaman karakter melalui kontrak perilaku yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran diikuti dengan peran model *SE* dalam mempersiapkan jalannya kompetisi dan pembagian tim dan peran dalam kompetisi pada hari itu.

Sintaks yang diterapkan pada kegiatan inti meliputi penerapan *the lesson (TPSR)* berupa tugas gerak kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *task presentation (SE)*, *engagement pattern (SE)*, dan *instructional interaction (SE)*. Kegiatan inti akan ditutup dengan kegiatan *group meeting (TPSR)*. Pada kegiatan inti, peran model *SE* lebih dominan karena dalam kegiatan inti peserta didik lebih banyak melakukan permainan dengan format kompetisi (*SE*) dan berbagi peran dalam kompetisi (*SE*) permainan bola besar yang didalamnya terdapat tugas gerak dari model *TPSR*. Pada saat menjalankan kompetisi dan tugas gerak, peserta didik menerapkan kontrak perilaku dalam menjalankan masing-masing peran selama kompetisi berlangsung.

Sintaks yang diterapkan pada kegiatan penutup meliputi penerapan *reflection time (TPSR)* dan dilanjutkan dengan kegiatan *task progression (SE)*. Pada kegiatan penutup ini, sintaks dari kedua model *TPSR* dan *SE* memiliki porsi yang sama besarnya dalam pelaksanaannya, yang membedakan penerapan dari kedua sintaks tersebut terletak pada aspek yang dievaluasi. Pada kegiatan *reflection time (TPSR)* lebih menekankan evaluasi mengenai kontrak perilaku yang telah diterapkan dalam permainan, sedangkan pada kegiatan *task progression (SE)* lebih menekankan evaluasi mengenai keterampilan bermain selama proses permainan.

Terakhir, penerapan sintaks *counseling time (TPSR)* dan *task progression (SE)* dilakukan diluar jam pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi

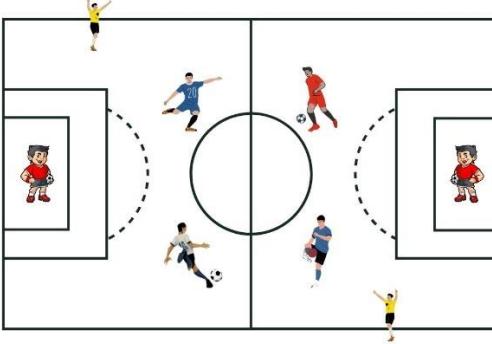
peserta didik untuk konsultasi mengenai kontrak perilaku yang akan dicapai dalam pertemuan berikutnya dan konsultasi mengenai persiapan pertandingan di pertemuan berikutnya. Kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik dalam menyiapkan diri dan tim mereka untuk menatap pembelajaran selanjutnya supaya dalam pembelajaran yang akan dilakukan dapat berjalan dengan optimal dan tujuan yang ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

Tujuan utama dari penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar adalah meningkatkan keterampilan bermain permainan bola besar dan rasa hormat peserta didik melalui partisipasi aktif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu penggunaan model *Hybrid TPSR-SE* ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang dalam kebebasan tanpa banyak tekanan guru. Hal tersebut sesuai dengan teori mengajar *permissive* yaitu pengajaran yang membiarkan anak berkembang dalam kebebasan tanpa banyak tekanan. Model *Hybrid TPSR-SE* dalam pendidikan jasmani sangatlah relevan dengan berkembangnya dunia pendidikan saat ini, sebab model *Hybrid TPSR-SE* memberikan ruang se bebas mungkin kepada peserta didik untuk menggali potensi yang ada pada diri peserta didik. Lebih lanjut, Model *Hybrid TPSR-SE* ini juga bertujuan menjadikan peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran dan mampu memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran secara mandiri.

Penyusun: Suryo Utomo Alokasi waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan) Materi: Permainan Sepakbola	Kompetensi Awal: Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan bermain permainan sepakbola sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.	Profil Pelajar Pancasila: Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah rasa hormat yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran permainan invasi melalui permainan sepakbola yang dilakukan dalam format kompetisi.		
Sarana Prasarana				
1. Lapangan sepakbola atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah). 2. Bola sepak atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). 3. Penanda (marker), garis lapangan. 4. Gawang. 5. Bendera asisten wasit. 6. Peluit dan stopwatch.				
Target Peserta Didik				
Peserta didik kelas 10.				
Jumlah Peserta Didik				
36 peserta didik.				
Materi Ajar				
1. Eksekusi gerak dasar dalam permainan sepakbola. 2. Pengambilan keputusan dalam permainan sepakbola. 3. Memberikan dukungan pada rekan tim saat bermain dalam permainan sepakbola. 4. Peraturan permainan sepakbola.				
Fokus penguatan karakter utama				
Rasa Hormat				
Sub Karakter				
Jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, toleransi, santun, berani dan percaya diri.				
Model Pembelajaran				
<i>Hybrid TPSR-SE</i>				
Pengaturan Pembelajaran				
Pengaturan Peserta Didik: Berkelompok.	Metode: Praktik, Diskusi dan Bermain Peran			
Penilaian				
Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:	Jenis Asesmen:			
1. Lembar observasi 2. Asesmen individu 3. Asesmen berpasangan	1. Keterampilan (praktik dan kinerja dalam bermain). 2. Sikap (rasa hormat dalam bermain).			
Tujuan Pembelajaran				
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan mempraktikkan gerak spesifik dan fungsional permainan dan olahraga sepakbola dalam sebuah pertandingan sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki serta dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan sepakbola yang menggunakan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> seperti: menghormati dan menghargai orang lain, berpartisipasi aktif, pengarahan diri, peduli dengan orang lain, dan kerja sama, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.				
Pemahaman Bermakna				
Setelah peserta didik melakukan pembelajaran permainan sepakbola dengan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> , manfaat apakah yang dirasakan oleh peserta didik? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan oleh peserta didik ke dalam kehidupan sehari-hari?				

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Pertama Permainan Sepakbola		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR) and Content Selection (SE)</i>	<p>Memberikan waktu untuk membangun relasi antara guru dengan peserta didik. (<i>Relational Time</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi yang dilakukan oleh guru sekaligus memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; apakah peserta didik menjunjung nilai moral sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. <p>Memberikan waktu bagi peserta didik untuk memilih jenis olahraga yang dipertandingkan dan skema kompetisi yang akan digunakan. (<i>Content Selection</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan olahraga yang digemari peserta didik. 2. Peserta didik menceritakan pengalamannya mengenai olahraga yang digemari dan dipilih. 3. Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai skema kompetisi yang akan digunakan selama musim kompetisi. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), Pacing (SE), and Managerial Control (SE)</i>	<p><i>Awareness Talk (TPSR)</i> bertujuan untuk memberikan penyadaran kepada peserta didik mengenai setiap level karakter yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. <i>Pacing (SE)</i> bertujuan untuk mempersiapkan kompetisi mulai dari menentukan adanya kompetisi, persiapan pertandingan hingga <i>grand final</i>, dan menentukan penghargaan yang akan diberikan. <i>Managerial Control (SE)</i> bertujuan untuk mengatur pada pemilihan tugas dan peran pada saat kompetisi. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i> yang akan dijadikan patokan pencapaian dalam pembelajaran yaitu level I – level V (<i>Respect, participant and effort, self direction, helping others and leadership, transfer outside the gym</i>). Pada pertemuan pertama, fokus level yang akan dilaksanakan adalah level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i>. Pada kegiatan ini penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang memiliki kriteria jumlah anggota laki-laki dan perempuan harus setara dengan kelompok lain, pembagian ini dilakukan oleh peserta didik. Pembagian kelompok bertujuan untuk menentukan jumlah tim yang akan berkompetisi. Setelah kelompok terbentuk maka masing-masing kelompok memberikan identitas kelompok seperti “tim elang” 	

3. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai konsep-konsep dalam bermain permainan sepakbola yang akan dilakukan dalam format kompetisi:
- Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar mengumpan yang dapat diterima oleh rekan tim, melakukan gerak dasar mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik, melakukan gerak dasar menggiring bola, melakukan gerak dasar menembak untuk menciptakan skor.
 - Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpan dengan tepat sesuai kondisi yang ada di lapangan, menggunakan gerak dasar mengontrol dengan tepat sesuai dengan posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat.
 - Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan yang meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor.
4. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai prosedur dan teknis kompetisi “Kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola”: (*Pacing*)
- Pertandingan akan dilaksanakan dengan format liga setengah kompetisi dengan lama durasi bermain 10 menit
 - Masing-masing kelompok akan bertanding satu sama lain
 - Pemenang pertandingan ditentukan dengan perolehan gol atau skor paling banyak.
 - Kelompok atau tim yang menang dalam pertandingan akan mendapatkan poin 3, tim yang imbang mendapatkan poin 1, sedangkan tim yang kalah mendapatkan poin 0.
 - Juara dalam kompetisi ditentukan oleh tim yang mengumpulkan poin paling banyak.
 - Terdapat kategori penghargaan pelatih terbaik, pemain terbaik, pencetak gol terbanyak, dan tim tersportif.
 - Peran-peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi ditentukan oleh peserta didik. (*Managerial Control*)
 - Bagi tim yang belum bertanding dipersilahkan untuk melakukan latihan terlebih dahulu.
 - Peserta didik yang timnya belum bertanding akan berperan sebagai wasit, asisten wasit, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi, supporter dan tim dokumentasi. (*Managerial Control*)
 - Kompetisi ini dikemas dalam musim perlombaan permainan bola besar.
 - Peserta didik ditekankan untuk menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi berlangsung.

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<p><i>The lesson (TPSR)</i> berupa tugas gerak yang diberikan kepada peserta didik. <i>Task Presentation (SE)</i> berupa tampilan tugas gerak dalam rangka pengembangan keterampilan dan strategi tim. <i>Engagement Pattern (SE)</i> berupa peran yang dilakukan peserta didik dalam pertandingan. <i>Instructional Interaction (SE)</i> berupa interaksi peserta didik dalam sebuah tim maupun dengan perangkat pertandingan. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. <i>The Lesson (TPSR) and Task Presentation (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE) and Engagement Pattern (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga sepakbola dengan format setengah kompetisi dilaksanakan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Pelaksanaan aktivitas jasmani dalam format pertandingan kompetisi adalah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 7. Adapun gambar pelaksanaan pertandingan dapat dilihat pada gambar berikut ini: 	70 menit

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<p>1. Guru melakukan tindakan group meeting kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok.</p> <p>2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i> dalam pembelajaran. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. Menghormati diri sendiri dan orang lain. Jangan berbicara satu sama lain. Tidak menyalahkan orang lain. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan sepakbola yang telah peserta didik lakukan. Guru meminta salah satu peserta didik untuk melakukan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan sepakbola diterapkan dalam sebuah pertandingan. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>. <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan sepakbola dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	

Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>Reflektion Time (TPSR) bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengevaluasi sikap dan perilakunya dalam pertemuan hari itu kaitanya dengan level karakter <i>TPSR</i> yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan pandangan peserta didik dalam membuat kegiatan latihan yang didasarkan pada evaluasi kemampuan anggota tim statistik pemain pada saat pertandingan yang telah dilakukan sebelumnya. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain sepakbola dalam pertandingan sepakbola yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan peserta didik setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>. 3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> 4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain sepakbola yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain sepakbola serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>. 5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan sepakbola dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>. 	10 menit

	<p>6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejauh, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini.</p> <p>9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing.</p> <p>10. Peserta didik dan guru saling memberi salam</p>	
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i>. Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarannya apakah sudah sesuai atau belum.</p>	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Kedua Permainan Sepakbola		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i> Pada pertemuan kedua ini level karakter yang dilakukan masih pada level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i> sama seperti pertemuan sebelumnya. Penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik Kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain sepakbola yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar mengumpam yang dapat diterima oleh rekan tim, melakukan gerak dasar mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik, melakukan gerak dasar menggiring bola, melakukan gerak dasar menembak untuk menciptakan skor. b. Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat sesuai kondisi yang ada di lapangan, menggunakan gerak dasar mengontrol dengan tepat sesuai dengan posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat. c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan yang meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan sepakbola. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga sepakbola dengan format setengah kompetisi kembali dilanjutkan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan sepakbola yang telah peserta didik lakukan. 	

	<p>d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan sepakbola diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>e. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan sepakbola dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	---	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain sepakbola dalam pertandingan sepakbola yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain sepakbola yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai</p>	10 menit

	<p>konsep bermain sepakbola serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan sepakbola dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>. 6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i> 7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini. 9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing. 10. Peserta didik dan guru saling memberi salam 	
--	---	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i> . Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajaran apakah sudah sesuai atau belum.	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Ketiga Permainan Sepakbola		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan ketiga ini level karakter yang dilakukan peserta didik meningkat menjadi level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, dan level III <i>self direction</i>. Penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain sepakbola yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar mengumpam yang dapat diterima oleh rekan tim, melakukan gerak dasar mengontrol dan bola dapat dikuasai dengan baik, melakukan gerak dasar menggiring bola, melakukan gerak dasar menembak untuk menciptakan skor. b. Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat sesuai kondisi yang ada di lapangan, menggunakan gerak dasar mengontrol dengan tepat sesuai dengan posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat. c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan yang meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan sepakbola. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga sepakbola dengan format setengah kompetisi dilaksanakan dalam pertandingan puncak. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i> dan level III <i>self direction</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan sepakbola yang telah peserta didik lakukan. 	

	<p>d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan sepakbola diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>e. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>respect</i>, level II: <i>Participation and effort</i> dan level III <i>self direction</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan sepakbola dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	--	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain sepakbola dalam pertandingan sepakbola yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain sepakbola yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih</p>	10 menit

	<p>mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain sepakbola serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Perayaan hasil kompetisi cabang olahraga sepakbola 6. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 7. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini. 8. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing. 9. Peserta didik dan guru saling memberi salam 	
--	--	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i>. Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarann apakah sudah sesuai atau belum.</p>	

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran permainan sepakbola dalam situasi pertandingan format kompetisi. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen proses) dan ketepatan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen produk), pengambilan keputusan dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan, pemberian dukungan dalam situasi menyerang dan bertahan, pengetahuan peraturan permainan sepakbola.

No.	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Refleksi	
		Tercapai	Belum Tercapai
1.	Aktivitas pembelajaran pelaksanaan keterampilan eksekusi gerak dasar dalam situasi pertandingan sepakbola.		
2.	Aktivitas pembelajaran pengambilan keputusan yang tepat dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan sepakbola.		
3.	Aktivitas pembelajaran memberikan dukungan pada rekan tim pada saat menyerang dan bertahan dalam situasi pertandingan sepakbola.		
4.	Mengetahui dan menerapkan peraturan permainan sepakbola dalam situasi pertandingan.		
5.	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen rasa hormat dalam proses pembelajaran pertandingan permainan sepakbola.		

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan sepakbola. Peserta didik diminta menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan sepakbola. Kemudian laporan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Lembar Refleksi Diri Sikap Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya peduli dengan orang lain seperti, menyemangati teman dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Saya mampu mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Saya menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Saya menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung		
5.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Saya mampu bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Saya menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Saya memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Saya menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Saya menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Saya menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”

Lembar Refleksi Diri Keterampilan Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Dalam pertandingan saya sering memberikan umpan yang dapat diterima dengan baik oleh rekan setim.		
2.	Dalam pertandingan saya menguasai bola dengan baik setelah menerima umpan dari rekan setim melalui gerak dasar mengontrol yang saya terapkan.		
3.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menggiring untuk menghindar atau menjauh dari lawan.		
4.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke gawang untuk menciptakan skor.		
5.	Dalam pertandingan saya menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat sesuai kondisi di lapangan dan dapat diterima dengan baik oleh rekan setim.		
6.	Dalam pertandingan saya menggunakan gerak dasar mengontrol dengan tepat sesuai dengan posisi bola.		
7.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat sesuai dengan kondisi di lapangan.		
8.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat sesuai kondisi di lapangan untuk menciptakan skor.		
9.	Dalam pertandingan saya membuka ruang untuk membantu teman dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan.		
10.	Dalam pertandingan saya bergerak mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan.		
11.	Dalam pertandingan saya bergerak menutup celah untuk membantu teman saat melakukan pertahanan		
12.	Dalam pertandingan saya membantu teman setim dengan bergerak menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Sikap Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek sikap rasa hormat dalam pertandingan dan pembelajaran.
2. Rubrik Asesmen Sikap rasa hormat untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama :

Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Menunjukkan sikap peduli kepada orang lain seperti, menyemangati dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Menunjukkan kemampuan dalam mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Menunjukkan sikap menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung		
5.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Menunjukkan sikap menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Menunjukkan sikap memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Menunjukkan sikap menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Menunjukkan sikap menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Menunjukkan sikap menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		

$$\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$$

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Keterampilan Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek yang dinilai dalam keterampilan bermain sepakbola dalam situasi pertandingan
2. Rubrik asesmen keterampilan bermain sepakbola untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Uraian	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Eksekusi Gerak Dasar dalam Situasi Pertandingan	a. Melakukan gerak dasar mengumpam yang dapat diterima rekan setim.		
		b. Melakukan gerak dasar mengontrol bola hingga bola dapat dikuasai dengan baik		
		c. Melakukan gerak dasar menggiring untuk menghindar dari lawan		
		d. Melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke gawang.		
2.	Pengambilan Keputusan dalam Situasi Pertandingan	a. Menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat sesuai kondisi yang ada di lapangan.		
		b. Menggunakan gerak dasar mengontrol dengan tepat sesuai dengan posisi bola.		
		c. Melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat sesuai dengan kondisi di lapangan.		
		d. Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat sesuai kondisi di lapangan.		
3.	Memberikan Dukungan dalam Situasi Pertandingan	a. Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan		
		b. Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan.		
		c. Membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan		
		d. Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor		

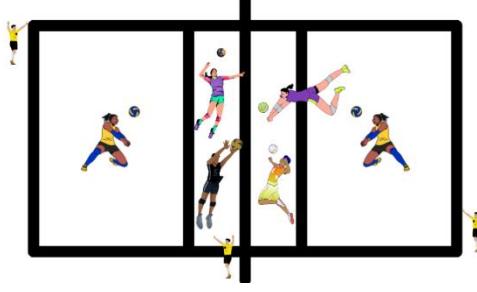
Perolehan Skor

$\frac{\text{Skor maksimum}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$

Penyusun: Suryo Utomo Alokasi waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan) Materi: Permainan Bola Voli	Kompetensi Awal: Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan bermain permainan bola voli sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.	Profil Pelajar Pancasila: Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah rasa hormat yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran permainan invasi melalui permainan bola voli yang dilakukan dalam format kompetisi.		
Sarana Prasarana				
1. Lapangan bola voli atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah). 2. Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). 3. Penanda (marker), garis lapangan. 4. Net 5. Bendera asisten wasit. 6. Peluit dan stopwatch.				
Target Peserta Didik				
Peserta didik kelas 10.				
Jumlah Peserta Didik				
36 peserta didik.				
Materi Ajar				
1. Eksekusi gerak dasar dalam permainan bola voli. 2. Pengambilan keputusan dalam permainan bola voli. 3. Memberikan dukungan pada rekan tim saat bermain dalam permainan bola voli. 4. Peraturan permainan bola voli.				
Fokus penguatan karakter utama				
Rasa Hormat				
Sub Karakter				
Jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, toleransi, santun, berani dan percaya diri.				
Model Pembelajaran				
<i>Hybrid TPSR-SE</i>				
Pengaturan Pembelajaran				
Pengaturan Peserta Didik: Berkelompok.	Metode: Praktik, Diskusi dan Bermain Peran			
Penilaian				
Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:	Jenis Asesmen:			
1. Lembar observasi 2. Asesmen individu 3. Asesmen berpasangan	1. Keterampilan (praktik dan kinerja dalam bermain). 2. Sikap (rasa hormat dalam bermain).			
Tujuan Pembelajaran				
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan mempraktikkan gerak spesifik dan fungsional permainan dan olahraga bola voli dalam sebuah pertandingan sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki serta dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola voli yang menggunakan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> seperti: menghormati dan menghargai orang lain, berpartisipasi aktif, pengarahan diri, peduli dengan orang lain, dan kerja sama, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.				
Pemahaman Bermakna				
Setelah peserta didik melakukan pembelajaran permainan bola voli dengan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> , manfaat apakah yang dirasakan oleh peserta didik? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan oleh peserta didik ke dalam kehidupan sehari-hari?				

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Keempat Permainan Bola Voli		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR), and Content Selection (SE)</i>	<p>Memberikan waktu untuk membangun relasi antara guru dengan peserta didik. (<i>Relational Time</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi yang dilakukan oleh guru sekaligus memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; apakah peserta didik menjunjung nilai moral sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. <p>Memberikan waktu bagi peserta didik untuk memilih jenis olahraga yang dipertandingkan dan skema kompetisi yang akan digunakan. (<i>Content Selection</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan olahraga yang digemari peserta didik. 2. Peserta didik menceritakan pengalamannya mengenai olahraga yang gemari dan dipilih. 3. Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai skema kompetisi yang akan digunakan selama musim kompetisi. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), Pacing (SE), and Managerial Control (SE)</i>	<p><i>Awareness Talk (TPSR)</i> bertujuan untuk memberikan penyadaran kepada peserta didik mengenai setiap level karakter yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. <i>Pacing (SE)</i> bertujuan untuk mempersiapkan kompetisi mulai dari menentukan adanya kompetisi, persiapan pertandingan hingga <i>grand final</i>, dan menentukan penghargaan yang akan diberikan. <i>Managerial Control (SE)</i> bertujuan untuk mengatur pada pemilihan tugas dan peran pada saat kompetisi. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan keempat ini level karakter yang dilakukan masih pada level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, dan level III <i>self direction</i>. Pada kegiatan ini penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang memiliki kriteria jumlah anggota laki-laki dan perempuan harus setara dengan kelompok lain, pembagian ini dilakukan oleh peserta didik. Pembagian kelompok bertujuan untuk menentukan jumlah tim yang akan berkompetisi. Setelah kelompok terbentuk maka masing-masing kelompok memberikan identitas kelompok seperti “tim elang” 3. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai konsep-konsep dalam bermain permainan bola voli yang akan dilakukan dalam format kompetisi: 	

- | | |
|--|--|
| | <p>a. Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar passing bawah dan passing atas yang dapat diterima rekan setim untuk merangkai serangan, berhasil melakukan gerak dasar servis untuk memulai permainan, berhasil melakukn gerak dasar <i>smash</i> dan menghasilkan skor, berhasil melakukan gerak dasar menahan <i>smash</i> lawan.</p> <p>b. Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi melakukan gerak dasar <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan tepat sesuai posisi bola untuk memudahkan melakukan serangan, melakukan gerak dasar servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong, gerak dasar menahan pada saat lawan melakukan <i>smash</i>, melakukan gerak dasar <i>smash</i> pada waktu yang tepat untuk mencetak skor.</p> <p>c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan yang meliputi memberikan bantuan berupa <i>cover</i> pada saat teman melakukan <i>smash</i>, bersiap untuk menerima umpan teman satu tim, melakukan gerak dasar menahan secara beregu agar dapat menahan <i>smash</i> dari lawan, mendekat ke teman yang melakukan pengejaran pada bola.</p> <p>4. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai prosedur dan teknis kompetisi “Kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli”: (<i>Pacing</i>)</p> <p>a. Pertandingan akan dilaksanakan dengan format liga setengah kompetisi dengan lama durasi bermain 10 menit</p> <p>b. Masing-masing kelompok akan bertanding satu sama lain</p> <p>c. Pemenang pertandingan ditentukan dengan perolehan skor paling banyak.</p> <p>d. Kelompok atau tim yang menang dalam pertandingan akan mendapatkan poin 2, sedangkan kelompok atau tim yang kalah mendapatkan poin 0.</p> <p>e. Juara dalam kompetisi ditentukan oleh tim yang mengumpulkan poin paling banyak.</p> <p>f. Terdapat kategori penghargaan pelatih terbaik, pemain terbaik, dan tim tersportif.</p> <p>g. Peran-peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi ditentukan oleh peserta didik. (<i>Managerial Control</i>)</p> <p>h. Bagi tim yang belum bertanding dipersilahkan untuk melakukan latihan terlebih dahulu.</p> <p>i. Peserta didik yang timnya belum bertanding akan berperan sebagai wasit, asisten wasit, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi, supporter dan tim dokumentasi. (<i>Managerial Control</i>)</p> <p>j. Kompetisi ini dikemas dalam musim perlombaan permainan bola besar.</p> <p>k. Peserta didik ditekankan untuk menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi berlangsung.</p> |
|--|--|

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<p><i>The lesson (TPSR)</i> berupa tugas gerak yang diberikan kepada peserta didik. <i>Task Presentation (SE)</i> berupa tampilan tugas gerak dalam rangka pengembangan keterampilan dan strategi tim. <i>Engagement Patern (SE)</i> berupa peran yang dilakukan peserta didik dalam pertandingan. <i>Instructional Interaction (SE)</i> berupa interaksi peserta didik dalam sebuah tim maupun dengan perangkat pertandingan. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. <i>The Lesson (TPSR) and Task Presentation (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE) and Engagement Pattern (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola voli dengan format setengah kompetisi dilaksanakan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Pelaksanaan aktivitas jasmani dalam format pertandingan kompetisi adalah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 7. Adapun gambar pelaksanaan pertandingan dapat dilihat pada gambar berikut ini:  <ol style="list-style-type: none"> 8. Bagi kelompok atau tim yang belum mendapatkan jatah bertanding maka akan melakukan latihan dengan rekan satu timnya. 	70 menit

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<p>1. Guru melakukan tindakan group meeting kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok.</p> <p>2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i> dan Level III: <i>self direction</i> dalam pembelajaran. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. Menghormati diri sendiri dan orang lain. Jangan berbicara satu sama lain. Tidak menyalahkan orang lain. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan bola voli yang telah peserta didik lakukan. Guru meminta salah satu peserta didik untuk melakukan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola voli diterapkan dalam sebuah pertandingan. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and Effort</i> dan level III <i>self direction</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>. <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola voli dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	

Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelaajaaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Reflection Time (TPSR)</i> bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengevaluasi sikap dan perilakunya dalam pertemuan hari itu kaitanya dengan level karakter <i>TPSR</i> yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan pandangan peserta didik dalam membuat kegiatan latihan yang didasarkan pada evaluasi kemampuan anggota tim statistik pemain pada saat pertandingan yang telah dilakukan sebelumnya. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola voli dalam pertandingan bola voli yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan peserta didik setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>. 3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> 4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola voli yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain bola voli serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE)</i> and <i>Reflection Time (TPSR)</i>. 5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan bola voli dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE)</i> and <i>Reflection Time (TPSR)</i>. 	10 menit

	<p>6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejauh, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini.</p> <p>9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing.</p> <p>10. Peserta didik dan guru saling memberi salam</p>	
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i>. Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarannya apakah sudah sesuai atau belum.</p>	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Kelima Permainan Bola Voli		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>TPSR</i>. Pada pertemuan kelima ini level karakter yang dilakukan meningkat menjadi level I <i>respect</i> dan level II <i>participant and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan level IV <i>helping others and leadership</i>. Penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik Kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain bola voli yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan meliputi melakukan <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas yang dapat diterima rekan setim untuk merangkai serangan, berhasil melakukan servis untuk memulai permainan, berhasil melakukn <i>smash</i> dan menghasilkan skor, berhasil menahan <i>smash</i> lawan. b. Pengambilan keputusan meliputi melakukan <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan tepat sesuai posisi bola untuk memudahkan melakukan serangan, melakukan servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong, menahan pada saat lawan melakukan smash, melakukan smash pada waktu yang tepat untuk mencetak skor. c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan meliputi memberikan bantuan berupa cover pada saat teman melakukan smash, bersiap untuk menerima umpan teman satu tim, melakukan gerak dasar menahan secara beregu agar dapat menahan smash dari lawan, mendekat ke teman yang melakukan pengejalan pada bola. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan bola voli. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola voli dengan format setengah kompetisi kembali dilanjutkan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan Level IV <i>helping others and leadership</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan sepakbola yang telah peserta didik lakukan. 	

	<p>c. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola voli diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>d. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan level IV <i>helping others and leadership</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola voli dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	--	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola voli dalam pertandingan bola voli yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola voli yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai</p>	10 menit

	<p>konsep bermain bola voli serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan bola voli dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>. 6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i> 7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini. 9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing. 10. Peserta didik dan guru saling memberi salam 	
--	---	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i> . Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajaran apakah sudah sesuai atau belum.	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Keenam Permainan Bola Voli		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan keenam ini level karakter yang dilakukan masih pada level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan level IV <i>helping others and leadership</i>. Penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik Kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain bola voli yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan meliputi melakukan gerak dasar <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas yang dapat diterima rekan untuk merangkai serangan, berhasil melakukan gerak dasar servis untuk memulai permainan, berhasil melakukan gerak dasar smash dan menghasilkan skor, berhasil melakukan gerak dasar menahan smash lawan. b. Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi melakukan gerak dasar <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan tepat sesuai posisi bola untuk memudahkan melakukan serangan, melakukan gerak dasar servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong, gerak dasar menahan pada saat lawan melakukan smash, melakukan gerak dasar smash pada waktu yang tepat untuk mencetak skor. c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan meliputi memberikan bantuan berupa cover pada saat teman melakukan smash, bersiap untuk menerima umpan teman satu tim, melakukan gerak dasar menahan secara beregu agar dapat menahan smash dari lawan, mendekat ke teman yang melakukan pengejalan pada bola. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan bola voli. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola voli dengan format setengah kompetisi dilaksanakan dalam pertandingan puncak. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan level IV <i>helping others and leadership</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. 	

	<p>c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan bola voli yang telah peserta didik lakukan.</p> <p>d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola voli diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>e. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, dan level IV <i>helping others and leadership</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola voli dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	---	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola voli tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola voli dalam pertandingan bola voli yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola voli yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon</p>	10 menit

	<p>motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain bola voli serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Perayaan hasil kompetisi cabang olahraga bola voli. 6. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 7. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini. 8. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing. 9. Peserta didik dan guru saling memberi salam 	
Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i> . Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarann apakah sudah sesuai atau belum.	

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran permainan bola voli dalam situasi pertandingan format kompetisi. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen proses) dan ketepatan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen produk), pengambilan keputusan dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan, pemberian dukungan dalam situasi menyerang dan bertahan, pengetahuan peraturan permainan bola voli.

No.	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Refleksi	
		Tercapai	Belum Tercapai
1.	Aktivitas pembelajaran pelaksanaan keterampilan eksekusi gerak dasar dalam situasi pertandingan bola voli.		
2.	Aktivitas pembelajaran pengambilan keputusan yang tepat dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan bola voli.		
3.	Aktivitas pembelajaran memberikan dukungan pada rekan tim pada saat menyerang dan bertahan dalam situasi pertandingan bola voli.		
4.	Mengetahui dan menerapkan peraturan permainan bola voli dalam situasi pertandingan.		
5.	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen rasa hormat dalam proses pembelajaran pertandingan permainan bola voli.		

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan bola voli. Peserta didik diminta menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan bola voli. Kemudian laporkan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Lembar Refleksi Diri Sikap Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya peduli dengan orang lain seperti, menyemangati teman dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Saya mampu mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Saya menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Saya menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung		
5.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Saya mampu bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Saya menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Saya memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Saya menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Saya menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Saya menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”

Lembar Refleksi Diri Keterampilan Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Dalam pertandingan saya sering memberikan umpan melalui passing atas atau passing bawah yang dapat dilanjutkan oleh rekan setim dalam membangun serangan.		
2.	Dalam pertandingan saya sering berhasil melakukan servis untuk memulai permainan.		
3.	Dalam pertandingan saya sering berhasil melakukan smash untuk menciptakan skor bagi tim saya.		
4.	Dalam pertandingan saya sering berhasil melakukan gerakan menahan smash lawan untuk menggagalkan lawan memperoleh skor.		
5.	Dalam pertandingan saya sering melakukan passing atas atau passing bawah sesuai kondisi di lapangan untuk memudahkan teman dalam membangun serangan.		
6.	Dalam pertandingan saya sering melakukan servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong untuk memulai permainan dan berusaha memperoleh skor.		
7.	Dalam pertandingan saya sering melakukan gerakan menahan smash lawan pada waktu yang tepat dan menghasilkan skor bagi tim saya.		
8.	Dalam pertandingan saya sering melakukan smash dan menempatkan bola di ruang yang tidak terjangkau oleh lawan serta mendapatkan skor bagi tim saya.		
9.	Dalam pertandingan saya sering memberikan bantuan berupa cover pada teman satu tim saat melakukan smash.		
10.	Dalam pertandingan saya sering menunjukkan sikap siap untuk menerima umpan dari teman.		
11.	Dalam pertandingan saya sering membantu teman dalam upaya membendung smash lawan supaya lawan tidak mendapatkan skor.		
12.	Dalam pertandingan saya sering mendekat kepada teman yang sedang mengejar bola liar supaya bola dapat dipindahkan kembali ke area lawan.		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”	

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Sikap Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek sikap rasa hormat dalam pertandingan dan pembelajaran.
2. Rubrik Asesmen Sikap rasa hormat untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama :
 Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Menunjukkan sikap peduli kepada orang lain seperti, menyemangati dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Menunjukkan kemampuan dalam mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Menunjukkan sikap menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung		
5.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Menunjukkan sikap menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Menunjukkan sikap memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Menunjukkan sikap menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Menunjukkan sikap menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Menunjukkan sikap menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		

$$\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$$

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Keterampilan Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek yang dinilai dalam keterampilan bermain bola voli dalam situasi pertandingan
2. Rubrik asesmen keterampilan bermain bola voli untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama Peserta Didik :

Kelas :

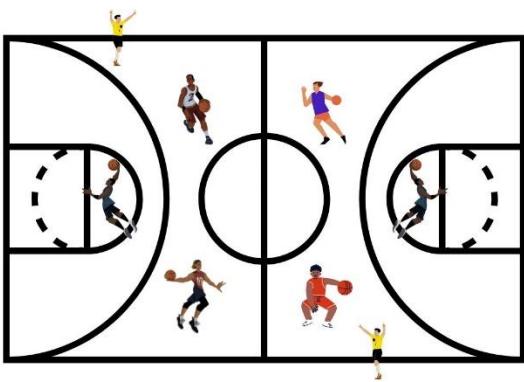
No.	Aspek yang Dinilai	Uraian	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Eksekusi Gerak Dasar dalam Situasi Pertandingan	a. Memberikan umpan melalui passing atas atau passing bawah yang dapat dilanjutkan oleh rekan setim dalam membangun serangan.		
		b. Berhasil melakukan servis untuk memulai permainan.		
		c. Berhasil melakukan smash untuk menciptakan skor bagi tim.		
		d. Berhasil melakukan gerakan menahan smash lawan untuk menggagalkan lawan memperoleh skor.		
2.	Pengambilan Keputusan dalam Situasi Pertandingan	a. Melakukan passing atas atau passing bawah sesuai kondisi di lapangan untuk memudahkan teman dalam membangun serangan.		
		b. Melakukan servis dan menempatkan bola di ruang yang kosong untuk memulai permainan dan berusaha memperoleh skor..		
		c. Melakukan gerakan menahan smash lawan pada waktu yang tepat dan menghasilkan skor bagi tim saya.		
		d. Melakukan smash dan menempatkan bola di ruang yang tidak terjangkau oleh lawan serta mendapatkan skor bagi tim.		
3.	Memberikan Dukungan dalam Situasi Pertandingan	a. Memberikan bantuan berupa cover pada teman satu tim saat melakukan smash.		
		b. Menunjukkan sikap siap untuk menerima umpan dari teman.		
		c. Membantu teman dalam upaya membendung smash lawan supaya lawan tidak mendapatkan skor.		
		d. Mendekat kepada teman yang sedang mengejar bola liar supaya bola dapat dipindahkan kembali ke area lawan.		

$$\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$$

Penyusun: Suryo Utomo Alokasi waktu: 2 x 45 menit (1 kali pertemuan) Materi: Permainan Bola Basket	Kompetensi Awal: Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan bermain permainan bola basket sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.	Profil Pelajar Pancasila: Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah rasa hormat yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran permainan invasi melalui permainan bola basket yang dilakukan dalam format kompetisi.		
Sarana Prasarana				
1. Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah). 2. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). 3. Penanda (marker), garis lapangan. 4. Ring basket 5. Bendera asisten wasit. 6. Peluit dan stopwatch.				
Target Peserta Didik				
Peserta didik kelas 10.				
Jumlah Peserta Didik				
36 peserta didik.				
Materi Ajar				
1. Eksekusi gerak dasar dalam permainan bola basket. 2. Pengambilan keputusan dalam permainan bola basket. 3. Memberikan dukungan pada rekan tim saat bermain dalam permainan bola basket. 4. Peraturan permainan bola basket.				
Fokus penguatan karakter utama				
Rasa Hormat				
Sub Karakter				
Jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, toleransi, santun, berani dan percaya diri.				
Model Pembelajaran				
<i>Hybrid TPSR-SE</i>				
Pengaturan Pembelajaran				
Pengaturan Peserta Didik: Berkelompok.	Metode: Praktik, Diskusi dan Bermain Peran			
Penilaian				
Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:	Jenis Asesmen:			
1. Lembar observasi 2. Asesmen individu 3. Asesmen berpasangan	1. Keterampilan (praktik dan kinerja dalam bermain). 2. Sikap (rasa hormat dalam bermain).			
Tujuan Pembelajaran				
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan mempraktikkan gerak spesifik dan fungsional permainan dan olahraga bola basket dalam sebuah pertandingan sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki serta dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket yang menggunakan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> seperti: menghormati dan menghargai orang lain, berpartisipasi aktif, pengarahan diri, peduli dengan orang lain, dan kerja sama, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.				
Pemahaman Bermakna				
Setelah peserta didik melakukan pembelajaran permainan bola basket dengan model <i>Hybrid TPSR-SE</i> , manfaat apakah yang dirasakan oleh peserta didik? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan oleh peserta didik ke dalam kehidupan sehari-hari?				

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Ketujuh Permainan Bola Basket		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR) and Content Selection (SE)</i>	<p>Memberikan waktu untuk membangun relasi antara guru dengan peserta didik. (<i>Relational Time</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi yang dilakukan oleh guru sekaligus memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; apakah peserta didik menjunjung nilai moral sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. <p>Memberikan waktu bagi peserta didik untuk memilih jenis olahraga yang dipertandingkan dan skema kompetisi yang akan digunakan. (<i>Content Selection</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan olahraga yang digemari peserta didik. 2. Peserta didik menceritakan pengalamannya mengenai olahraga yang digemari dan dipilih. 3. Peserta didik dan guru berdiskusi mengenai skema kompetisi yang akan digunakan selama musim kompetisi. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), Pacing (SE), and Managerial Control (SE)</i>	<p><i>Awareness Talk (TPSR)</i> bertujuan untuk memberikan penyadaran kepada peserta didik mengenai setiap level karakter yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. <i>Pacing (SE)</i> bertujuan untuk mempersiapkan kompetisi mulai dari menentukan adanya kompetisi, persiapan pertandingan hingga <i>grand final</i>, dan menentukan penghargaan yang akan diberikan. <i>Managerial Control (SE)</i> bertujuan untuk mengatur pada pemilihan tugas dan peran pada saat kompetisi. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan ketujuh ini level karakter yang dilakukan meningkat menjadi level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i>. Pada kegiatan ini penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Pembagian kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang memiliki kriteria jumlah anggota laki-laki dan perempuan harus setara dengan kelompok lain, pembagian ini dilakukan oleh peserta didik. Pembagian kelompok bertujuan untuk menentukan jumlah tim yang akan berkompetisi. Setelah kelompok terbentuk maka masing-masing kelompok memberikan identitas kelompok seperti “tim elang” 3. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai konsep-konsep dalam bermain permainan bola basket yang akan dilakukan dalam format kompetisi: 	

- | | |
|--|--|
| | <p>a. Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar mengumpam dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim, melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola, melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan, melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan ke sasaran/terget.</p> <p>b. Pengambilan keputusan dalam permainan yang meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpam yang tepat (<i>Chest, bounce, overhead pass</i>), menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat.</p> <p>c. Memberikan dukungan pada rekan tim selama permainan yang meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor.</p> <p>4. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai prosedur dan teknis kompetisi “Kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola basket”: (<i>Pacing</i>)</p> <p>a. Pertandingan akan dilaksanakan dengan format liga setengah kompetisi dengan lama durasi bermain 10 menit</p> <p>b. Masing-masing kelompok akan bertanding satu sama lain</p> <p>c. Pemenang pertandingan ditentukan dengan perolehan gol atau skor paling banyak.</p> <p>d. Kelompok atau tim yang menang dalam pertandingan akan mendapatkan poin 1, sedangkan kelompok atau tim yang kalah mendapatkan poin 0.</p> <p>e. Juara dalam kompetisi ditentukan oleh tim yang mengumpulkan poin kemenangan paling banyak.</p> <p>f. Terdapat kategori penghargaan pelatih terbaik, pemain terbaik, dan tim tersportif.</p> <p>g. Peran-peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi ditentukan oleh peserta didik. (<i>Managerial Control</i>)</p> <p>h. Bagi tim yang belum bertanding dipersilahkan untuk melakukan latihan terlebih dahulu.</p> <p>i. Peserta didik yang timnya belum bertanding akan berperan sebagai wasit, asisten wasit, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi, supporter dan tim dokumentasi. (<i>Managerial Control</i>)</p> <p>j. Kompetisi ini dikemas dalam musim perlombaan permainan bola besar.</p> <p>k. Peserta didik ditekankan untuk menerapkan rasa hormat selama musim kompetisi berlangsung.</p> |
|--|--|

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<p><i>The lesson (TPSR)</i> berupa tugas gerak yang diberikan kepada peserta didik. <i>Task Presentation (SE)</i> berupa tampilan tugas gerak dalam rangka pengembangan keterampilan dan strategi tim. <i>Engagement Patern (SE)</i> berupa peran yang dilakukan peserta didik dalam pertandingan. <i>Instructional Interaction (SE)</i> berupa interaksi peserta didik dalam sebuah tim maupun dengan perangkat pertandingan. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. <i>The Lesson (TPSR) and Task Presentation (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE) and Engagement Pattern (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola basket dengan format setengah kompetisi dilaksanakan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Pelaksanaan aktivitas jasmani dalam format pertandingan kompetisi adalah sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 7. Adapun gambar pelaksanaan pertandingan dapat dilihat pada gambar berikut ini:  <ol style="list-style-type: none"> 8. Bagi kelompok atau tim yang belum mendapatkan jatah bertanding maka akan melakukan latihan dengan rekan satu timnya. 	70 menit

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<p>1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok.</p> <p>2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i>, Level III: <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i> dalam pembelajaran. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. Menghormati diri sendiri dan orang lain. Jangan berbicara satu sama lain. Tidak menyalahkan orang lain. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan bola basket yang telah peserta didik lakukan. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola basket diterapkan dalam sebuah pertandingan. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and Effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>tranfer outside the gym</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>. <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola basket dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	

Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Reflektion Time (TPSR)</i> bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengevaluasi sikap dan perilakunya dalam pertemuan hari itu kaitanya dengan level karakter <i>TPSR</i> yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memberikan pandangan peserta didik dalam membuat kegiatan latihan yang didasarkan pada evaluasi kemampuan anggota tim statistik pemain pada saat pertandingan yang telah dilakukan sebelumnya. Selengkapnya dapat dilihat di bawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola basket tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola basket dalam pertandingan bola basket yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan peserta didik setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>. 3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i> 4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola basket yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain bola basket serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE)</i> and <i>Reflection Time (TPSR)</i>. 5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan bola basket dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE)</i> and <i>Reflection Time (TPSR)</i>. 	10 menit

	<p>6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejauh, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini.</p> <p>9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing.</p> <p>10. Peserta didik dan guru saling memberi salam</p>	
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p><i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i>. Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarannya apakah sudah sesuai atau belum.</p>	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Kedelapan Permainan Bola Basket		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan kedelapan ini level karakter yang dilakukan masih pada level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i>. Penekanan karakter yang diberikan pada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik Kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain bola basket yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan meliputi melakukan gerak dasar mengumpan dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim, melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola, melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan, melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan ke sasaran/terget. b. Pengambilan keputusan meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpan yang tepat (<i>Chest, bounce, overhead pass</i>), menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat. c. Memberikan dukungan pada rekan tim meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola basket berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan bola basket. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola basket dengan format setengah kompetisi kembali dilanjutkan. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan bola basket yang telah peserta didik lakukan. 	

	<p>d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola basket diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>e. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i>, ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola basket dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	--	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola basket tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola basket dalam pertandingan bola basket yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola basket yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon</p>	10 menit

	<p>motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain bola basket serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan pada pembelajaran berikutnya. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>5. Peserta didik melakukan perencanaan mengenai kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemetaan upaya peserta didik untuk mencapai konsep bermain permainan bola basket dalam kompetisi dan mencapai target karakter <i>TPSR</i> dalam pertandingan pada pembelajaran berikutnya, serta penerapan rasa hormat selama musim kompetisi. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>6. Peserta didik dan kelompoknya menyiapkan rencana latihan yang akan dilakukan sebelum pembelajaran sesuai dengan hasil evaluasi pertandingan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan diri dan tim sebelum melakukan kegiatan pertandingan selanjutnya supaya hasil atau kinerja individu maupun kelompok dapat meningkat dari pertandingan sebelumnya. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>7. Peserta didik mendengarkan penyampaian oleh guru mengenai rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini.</p> <p>9. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing.</p> <p>10. Peserta didik dan guru saling memberi salam</p>	
--	---	--

Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i> . Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajaran apakah sudah sesuai atau belum.	

Prosedur Pembelajaran Pertemuan Kesembilan Permainan Bola Basket		
Kegiatan Pendahuluan		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Relational Time (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyiapkan barisan 2. Guru memberikan salam pembuka. 3. Peserta didik memimpin doa untuk memulai pembelajaran. 4. Presensi oleh guru dan memastikan peserta didik dalam keadaan sehat. 5. Guru menanyakan hal-hal yang merujuk pada aspek sosial peserta didik yang telah dilakukan sebelum pembelajaran, seperti: apakah peserta didik memikirkan perasaan orang lain waktu di rumah?; apakah peserta didik mampu mengendalikan emosi untuk menjaga perasaan orang lain sewaktu di sekitar rumah?; dan lain sebagainya. 6. Guru menanyakan persiapan peserta didik dalam menatap pertandingan yang akan dilakukan pada hari itu. 	10 menit
<i>Awareness Talk (TPSR), and Managerial Control (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan guru mengenai pemetaan level karakter dalam model pembelajaran <i>Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR)</i>. Pada pertemuan kesembilan ini level karakter yang dilakukan masih pada level I <i>respect</i>, level II <i>participant and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i>. Penekanan karakter yang diberikan kepada peserta didik adalah rasa hormat. (<i>Awareness Talk</i>) 2. Peserta didik kembali mendengarkan instruksi dari guru mengenai konsep dalam bermain bola basket yang akan dilakukan dalam format kompetisi (melanjutkan dari pertemuan sebelumnya): <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaksanaan keterampilan yang meliputi melakukan gerak dasar mengumpan dengan baik dan dapat diterima rekan satu tim, melakukan gerak dasar menangkap untuk mempertahankan penguasaan bola, melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan, melakukan gerak dasar menembak yang diarahkan ke sasaran/terget. b. Pengambilan keputusan dalam permainan meliputi menggunakan jenis gerak dasar mengumpan yang tepat (<i>Chest, bounce, overhead pass</i>), menggunakan gerak dasar menangkap bola dengan tepat sesuai posisi bola, melakukan gerak dasar menggiring pada waktu yang tepat, melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat. c. Memberikan dukungan pada rekan tim yang meliputi membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan, mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan, membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan, membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor. 3. Peserta didik mendengarkan instruksi atau penekanan dari guru mengenai pembagian peran dalam pertandingan seperti wasit, asisten wasit, pelatih, asisten pelatih, pemain, kapten tim, fisioterapis, pencatat hasil pertandingan, tim redaksi dan dilaksanakan dengan optimal oleh peserta didik selama kompetisi permainan bola besar cabang olahraga sepakbola berlangsung. Pembagian kelompok kembali dilakukan dan ditentukan oleh peserta didik supaya peserta didik dapat merasakan setiap peran dalam pertandingan sepakbola. <i>Managerial Control (SE)</i> 	

Kegiatan Inti		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanasan dipimpin oleh masing-masing kapten tim secara (berkelompok) yang didampingi oleh asisten pelatih. Pemanasan sudah menjurus ke situasi pertandingan namun dengan permainan sederhana. 2. Latihan dipimpin oleh asisten pelatih. Dalam latihan masing-masing tim mempelajari bagaimana eksekusi gerak dasar yang baik dalam permainan, bagaimana mengambil keputusan yang tepat dalam waktu yang cepat, bagaimana memberikan dukungan kepada rekan tim dalam berbagai situasi baik menyerang maupun bertahan. Kegiatan latihan berdasarkan rencana latihan yang telah disusun berdasarkan evaluasi hasil pertandingan sebelumnya. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 3. Briefing untuk strategi permainan dipimpin oleh pelatih kepala dan didampingi oleh asisten pelatih. <i>Task Persentation (SE), Engagement Pattern (SE) and Instructional Interaction (SE)</i> 4. Pertandingan cabang olahraga bola basket dengan format setengah kompetisi dilaksanakan dalam pertandingan puncak. <i>The Lesson (TPSR), Task Presentation (SE), Engagement Pattern (SE), and Instructional Interaction (SE)</i> 5. Pertandingan dipimpin oleh wasit dan didampingi oleh asisten wasit. Wasit yang memimpin pertandingan sebelumnya tidak diperkenankan memimpin pertandingan lagi/bergantian dengan peserta didik yang lain <i>Engagement Pattern (SE)</i> 6. Melanjutkan pelaksanaan aktivitas jasmani seperti pertemuan sebelumnya dalam format pertandingan kompetisi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertandingan yang dimodifikasi. b. Pertandingan dimainkan dengan jumlah pemain 3 lawan 3. c. Waktu bertanding yang diberikan adalah 10 menit. d. Pemenang pertandingan ditentukan dengan tim yang mendapatkan skor paling banyak. 	70 menit
<i>Group Meeting (TPSR)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tindakan <i>group meeting</i> kepada peserta didik untuk memfasilitasi pembicaraan dalam melakukan pertemuan kelompok seperti pertemuan sebelumnya. 2. Tujuan dalam melakukan <i>group meeting</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat mengenai proses pembelajaran serta menghubungkan nilai-nilai Level I: <i>Respect</i>, Level II: <i>participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i> dalam pembelajaran. b. Selama dalam kegiatan <i>Group meeting</i> peserta didik harus dapat mengikuti aturan dasar untuk diskusi dalam pertemuan kelompok. Adapun aturan yang harus diikuti adalah: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pada saat bertanya atau pun menjawab peserta didik mengangkat tangan keatas. 2) Menghargai teman kelas yang sedang berbicara. 3) Menghormati diri sendiri dan orang lain. 4) Jangan berbicara satu sama lain. 5) Tidak menyalahkan orang lain. 	

	<p>c. Guru memberikan pertanyaan tentang kinerja peserta didik mengenai pembelajaran permainan bola basket yang telah peserta didik lakukan.</p> <p>d. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memberikan contoh tindakan bagaimana eksekusi gerak dasar dalam permainan, pengambilan keputusan dan memberikan dukungan, serta bagaimana peraturan permainan bola basket diterapkan dalam sebuah pertandingan.</p> <p>e. Guru dapat menghubungkan nilai-nilai yang terkait dalam level I: <i>Respect</i>, level II: <i>Participation and effort</i>, level III <i>self direction</i>, level IV <i>helping others and leadership</i>, dan level V <i>transfer outside gym</i> ke dalam <i>Group Meeting</i>.</p> <p>3. Masing-masing tim melakukan evaluasi serta diskusi yang dipimpin oleh pelatih dan asisten pelatih tentang hasil dari upaya dalam permainan dan peningkatan level karakter <i>TPSR</i> masing-masing anggota tim dengan anggota tim yang lain dalam satu kelompok pada permainan yang telah dilaksanakan pada waktu yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan evaluasi ini mengacu pada materi ajar yang telah dibagikan mengenai konsep permainan bola basket dan level-level karakter <i>TPSR</i> sehingga masukan-masukan dari anggota lain dapat tersampaikan secara efektif.</p> <p>4. Tahap ini dapat dijadikan dasar bagi peserta didik untuk menatap dan mempersiapkan strategi dalam pertandingan atau pembelajaran berikutnya sehingga keterampilan bermain dan karakter yang ditekankan dapat meningkat secara optimal.</p>	
--	--	--

Kegiatan Penutup

Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Reflection Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<p>1. Peserta didik diberikan <i>feed</i> berupa <i>Ice breaking question</i>: “Bagaimana perasaan kalian sebelum, saat, dan setelah melakukan kompetisi permainan bola besar cabang olahraga bola basket tadi?”. Ini dilakukan untuk memecah situasi tegang pasca rangkaian <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>.</p> <p>2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan masing-masing kelompok dengan pertanyaan: “apakah peserta didik telah menerapkan konsep bermain bola basket dalam pertandingan bola basket yang telah dilakukan?; apakah peserta didik telah mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan setelah melakukan <i>The Lesson (TPSR)</i>, <i>Task Presentation (SE)</i>, <i>Engagement Pattern (SE)</i>, and <i>Instructional Interaction (SE)</i>?; apakah peserta didik menerapkan rasa hormat selama pertandingan?” yang ditanyakan oleh guru sebagai <i>feed. Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <p>3. Peserta didik diberikan kesempatan bersama kelompoknya untuk mengevaluasi hasil kinerja individu maupun kelompok yang ditunjukkan pada pertandingan yang telah dilakukan. <i>Task Progression (SE)</i></p> <p>4. Melakukan <i>feed and feedback</i> antara guru dan peserta didik mengenai hasil evaluasi mandiri yang telah dilakukan di tahap sebelumnya dengan pertanyaan: a. setelah pembelajaran dilakukan, apakah konsep dalam bermain bola basket yang diinginkan sudah tercapai, kemudian setelah pembelajaran dilakukan, apakah karakter yang diinginkan sudah tercapai? - Jika sudah, peserta didik mendengarkan kembali penjelasan</p>	10 menit

	<p>guru mengenai penguatan konsep bermain dan target karakter <i>TPSR</i> pada pembelajaran berikutnya. - Jika belum, peserta didik harus merespon motivasi yang diberikan kepada peserta didik oleh guru untuk lebih mengupayakan agar peserta didik mampu menerapkan dan mencapai konsep bermain bola basket serta mencapai target karakter <i>TPSR</i> yang diinginkan. <i>Task Progression (SE) and Reflection Time (TPSR)</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Perayaan hasil kompetisi cabang olahraga bola basket. 6. Peserta didik mendengarkan penyampaian dari guru mengenai musim kompetisi permainan bola besar yang telah diselenggarakan selama sembilan pertemuan. 7. Guru memberikan sebuah lembar penilaian diri dan penilaian sejawat, untuk mentransfer apa yang mereka pelajari dalam pembelajaran hari ini. 8. Pendinginan dilakukan secara berkelompok dipimpin oleh kapten tim masing-masing. 9. Peserta didik dan guru saling memberi salam 	
Kegiatan Penutup		
Sintak Model <i>Hybrid TPSR-SE</i>	Kegiatan Pembelajaran	Durasi
<i>Counseling Time (TPSR) and Task Progression (SE)</i>	<i>Counseling Time (TPSR)</i> kegiatan ini sebagai kesempatan yang diberikan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok untuk berkonsultasi apabila ada yang mengalami kesulitan dalam memahami level karakter dalam <i>TPSR</i> . Waktu konseling dapat dilakukan diluar kelas. <i>Task Progression (SE)</i> dalam kegiatan ini diberikan kepada peserta didik untuk konsultasi kepada guru mengenai kegiatan latihan yang telah dibuat dan akan dilakukan sebelum pembelajarann apakah sudah sesuai atau belum.	

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran permainan bola basket dalam situasi pertandingan format kompetisi. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen proses) dan ketepatan dalam eksekusi gerak dasar (asesmen produk), pengambilan keputusan dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan, pemberian dukungan dalam situasi menyerang dan bertahan, pengetahuan peraturan permainan bola basket.

No.	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Refleksi	
		Tercapai	Belum Tercapai
1.	Aktivitas pembelajaran pelaksanaan keterampilan eksekusi gerak dasar dalam situasi pertandingan bola basket.		
2.	Aktivitas pembelajaran pengambilan keputusan yang tepat dengan waktu yang singkat dalam situasi pertandingan bola basket.		
3.	Aktivitas pembelajaran memberikan dukungan pada rekan tim pada saat menyerang dan bertahan dalam situasi pertandingan bola basket.		
4.	Mengetahui dan menerapkan peraturan permainan basket dalam situasi pertandingan.		
5.	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil Pelajar Pancasila pada elemen rasa hormat dalam proses pembelajaran pertandingan permainan bola basket.		

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan bola basket. Peserta didik diminta menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran eksekusi gerak dasar, pengambilan keputusan, memberikan dukungan pada rekan tim dalam situasi pertandingan bola basket. Kemudian lapor hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru.

Lembar Refleksi Diri Sikap Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Saya peduli dengan orang lain seperti, menyemangati teman dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Saya mampu mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Saya menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Saya menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.		
5.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Saya menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Saya mampu bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Saya menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Saya memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Saya menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Saya menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Saya menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”

Lembar Refleksi Diri Keterampilan Peserta Didik

1. Isikan Identitas Anda
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap anda selama proses pembelajaran, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Perlu Perbaikan sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama :
 Kelas :

No.	Pernyataan	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Dalam pertandingan saya sering memberikan umpan yang dapat diterima dengan baik oleh rekan setim.		
2.	Dalam pertandingan saya menguasai bola dengan baik setelah menerima umpan dari rekan setim melalui gerak dasar menangkap yang saya terapkan.		
3.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan.		
4.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menembak yang mengarah target berupa untuk menciptakan skor.		
5.	Dalam pertandingan saya menggunakan jenis gerak dasar mengumpam dengan tepat sesuai kondisi di lapangan (<i>Chest, bounce, overhead pass</i>) dan dapat diterima dengan baik oleh rekan setim.		
6.	Dalam pertandingan saya menggunakan gerak dasar menangkap dengan tepat sesuai dengan posisi bola.		
7.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat sesuai dengan kondisi di lapangan.		
8.	Dalam pertandingan saya melakukan gerak dasar menembak ke target berupa ring pada waktu yang tepat sesuai kondisi di lapangan untuk menciptakan skor.		
9.	Dalam pertandingan saya membuka ruang untuk membantu teman dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan.		
10.	Dalam pertandingan saya bergerak mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan.		
11.	Dalam pertandingan saya bergerak menutup celah untuk membantu teman saat melakukan pertahanan		
12.	Dalam pertandingan saya membantu teman setim dengan bergerak menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor		
Sangat Baik (SB)		Baik (B)	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 9 pernyataan terisi “Ya”		Jika lebih dari 5-9 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 5 pernyataan terisi “Ya”

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Sikap Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek sikap rasa hormat dalam pertandingan dan pembelajaran.
2. Rubrik Asesmen Sikap rasa hormat untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama :
 Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Menunjukkan sikap peduli kepada orang lain seperti, menyemangati dan memotivasi teman sehingga memiliki <i>Impact</i> yang positif kepada diri sendiri maupun orang lain.		
2.	Menunjukkan kemampuan dalam mengendalikan diri dari sisi emosional pada saat dalam keadaan tertekan untuk menjaga perasaan orang lain.		
3.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi pendapat serta peran teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain.		
4.	Menunjukkan sikap menghargai instruksi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung		
5.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman dalam kelompok.		
6.	Menunjukkan sikap menghargai dan mengapresiasi keputusan yang diambil oleh teman yang memimpin pertandingan.		
7.	Menunjukkan sikap bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain dengan mengutamakan kepentingan bersama.		
8.	Menunjukkan sikap menghormati kelompok lain selama pertandingan dan selama pembelajaran berlangsung.		
9.	Menunjukkan sikap memikirkan perasaan teman dalam kelompok dan teman dalam kelompok lain		
10.	Menunjukkan sikap menjunjung nilai moral selama pertandingan dan selama proses pembelajaran		
11.	Menunjukkan sikap menghormati instruksi dari pemimpin kelompok seperti pelatih dan kapten tim		
12.	Menunjukkan sikap menganggap penting teman dalam kelompok dan menganggap penting kelompok lain		

$$\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$$

Lembar Pengamatan Guru Asesmen Keterampilan Peserta Didik

Petunjuk Asesmen:

1. Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan aspek yang dinilai dalam keterampilan bermain bola basket dalam situasi pertandingan
2. Rubrik asesmen keterampilan bermain bola basket untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama Peserta Didik :

Kelas :

No.	Aspek yang Dinilai	Uraian	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Eksekusi Gerak Dasar dalam Situasi Pertandingan	a. Melakukan gerak dasar mengumpan yang dapat diterima rekan setim.		
		b. Melakukan gerak dasar menangkap bola hingga bola dapat dikuasai dengan baik		
		c. Melakukan gerak dasar menggiring untuk melakukan serangan		
		d. Melakukan gerak dasar menembak yang mengarah ke target.		
2.	Pengambilan Keputusan dalam Situasi Pertandingan	a. Menggunakan jenis gerak dasar mengumpan dengan tepat sesuai kondisi yang ada di lapangan (<i>Chest, bounce, overhead pass</i>).		
		b. Menggunakan gerak dasar menangkap dengan tepat sesuai dengan posisi bola.		
		c. Melakukan gerak dasar menggiring bola pada waktu yang tepat sesuai dengan kondisi di lapangan.		
		d. Melakukan gerak dasar menembak pada waktu yang tepat sesuai kondisi di lapangan.		
3.	Memberikan Dukungan dalam Situasi Pertandingan	a. Membuka ruang dan berada pada posisi yang tepat saat melakukan serangan		
		b. Mendekat untuk memberikan dukungan pada teman saat melakukan serangan.		
		c. Membantu teman dalam menutup celah saat melakukan pertahanan		
		d. Membantu menutup pergerakan lawan yang berpotensi mencetak skor		

$$\frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 = \text{Skor}$$

PENUTUP

Modul ajar *Hybrid TPSR-SE* ini merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai panduan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket). Melalui modul ajar ini akan memungkinkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terstruktur, sistematis, dan optimal serta memungkinkan peserta didik dapat mempelajari materi permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) secara runtut dan sistematis sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran secara utuh yaitu memiliki keterampilan bermain permainan bola besar yang baik dan rasa hormat yang baik.

Demikian, Penulis berharap dengan disusunnya modul ajar ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pembaca khususnya guru pendidikan jasmani dalam menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani yang terstruktur, sistematis, dan menyenangkan bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Penulis menyadari dalam penyusunan modul ajar *Hybrid TPSR-SE ini* masih terdapat kekurangan, namun dengan demikian penulis berharap masukan, kritik, dan saran yang membangun untuk menyempurnakan modul ajar *Hybrid TPSR-SE* pada permainan bola besar (sepakbola, bola voli, dan bola basket) di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa menyertai kita semua dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih baik.

BIOGRAFI PENULIS



Suryo Utomo, S.Pd., M.Pd. Lahir di Yogyakarta tanggal 10 Oktober 1998. Telah menyelesaikan studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan S2 Pendidikan Jasmani di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini sedang menempuh studi Doktoral Pendidikan Jasmani di Universitas Negeri Yogyakarta yang akan selesai di tahun 2024.

Tahun 2023 menjadi Dosen di Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Vokasi, Program Studi Promosi Kesehatan. Prestasi yang pernah di raih dalam bidang olahraga sepakbola, Juara 1 Piala Pancasila UGM Skala Nasional Tahun 2017; Juara 1 Piala Kemenpora Liga Mahasiswa Regional DIY Tahun 2018; Juara 1 Kejuaraan STTA Cup Se-Jawa Tahun 2019; Juara 1 Piala Kemenpora Liga Mahasiswa Regional DIY Tahun 2019; Medali Emas Pekan Olahraga Daerah DIY Skala Regional Tahun 2019; Peringkat 3 Piala Kemenpora Liga Mahasiswa Skala Nasional Tahun 2019; Peringkat 2 Piala Rektor UAD Se-Jawa Tahun 2017. Pengalaman sebagai pelatih sepakbola, Pelatih Kepala di Akademi FC UNY pada tahun 2021-2022 dan sebagai Pelatih Fisik di tim Babak Kualifikasi PON Sepakbola Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2023. Prestasi sebagai pelatih Akademi FC UNY, Peringkat 3 Piala Soeratin Regional DIY Tahun 2022; Peringkat 3 Piala Walikota Kota Yogyakarta Tahun 2022.