

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS**



**Oleh:
Galih Pamungkas
NIM 21609261001**

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

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

ABSTRAK

Galih Pamungkas: Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Berbasis *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kerjasama Peserta didik Sekolah Menengah Atas. **Disertasi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik Sekolah Menengah Atas, 2) menguji kelayakan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik Sekolah Menengah Atas, 3) menguji kepraktisan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani yang praktis berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik Sekolah Menengah Atas, 4) menganalisis efektifitas pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu untuk skala terbatas menggunakan 1 orang Guru PJOK, 1 sekolah, dan 1 kelas peserta didik Sekolah Menengah Atas, untuk skala luas menggunakan 6 orang Guru PJOK, 6 sekolah dan 6 kelas peserta didik Sekolah Menengah Atas dan untuk uji efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan 3 orang Guru PJOK, 3 sekolah dan 3 kelas peserta didik Sekolah Menengah Atas. Dalam penelitian ada empat instrumen pengumpulan data yaitu instrumen validasi ahli, instrumen uji kelayakan, uji kepraktisan dan instrumen uji keefektifan produk. Analisis uji validasi menggunakan formula *Content Validity Ratio* (CVR) dari Lawshe's.

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama Peserta didik Sekolah Menengah Atas. Hasil validasi tujuh ahli dengan menggunakan analisis formula CVR menyatakan bahwa nilai CVR di atas 0.5 mempunyai tingkat validitas moderat dan nilai CVR 1 mempunyai nilai tingkat validitas tinggi. Hasil uji kelayakan mendapatkan persentase 100%, yang berarti model pembelajaran sangat layak digunakan. Hasil uji kepraktisan diperoleh 92,18% yang berarti model pembelajaran sangat praktis digunakan. Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua sebesar 53.29, untuk nilai p Sig. sebesar .000. Sedangkan untuk pertemuan kedua dan ketiga sebesar 54.50, nilai p Sig. sebesar .000, untuk pertemuan ketiga dan kesatu sebesar 54.00, untuk nilai p Sig. sebesar .000, disebabkan nilai sig. $.000 < 0.05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik SMA.

Kata Kunci : model pembelajaran, permainan bola besar, *cooperative learning*, motivasi, kerjasama.

ABSTRACT

Galih Pamungkas: Development of a Physical Education Learning Model with Big Ball Game Material Based on Cooperative Learning to Increase Motivation and Cooperation of High School Students. **Dissertation. Yogyakarta: Faculty of Sports and Health Sciences, Yogyakarta State University, 2024.**

This research aims to: 1) produce a physical education learning model based on cooperative learning to increase the motivation and cooperation of high school students, 2) test the feasibility of implementing a cooperative learning based physical education learning model to increase the motivation and cooperation of high school students, 3) test the practicality of implementing a practical physical education learning model based on cooperative learning to increase motivation and cooperation for high school students, 4) analyze the effectiveness of implementing a cooperative learning based physical education learning model to increase motivation and cooperation for high school students.

This research uses research and development (R&D). The procedure for this research is to use the ADDIE development model. The test subjects in this research were for a limited scale using 1 PJOK teacher, 1 school, and 1 class of high school students, for a wide scale using 6 PJOK teachers, 6 schools and 6 classes of high school students and for the test effectiveness of the product developed using 3 PJOK teachers, 3 schools and 3 classes of high school students. In the research there are four data collection instruments, namely expert validation instruments, feasibility test instruments, practicality tests and product effectiveness test instruments. Validation test analysis uses the Content Validity Ratio (CVR) formula from Lawshe's.

This research produces a physical education learning model with big ball game material based on cooperative learning to increase the motivation and cooperation of high school students. The validation results of seven experts using CVR formula analysis stated that a CVR value above 0.5 had a moderate level of validity and a CVR value of 1 had a high level of validity. The feasibility test results obtained a percentage of 100%, which means the learning model is very suitable for use. The practicality test results were 92.18%, which means the learning model is very practical to use. The effectiveness test results show that the average value of the first and second meetings is 53.29, for a p value of Sig. of ,000. Meanwhile for the second and third meetings it was 54.50, the p value Sig. of .000, for the third and first meetings of 54.00, for a p value of Sig. of .000, because the sig value is $.000 < 0.05$. In this way, it can be concluded that the physical education learning model with big ball game material based on cooperative learning is effective in increasing the motivation and cooperation of high school students.

Keywords: learning model, big ball game, cooperative learning, motivation, cooperation.

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA
BAGI PESERTA DIDIK SMA

GALIH PAMUNGKAS
NIM 21609261001

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Hasil Disertasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta


Tanggal:

TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO.
(Promotor)

Tanda Tangan



Tanggal

6/2-2014

Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.
(Kopromotor)



5/2-2014

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Koordinator Program Studi,

Prof. Sopi Nopembri, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19791112 200312 1 002

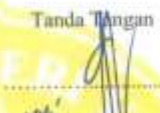





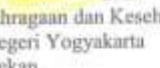
LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS

GALIH PAMUNGKAS
NIM 21609261001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Tertutup Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 5 April 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Ketua/Penguji)		24/4 - 2024
Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		29/4 - 2024
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Promotor/Penguji)		24/4 - 2024
Prof. Dr. Komarudin, M.A. (Kopromotor/Penguji)		22/4 - 2024
Prof. Dr. Bambang Priyono, M.Pd. (Penguji I)		18/4/2024
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. (Penguji II)		29.04.2024
Dr. Ngatman, M.Pd. (Penguji III)		29.04 - 2024

Yogyakarta, 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 198306262008121002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : GALIH PAMUNGKAS
NIM : 21609261001
Program Studi : S3 Pendidikan Jasmani
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Intansi : Universitas Negeri Yogyakarta

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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Februari 2024



Galih Pamungkas
NIM 21609261001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan nikmat karunia yang sangat luar biasa untuk saya dan keluarga saya, serta tidak lupa dalam sebuah kehidupan yang penuh kebahagiaan dan rasa syukur, saya percaya Allah SWT menyiapkan rencana yang sangat indah dalam kehidupan saya. Amin Ya Rabbal Alamin.
2. Terima kasih juga yang sampai kapanpun tak akan pernah terbalas, untuk bapak, ibu dan kakak atas semua kasih sayang serta doa yang kalian berikan kepada saya hingga saat ini, kalian selalu ada di setiap perjalanan hidup saya, disaat susah maupun senang kalian selalu ada untuk saya.
3. Terima kasih juga untuk sahabat-sahabat saya yang selalu memberi dukungan dalam bentuk apapun, mohon maaf saya belum bisa membalas kebaikan kalian semua, semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT. Amin Ya Rabbal Alamin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul, “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Berbasis *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Menengah Atas” dengan baik. Disertasi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Doktor Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Program Doktor, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Promotor Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. dan Kopromotor Prof. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai disertasi ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Disertasi.

3. Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Koorprodi Progam Doktor Pendidikan Jasmani serta para dosen Pendidikan Jasmani yang telah memberikan bekal ilmu.
4. Dewan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Disertasi ini.
5. Kepala Sekolah, Guru PJOK dan Peserta didik Daerah Istimewa Yogyakarta atas izin, kesempatan, bantuan, serta kerja samanya yang baik, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Teman-teman mahaPeserta didik Program Doktor khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan disertasi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan disertasi ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga disertasi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 5 Februari 2024



Galih Pamungkas
NIM 21609261001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	14
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Asumsi Pengembangan	16
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Karakteristik Peserta didik SMA	17
2. Hakikat Pendidikan dan Pendidikan Jasmani SMA	19
a. Hakikat Pendidikan	19
b. Hakikat Pendidikan Jasmani SMA	22
c. Materi Permainan Bola Besar	25
3. Model Pembelajaran Penjas SMA	27
a. Pembelajaran	27
b. Model Pembelajaran Penjas SMA	28
4. <i>Cooperative Learning</i>	37
5. Kerjasama.....	39
6. Motivasi Belajar.....	41
7. Model Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Besar	43
Berdasarkan <i>Cooperative Learning</i>	
a. <i>Grand Theory</i> Pengembangan Model Pembelajaran	43
Penjas Materi Permainan Bola Besar	

b. Desain Konseptual Model Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Besar	46
B. Kajian Penelitian yang Relevan	58
C. Kerangka Pikir	61
D. Pertanyaan Penelitian	63
BAB III. METODE PENELITIAN	65
A. Model Pengembangan	65
B. Prosedur Pengembangan	67
1. Tahap <i>Analyze</i>	68
2. Tahap <i>Design</i>	69
3. Tahap <i>Development</i>	69
4. Tahap <i>Implementation</i>	70
5. Tahap <i>Evaluation</i>	71
C. Desain Uji Coba Produk	72
1. Desain Uji Coba	72
a. Validasi Ahli	72
b. Uji Coba Skala Terbatas	73
c. Uji Coba Skala Luas	73
d. Uji Kepraktisan	73
e. Uji Efektivitas	74
2. Subjek Uji Coba	74
a. Validasi Ahli	74
b. Uji Coba Skala Terbatas	75
c. Uji Coba Skala Luas	75
d. Uji Kepraktisan	75
e. Uji Efektivitas	76
3. Teknik dan Pengumpulan Data	76
a. Teknik Pengumpulan Data	76
b. Instrumen Pengumpulan Data	77
4. Teknik Analisis Data	100
a. Uji Validitas	101
b. Uji Kelayakan Draft Model Pembelajaran	101
c. Uji Kepraktisan Model Pembelajaran	102
d. Uji Efektivitas Model Pembelajaran	103
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	104
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	104
1. Hasil Analisis Kebutuhan	104
2. Deskripsi Draft Produk Awal	106
3. Hasil Uji Validitas	106

B. Hasil Uji Coba Produk	109
1. Hasil Uji Coba Skala Terbatas	109
2. Hasil Uji Kelayakan	110
3. Hasil Uji Coba Skala Luas	112
4. Hasil Uji Kepraktisan	115
5. Hasil Uji Efektivitas	116
C. Revisi Produk	119
1. Revisi Draf Produk	119
2. Revisi Produk Uji Skala Terbatas	120
3. Revisi Produk Uji Skala Luas	121
D. Kajian Produk Akhir	121
1. Produk Akhir	121
2. Uji Kepraktisan	122
3. Uji Efektivitas	123
E. Keterbatasan Penelitian	125
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	126
A. Simpulan tentang Produk	126
B. Saran Pemanfaatan Produk	128
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	129
DAFTAR PUSTAKA	130
Lampiran-Lampiran	142

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli	77
Tabel 2. Lembar Penilaian	78
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba	79
Tabel 4. Lembar Penilaian	80
Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Kelayakan	81
Tabel 6. Lembar Penilaian	82
Tabel 7. Kriteria Skor Penilaian	83
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan	83
Tabel 9. Lembar Penilaian	84
Tabel 10. Persentase dan Kriteria Kualitatif	85
Tabel 11. Kisi-Kisi Penilaian	86
Tabel 12. Kisi-Kisi Lembar Observasi Motivasi	86
Tabel 13. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kerjasama	87
Tabel 14. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan	88
Tabel 15. Lembar Observasi Pengamatan Guru	88
Tabel 16. Kriteria Skor Penilaian	101
Tabel 17. Persentase dan Kriteria Kualitatif	102
Tabel 18. Hasil Validasi Ahli	107
Tabel 19. Masukan Tujuh Ahli	108
Tabel 20. Data Hasil Penilaian Guru PJOK	109
Tabel 21. Saran Guru PJOK	110
Tabel 22. Data Hasil Penilaian Guru PJOK	111
Tabel 23. Hasil Uji Skala Luas	113
Tabel 24. Saran Guru PJOK	115
Tabel 25. Data Hasil Penilaian Guru PJOK	115
Tabel 26. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Pertama dan Kedua.....	118
Tabel 27. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Kedua dan Ketiga	118
Tabel 28. Hasil Analisis Uji Beda Wilcoxon Penilaian Ketiga dan Pertama	118
Tabel 29. Masukan dan Saran Ahli	120
Tabel 30. Masukan dan Saran Skala Terbatas	120
Tabel 31. Masukan dan Saran Skala Luas	121

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Sintak Model Pembelajaran	48
Gambar 2. Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola	52
Gambar 3. Bola Sepak	52
Gambar 4. Peluit	53
Gambar 5. Rompi	53
Gambar 6. Modifikasi Gawang Sepakbola	54
Gambar 7. Lapangan Modifikasi Bola Voli	55
Gambar 8. Bola Voli	56
Gambar 9. Lapangan Modifikasi Bola Basket	57
Gamabr 10. Bola Basket	57
Gambar 11. Kerangka Pikir	63
Gambar 12. Prosedur Pengembangan	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	144
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	150
Lampiran 3. Surat Permohonan Uji Validasi	156
Lampiran 4. Validasi Ahli	163
Lampiran 5. Penilaian Uji Skala Terbatas	170
Lampiran 6. Penilaian Uji Skala Luas	173
Lampiran 7. Penilaian Uji Efektifitas	191
Lampiran 8. Hasil Uji Efektifitas	209
Lampiran 9. Hasil Uji Wilcoxon	212
Lampiran 10. Dokumentasi	213

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat memiliki makna bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan pemerintah Indonesia (Hanafi & Ma'sum, 2015). Mencerdaskan kehidupan bangsa yang dimaksud yaitu sumber daya manusia yang cerdas. Kualitas sumber daya manusia yang cerdas diharapkan dapat mampu bersaing dengan negara-negara di seluruh dunia dan dapat menghadapi perkembangan zaman. Meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan formal dan non formal merupakan salah satu cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan yang berkualitas menjadi sebuah wacana yang sangat penting dan perlu diperhatikan secara serius oleh Pemerintah Indonesia, termasuk dalam orientasi tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (A. Suherman, 2014).

Pendidikan merupakan sebuah tuntunan di dalam kehidupan yang dapat membantu tumbuhnya anak-anak untuk menjadi manusia yang memiliki kepribadian moral dan watak yang baik sehingga menjadi manusia yang berkualitas (Mulyaningsih, 2011). Penyelenggaraan pembelajaran pendidikan yang berkualitas secara formal dalam rangka untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas telah dilaksanakan oleh Pemerintah Indonesia melalui peraturan perundangan tentang sistem pendidikan nasional, standar nasional pendidikan, dan sistem penjamin mutu pendidikan.

Meskipun berbagai usaha telah dilakukan oleh Pemerintah Indonesia, namun penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas belum seperti yang diharapkan oleh Pemerintah Indonesia bahwa tingkat kesegaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, dan sikap (disiplin, sportivitas, kerja sama, kepedulian, kejujuran, toleransi, mandiri, dan tanggung jawab) belum tercapai secara optimal. Kondisi nyata berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmansyah, 2018) diketahui bahwa kondisi profesionalisme Guru PJOK di Kota Yogyakarta tidak bisa dikatakan tinggi, hal ini karena masih banyak ditemukan permasalahan yang mempengaruhi tingkat profesionalisme Guru PJOK di Kota Yogyakarta, diantaranya adalah sarana dan prasarana yang belum memadai, metode mengajar yang masih banyak menggunakan metode konvensional, dan kelemahan administrasi. Kurangnya upaya guru PJOK dalam meningkatkan keprofesionalan tentu tidak semata-mata kesalahan Guru PJOK. Pentingnya peran institusi atau dinas pendidikan dalam mengawasi dan membantu upaya pengembangan keprofesionalan guru PJOK untuk mencapai tujuan pembelajaran juga perlu diperhatikan.

Pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan kesehatan dan keterampilan motorik saja, tetapi utamanya adalah pembinaan mental dan watak, karakter dan perilaku manusia (Mulyaningsih, 2011). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat ditentukan oleh beberapa faktor yang terlibat dalam pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah guru, peserta didik, kurikulum, pendekatan, metode, model pembelajaran, sarana dan prasarana, penilaian yang digunakan, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani diberikan tidak sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, namun lebih menekankan pada psikomotorik. Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan aktivitas fisik peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Ginanjari et al., 2019). Rendahnya mutu pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diartikan kurang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan beberapa alternatif yaitu: kualitas guru, motivasi dan minat peserta didik, sarana dan prasarana yang kurang memadai, model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai, penilaian yang kurang tepat, dan lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa di dalam proses pembelajaran terdapat kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai tujuan pembelajaran (Rithaudin & Sari, 2019). Pada saat ini pembelajaran Pendidikan Jasmani mengacu pada kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang paling baru, yang memiliki tujuan dan paradigma berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Kurikulum erat sekali hubungannya dengan teori pendidikan. Teori tentang kurikulum dijabarkan melalui teori pendidikan, yaitu teori pendidikan behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanistik. Setiap kurikulum akan mencerminkan teori pendidikan yang digunakan. Pada teori-teori pendidikan tersebut, penilaian menjadi hal penting untuk dibicarakan. Jadi, pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak hanya menekankan pada ranah psikomotorik, akan tetapi ranah afektif dan ranah kognitif sangat penting. Menurut (Mulyaningsih, 2011) Guru Pendidikan Jasmani diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak

dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial.

Beberapa dekade terakhir ini banyak negara yang telah melakukan reformasi kurikulum Pendidikan Jasmani. Tujuan kurikulum Pendidikan Jasmani (konvensional) dulunya hanya mengembangkan ranah keterampilan atau fisik, sekarang dengan paradigma Pendidikan Jasmani yang baru, kurikulum Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif (Wang & Ha, 2013). Atas dasar paradigma baru pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan ketiga ranah yaitu ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif yang merupakan satu kesatuan. Dengan kata lain ketiga ranah tersebut dalam setiap pembelajaran Pendidikan Jasmani harus ada, hanya tinggal penekanannya ke arah ranah apa.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, memberikan kesenangan melalui permainan olahraga (Salmi, 2018). Salah satu permainan olahraga yang banyak diajarkan yaitu permainan bola besar. Pentingnya permainan bola besar dalam pendidikan jasmani yaitu bertujuan untuk mengembangkan koordinasi gerak peserta didik melalui aktivitas permainan beregu (Sudarmono et al., 2013). Permainan bola besar, seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket merupakan permainan yang menyenangkan dan menyehatkan untuk

siswa, (Sumaryoto & Nopembri, 2017) dalam buku siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan permainan bola besar terbagi menjadi tiga cabang olahraga yaitu: (1) Permainan Sepakbola, (2) Permainan Bola Voli, dan (3) Permainan Bola Basket. Konsep permainan bola besar yaitu peserta didik akan merasa lebih berminat dan termotivasi untuk melakukan aktivitas gerak karena bentuk permainan yang beranekaragam sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam proses belajar gerak multilateral (Wibawa & Sugiyanto, 2015).

Motivasi telah memberikan bukti bahwa guru olahraga dapat memanipulasi orientasi tujuan untuk memfasilitasi pencapaian pembelajaran. Motivasi dapat membantu peserta didik menyelaraskan tujuan pribadi dengan tujuan pembelajaran, mengatur perilaku belajar, dan mengembangkan minat dalam Pendidikan Jasmani. Namun, ada kebutuhan untuk bukti yang lebih banyak dan lebih kuat yang menghubungkan strategi dan upaya guru dengan pembelajaran peserta didik (Sun, 2016). Perubahan perilaku yang relatif permanen yang dihasilkan dari pengalaman gerakan fisik yang terkait dengan pemahaman kognitif gerakan sangat dibutuhkan. Pengetahuan kognitif dan penguasaan keterampilan motorik adalah indikator utama yang mendefinisikan pembelajaran peserta didik yang diwakili oleh kinerja peserta didik pada tes pencapaian pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan dan pencapaian keterampilan, akan berguna dan bermakna bagi kurikulum Pendidikan Jasmani. Penelitian di masa depan diperlukan untuk mengidentifikasi sumber motivasi yang relevan dengan pengembangan peserta didik dari berbagai strategi pembelajaran yang berbasis pengetahuan dan

keterampilan. Motivasi peserta didik sebagai strategi pembelajaran memungkinkan peneliti dan guru untuk memahami bagaimana peserta didik terlibat dalam pembelajaran (Sun, 2016).

Pendidikan Jasmani telah menekankan pengembangan gaya hidup sehat dan aktif secara fisik (Sun, 2016). Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran peserta didik, dari perspektif yang berpusat pada pembelajaran. Untuk memfasilitasi proses internalisasi dibutuhkan motivasi yang optimal, guru olahraga harus menyediakan peserta didik dengan dukungan sosial untuk meningkatkan pembelajaran. Penelitian untuk masa depan diperlukan untuk mengidentifikasi strategi yang akan membantu peserta didik untuk belajar lebih efektif di lingkungan sosial yang dikendalikan oleh guru olahraga yang memungkinkan mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai dan perilaku yang berhubungan dengan gaya hidup sehat dan aktif.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa menumbuhkan motivasi memiliki efek positif terhadap pendidikan jasmani (Chanal et al., 2019). Pengalaman pendidikan jasmani yang berkualitas meliputi peningkatan motivasi peserta didik, sikap mereka terhadap aktivitas fisik, dan perilaku bertanggung jawab (Montoya et al., 2020). Motivasi peserta didik meningkat ketika mereka belajar, merasa dihargai, dan ketika mereka diterima secara sosial, model instruksional seperti CL (*Cooperative Learning*) sangat efektif bagi guru untuk meningkatkan motivasi peserta didik (Montoya et al., 2020). Hal ini sesuai dengan (Ntoumanis, 2001) yang menghubungkan tiga faktor yaitu sosial, kerjasama, peningkatan dan pilihan peserta didik untuk meningkatkan motivasi. Menurut (Morgan, 2019) menyarankan

penggunaan kerangka target yang dikombinasikan dengan prinsip PA (*Peer Assessment*) untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Dalam ulasan baru-baru ini, (Goodyear & Casey, 2015) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* dapat membantu pendidikan jasmani untuk mencapai empat hasil belajar yaitu: kognitif, sosial, fisik dan afektif. Motivasi telah dipelajari secara ekstensif sebagai salah satu elemen kunci yang terkait dengan hasil belajar (Fernandez-Rio et al., 2017). Menurut (Goodyear & Casey, 2015) ada kebutuhan untuk studi lebih lanjut tentang *Cooperative Learning* dan komponen psikologis yang berbeda dari domain afektif peserta didik seperti motivasi.

(Bodsworth & Goodyear, 2017) selama 10 tahun terakhir, *cooperative learning* telah menjadi model pedagogis yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan. Dalam ulasan baru-baru ini, (Casey & Goodyear, 2015) menemukan bahwa *cooperative learning* dapat mempromosikan interaksi sosial di antara peserta didik untuk saling peduli, perhatian, empati, menghormati satu sama lain, dan mendorong satu sama lain untuk belajar bekerja sama.

Berdasarkan analisis data dari (Rahman, 2021) dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang pendidik memiliki hak dalam menerapkan model-model pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah, salah satunya model *cooperative learning*, dimana model ini merupakan model yang cocok diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian ditemukan dari beberapa artikel yang telah dianalisis bahwa: penerapan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* pada pendidikan jasmani yang berhubungan dengan sikap kerja sama mengalami peningkatan.

Penelitian ini menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang bermakna untuk membentuk kecukupan diri (*self-efficacy*) peserta didik sebagai kemampuan spesifik yang dimiliki untuk mengontrol tuntutan lingkungan atau situasi yang mendasar untuk menang dalam turnamen sebagai hasil belajar (Nitbani, 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang konsepnya bertujuan untuk membentuk kerja sama dan memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam satu kelompok belajar (Syafuruddin & Herman, 2020). Hal tersebut selaras dengan pendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta memberikan peserta didik lebih banyak peranan dalam setiap proses pembelajaran (A. A. Yahya & Arham, 2021).

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan berpusat pada peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran, peserta didik berperan aktif, bertanggung jawab serta dapat bersaing secara sehat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam model pembelajaran TGT peserta didik akan diberikan *tournament* atau kompetisi setelah melakukan pembelajaran sehingga setiap kelompok akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki target yang harus dicapai. Dalam model pembelajaran TGT akan diberikan *reward* atau penghargaan pada kelompok yang memenuhi atau sesuai dengan kriteria pemenang. Karena masih

banyaknya pembelajaran yang pusatnya pada guru dimana dalam memberi pemahaman materi dan kurang mempraktikkan gerakan, hal tersebut dapat berdampak pada pemahaman peserta didik yang akan berpengaruh pada ketuntasan belajar yang dihasilkan (Rachman & Kartiko, 2021).

Penelitian tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fikasari et al., 2016) bahwa kelebihan *Team Games Tournament* (TGT) yaitu (1) Peserta didik tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa percaya dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama peserta didik lainnya, (2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, (3) Membutuhkan sikap *respect* pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan. (4) Membantu membedakan setiap peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah, (6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman peserta didik, serta menerima umpan balik, (7) Meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil, (8) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

Kekurangan dari *Team Games Tournament* (TGT) (1) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta

didik yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh Peserta didik lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya, (2) Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasi kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya, (3) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu peserta didik, (4) Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara peserta didik, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.

Pendidikan yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika mampu menerapkan metode/model pembelajaran secara efektif, salah satu model pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok. Model *cooperative learning* sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan harapan agar seluruh peserta didik berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar yang diperolehnya (Metzler, 2017). Oleh sebab itu peserta didik diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama.

Berdasarkan pengamatan dan analisis dari penulis, materi pendidikan jasmani melalui model *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi dan sikap kerja sama. Hal tersebut dibuktikan dengan obeservasi pengamatan dari 3 Guru PJOK di Kabupaten Sleman, adapun hasil analisis observasi sebagai berikut:

(1) pembelajaran pendidikan jasmani merupakan aspek penting untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor, (2) pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar mengutamakan kerja sama tim, (3) pembelajaran pendidikan jasmani dapat memotivasi peserta didik dalam berkerja sama, (4) pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan karakter peserta didik, (5) pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani agar orientasi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, sesuai dengan kurikulum 2013 pendidikan jasmani harus menekankan aspek psikomotorik, afektif dan kognitif. Menurut (Sun, 2016) motivasi telah memberikan bukti bahwa guru olahraga dapat memanipulasi orientasi tujuan untuk memfasilitasi pencapaian pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan suatu pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi guru. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Berbasis *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kerja Sama Peserta didik Sekolah Menengah Atas”, dengan bentuk produk yang dihasilkan berupa sebuah buku panduan model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *Cooperative Learning* untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, yakni yang berhubungan dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum terlaksananya pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara optimal.
2. Guru mengalami kesulitan dalam menyusun model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama.
3. Belum terbuktinya model *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik.
4. Guru masih kesulitan dalam menyusun instrumen pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan supaya penelitian ini fokus pada masalah yang akan dipecahkan, penelitian dibatasi pada pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama. Adapun subjek penelitian adalah peserta didik SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam rancangan penelitian secara umum dapat di rumuskan, “Bagaimana mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama bagi peserta didik SMA.

Untuk mempermudah dalam menganalisis permasalahan dirumuskanlah permasalahan secara khusus yaitu:

1. Bagaimana sistematika model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?
3. Bagaimana kepraktisan panduan penggunaan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?
4. Bagaimana efektifitas pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Menghasilkan sistematika model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.
2. Menganalisis kelayakan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA

3. Menganalisis kepraktisan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani yang praktis berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.
4. Menganalisis keefektifan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifik produk yang dikembangkan berupa buku panduan model pembelajaran pendidikan jasmani. Buku panduan ini berisi strategi model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning*. Ditinjau dari manfaat spesifikasi produk yang dikembangkan ini memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap (motivasi, kerja sama) peserta didik SMA. Adapun untuk penjabarannya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA yang valid, layak, praktis dan efektif. Konstruk model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* memiliki komponen (1) sintaks/langkah pembelajaran, (2) menggunakan tipe *team games tournament*, (3) implikasi model pembelajaran, (4) sistem pendukung pembelajaran, (5) dampak model pembelajaran.
2. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan model pembelajaran yang praktis untuk

dipergunakan oleh guru PJOK. Panduan penggunaan model pembelajarn berisi (1) pendahuluan, (2) landasan teori, (3) model pembelajaran penjas berbasis *cooperative learning* (4) implementasi model pembelajaran, (5) keunggulan model pembelajaran, dan (6) penutup.

3. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA akan dikemas dalam buku cetak.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis produk ini dapat menambah model pembelajaran dalam bidang ilmu Pendidikan Jasmani dan memberikan sumbangan informasi bagi peneliti sejenis guna menyempurnakan penelitian di bidang Pendidikan Jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, produk ini dapat menjadi motivasi untuk selalu melakukan aktivitas jasmani.
- b. Bagi guru-guru Pendidikan Jasmani, produk ini dapat menjadi salah satu solusi strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA.

H. Asumsi Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA secara efektif dan efisien. Peserta didik melalui model pembelajaran berbasis *cooperative learning* diharapkan mampu memiliki motivasi dan kerja sama yang tinggi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga orientasi tujuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran *cooperative learning* ini dapat menekankan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Guru PJOK dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas untuk kelas X. Model pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan hasil belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Peserta Didik SMA

Pendidikan formal mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha mendidik anak-anak dan menjadikannya sebagai masyarakat yang berguna. Hal ini berarti sekolah turut serta bertanggung jawab atas tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan dalam pembentukan karakter terwujud dalam kesatuan esensial anak dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Perilaku anak terbentuk dan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, dan sekolah (Handayani & Hasrul, 2021). Pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menerapkan nilai-nilai agama, moral, etika pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, dibantu oleh orang tua, guru, serta masyarakat yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik. Setiap anak memiliki potensi yang baik sejak lahir, namun potensi tersebut harus terus diasah dan disosialisasikan dengan baik agar karakter setiap anak terbentuk dan berkembang secara maksimal (Lestari & Handayani, 2023).

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh dalam kurun waktu 3 tahun. Tujuannya adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri, dan dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut (Mahfuddin, 2013). Peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan Peserta didik yang berada pada usia 15-18 tahun, usia ini termasuk pada

kategori usia remaja. Remaja merupakan segmen perkembangan individu yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) dan ditandai dengan adanya pengalaman-pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah dialami. Menurut (Sumanto, 2014) masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja, yang terbagi kedalam 3 bagian yaitu:

- a) Masa remaja awal; biasanya ditandai dengan sifat-sifat negatif, dalam jasmani dan mental, prestasi, serta sikap sosial.
- b) Masa remaja madya; pada masa ini mulai tumbuh dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya. Pada masa ini peserta didik ingin dipuja.
- c) Masa remaja akhir; pada masa ini remaja dapat menentukan pendirian hidupnya (jati diri) yang memberikan dasar untuk memasuki usia dewasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawaty, (2017) mengungkapkan bahwa jenjang pertumbuhan secara jasmani dapat dipakai sebagai ciri pertumbuhan remaja di tingkat awal yang selanjutnya akan dilanjutkan dengan masa ketika remaja mengalami fase penyesuaian diri antar-pribadi dan lingkungan sosial yang lebih luas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Diananda, 2019) mengungkapkan bahwa masa remaja memiliki karakteristik ingin menjadi pusat perhatian, ingin menonjolkan dirinya, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar, berusaha memantapkan identitas diri, dan mempunyai emosional yang tinggi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Warouw et al., (2019) mengungkapkan bahwa masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung resiko atas

perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Tiwa et al., (2019) bahwa remaja adalah usia yang belajar mencoba, baik secara emosi, spiritual, maupun sosial dan biasanya usia remaja mulai mencari jati diri dan bergaul dengan lingkungannya. Peran orang tua sangatlah penting untuk membimbing dan mendidik anak. Masa remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan manusia dengan ciri sering mengalami masa krisis identitas dan ambigu (Santrock, 2011). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa masa remaja dikategorikan sebagai masa transisi yang dialami anak-anak untuk mencapai usia dewasa (Gumantan & Mahfud, 2018). Pada fase ini, akan terjadi beberapa perubahan besar selain perkembangan pada fisik (Gumantan Aditya et al., 2020). Usia remaja adalah usia pertumbuhan untuk fisiknya, cara bersosial, daya fikir untuk tingkat pengetahuan dan lain-lain (Nugroho et al., 2021). Pertumbuhan adalah suatu kondisi yang menunjukkan perubahan ukuran tentang bertambahnya tinggi dan berat badan (Pangkey & Mahfud, 2020). Sedangkan perkembangan menunjukkan pada perubahan tentang perilaku atau kejiwaan dari seseorang (Mahfud et al., 2020). Masa remaja merupakan masa pembelajaran untuk menentukan kepribadian yang akan datang. Masa remaja memiliki karakteristik yang rentan untuk melawan orang tua karena keadaan emosi lebih kuat dari pemikiran yang realistis.

2. Hakikat Pendidikan dan Pendidikan Jasmanin SMA

a. Hakikat Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang

akan datang (Ishak, 2017). Pendidikan memainkan peran kunci dalam memastikan bahwa semua peserta didik dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mempromosikan pembangunan berkelanjutan (Hogan & O'flaherty, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Décamps et al., (2021) menunjukkan bahwa kolaborasi aktif, keterlibatan pemangku kepentingan, dan keanggotaan dalam jaringan Internasional dalam dunia pendidikan berperan untuk meningkatkan literasi keberlanjutan dan untuk mengembangkan perspektif keberlanjutan yang sistematis.

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dianggap sebagai elemen kunci dari pendidikan berkualitas tinggi (Lai & Peng, 2020). Hal serupa juga diungkapkan oleh Ouariachi et al., (2020) bahwa pendidikan merupakan faktor kunci untuk merespon ancaman perubahan iklim, tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga mendorong perubahan sikap dan perilaku untuk mengadopsi gaya hidup yang berkelanjutan. Menurut penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan adalah salah satu aspek yang dapat mendorong meningkatnya sumber daya manusia (Wiyasa, 2017).

Tujuan pendidikan selain untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia juga sangat penting dalam kehidupan, hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari (Ardana, 2019) bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurina & Sukoco, (2014) bahwa Bangsa Indonesia memerlukan sumber daya manusia dalam

jumlah dan mutu yang memadai sebagai penggerak pembangunan. Dari sisi jumlah, penduduk Indonesia memiliki usia produktif yang telah mencukupi, namun dari mutu dan kualitas perlu ditingkatkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Komarudin, 2021) pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.

Kualitas pendidikan di Indonesia dalam memperbaiki kualitas sekolah tidak hanya difokuskan terhadap fasilitas yang dimiliki sekolah, namun dalam memperbaiki kualitas sekolah juga harus memperbaiki kualitas peserta didik, guru dan sarana prasarana yang dapat mendukung dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang sangat penting, karena sumber daya manusia akan menentukan nasib bangsa Indonesia kedepannya (Nadi, 2021).

Pendidikan yang berkualitas sangat tergantung pada keberadaan guru yang bermutu, yakni guru yang profesional, sejahtera, dan bermartabat, sehingga nantinya pengalaman gerak yang didapatkan peserta didik dalam Pendidikan Jasmani merupakan kontributor penting bagi peningkatan angka partisipasi dalam aktivitas fisik dan olahraga yang sekaligus juga merupakan kontributor penting bagi kesejahteraan dan kesehatan peserta didik (Ariestika et al., 2021).

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai sebuah pembelajaran. Kualitas sebuah pembelajaran diawali dari sebuah perencanaan pembelajaran, merencanakan pembelajaran merupakan tugas guru. Peran guru sangatlah penting,

guru sebagai ujung tombak dalam memfasilitasi peserta didik pada proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi siswa. Pendidikan Jasmani sebagai proses pembelajaran merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi sehat bugar secara jasmani dan memiliki karakter (jiwa sportivitas) melalui berbagai macam aktifitas fisik gerak (Saitya, 2022).

b. Hakikat Pendidikan Jasmani SMA

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran formal yang telah diberikan dari sekolah dasar hingga menengah (Pahliwandari, 2016). Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral (Komarudin, 2016). Pendidikan Jasmani menjadi area mendasar untuk mempromosikan perilaku aktif pada Peserta didik dengan menciptakan kebiasaan gaya hidup yang sehat (Gaspar et al., 2021). Hal selaras diungkapkan oleh (Rodrigues et al., 2020) pendidikan jasmani mampu mempromosikan, dan memperkaya pengalaman peserta didik. Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan aktivitas fisik peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Ginanjar et al., 2019). Tujuan utama dari program pendidikan jasmani yang berkualitas adalah untuk mendidik peserta didik agar dapat memberdayakan aktivitas fisik secara teratur (Montoya et al., 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rukmana et al., (2021) pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan

ranah jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan normal melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Penelitian yang dilakukan oleh (Ardiyansyah et al., 2020) mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga semakin hari semakin berkembang dengan semakin majunya perkembangan zaman. Manusia mengikuti dan menyeimbangkan olahraga yang semakin kompleks sesuai dengan kebutuhannya. Olahraga akan dilakukan semua orang dan juga dapat dijumpai sehari-hari di dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang baik adalah pembelajaran yang mengedepankan aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Oleh karena itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang sistematis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ratih, 2017) mengungkapkan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang baik maka guru harus menerapkan strategi pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sumarsono & Anisa, 2019) mengungkapkan bahwa berdasarkan kurikulum 2013, diharapkan capaian kegiatan pembelajaran peserta didik tidak hanya sekedar mengenal dan mempraktikkan akan tetapi peserta didik betul-betul memahami secara detail dan memungkinkan peserta didik melakukan pengembangan berdasar dari kreativitasnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Varea et al., 2022) mengungkapkan bahwa Pendidikan Jasmani secara tradisional dianggap sebagai mata pelajaran praktis dan

langsung di sekolah-sekolah, di mana kedekatan dan kontak fisik biasa terjadi, terutama di Spanyol yang memiliki budaya kedekatan yang tinggi.

Pendidikan jasmani merupakan sarana untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan jasmani, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental-emosional-religius dan sosial), serta pembiasaan untuk menjalani gaya hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Tidak ada yang lengkap tanpa kehadiran pendidikan pendidikan jasmani, dan tidak ada pendidikan jasmani yang berkualitas dengan konsep pembelajaran yang memiliki inovasi sangat tinggi dan penuh improvisasi, seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru (Iswanto & Widayati, 2021).

Guru pendidikan jasmani menjadi agen yang penting dalam membentuk keterampilan motorik yang baik pada peserta didiknya. Oleh karena itu pemahaman dan implementasi untuk memberikan layanan kepada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan motorik sangat penting. Setelah manusia tumbuh dewasa maka keterampilan motorik salah satu faktor yang dapat menunjang kehidupannya (Mustafa & Sugiharto, 2020). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional yang berfokus pada pengembangan aspek kebugaran, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas fisik. Dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu

proses pelatihan manusia yang berlangsung seumur hidup, peran pendidikan jasmani sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara sistematis (Sudarsinah, 2021).

Hal tersebut senada dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani menempatkan tubuh sebagai pusat perhatian. Perwujudan telah muncul sebagai sebuah konsep yang memperluas fokus pada tubuh melampaui sudut pandang dualistik ilmu pengetahuan alam (Aartun et al., 2022). Sedangkan menurut (Y. Liu et al., 2022) mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani adalah program yang menggabungkan keterampilan dan pengalaman. Pembinaan terapan dalam *augmented reality* (AR) jarang dimanfaatkan dalam pendidikan jasmani di sekolah. Pembinaan visual juga telah digunakan dalam aktivitas fisik, namun tidak mencakup praktik mendalam atau mewujudkan pembelajaran akademis dan keterampilan fisik.

c. Materi Permainan Bola Besar

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan yang diberikan didalam kelas maupun melalui pengalaman-pengalaman yang telah diberikan pada saat pembelajaran (Gunawan et al., 2017). Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani,

yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Buratehi, 2023).

Secara sederhana pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, memberikan kesenangan melalui permainan olahraga (Salmi, 2018). Salah satu permainan olahraga yang banyak diajarkan yaitu permainan bola besar. Permainan bola besar memiliki bermacam-macam jenisnya seperti (sepak bola, bola voli, basket, dll). Permainan bola besar merupakan bentuk permainan yang unik dan mulai dipermainkan dari kalangan anak-anak, remaja dan bahkan orang dewasa (Salmi, 2018).

Bahan ajar dengan judul Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas X dengan kurikulum 2013, buku ini diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tahun 2014 cetakan ke 1 dan diterbitkan di kota Jakarta dengan ketebalan buku 174 halaman. Buku ini merupakan buku siswa yang dipersiapkan pemerintah dalam rangka implementasi kurikulum 2013 dengan memuat materi tentang Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yaitu bab I sampai dengan bab XI. Materi permainan bola besar dalam buku ajar tersebut hanya fokus pada permainan sepak bola, bola voli dan bola basket (Ginantara & Aguss, 2022). Menurut penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan bantuan alat utama berupa bola yang berdiameter lebih dari 50 cm (Albab et al., 2022). Permainan bola besar merupakan salah satu materi

permainan dan olahraga yang bertujuan untuk mengembangkan koordinasi gerak peserta didik melalui aktivitas permainan beregu (Sudarmono et al., 2013).

Konsep permainan bola besar yaitu peserta didik akan merasa lebih berminat dan termotivasi untuk melakukan aktivitas gerak karena permainan bola besar sudah sangat dikenal serta digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Selain bentuk permainan yang beranekaragam permainan bola besar memiliki proses bermain yang mudah untuk divariasikan sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dalam proses belajar gerak multilateral (Wibawa & Sugiyanto, 2015).

3. Model Pembelajaran SMA

a. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan, keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asrori, (2016) pembelajaran merupakan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik yang memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Hal tersebut selaras dengan pernyataan bahwa pembelajaran merupakan proses sistematis dan reflektif untuk menerapkan prinsip pembelajaran dalam rencana pembelajaran itu sendiri Saitya, (2022). Sedangkan menurut (Jimry, 2020) bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Proses pembelajaran yang efektif akan menjadikan peserta didik dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif dapat dilakukan untuk

mengelola kelas dengan menggunakan berbagai metode. Guru yang mampu menerapkan berbagai metode belajar yang kreatif, bervariasi dan lebih terfokus dalam mengembangkan peserta didiknya akan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajarannya (Usman, 2019). Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam aplikasi web) (Jayul & Irwanto, 2020).

b. Model Pembelajaran SMA

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka kerja konseptual tentang pembelajaran. Model pembelajaran lebih luas daripada pendekatan dan strategi, karena dalam suatu model pembelajaran dapat memuat pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik dan taktik pembelajaran (Ariyanti & Nurmeidina, 2019).

Model pembelajaran dalam pendidikan jasmani menjadi bagian penting untuk dapat mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. model pembelajaran penjas terdiri dari berbagai macam model yang dapat diterapkan oleh guru, diantaranya yaitu model pembelajaran konvensional, model inkuiri, model kooperatif dan model pembelajaran taktis. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik dan pencapaian tujuan yang berbeda-beda, sehingga perlu diterapkan oleh guru penjas di sekolah. Penerapan berbagai model pembelajaran pada pendidikan jasmani dapat membantu untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan keberhasilan Peserta didik

dalam mencapai tujuan belajar, serta mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor (Budi & Listiandi, 2021).

Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki ciri khas menggunakan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, banyak sekali model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu:

1) Model *Direct Instruction*

Model ini memiliki pengertian singkat yaitu *Teacher as Instructional Leader*. *Direct Instruction*/Intruksi terpimpin merupakan metode dalam pembelajaran yang menggunakan pola keterlibatan yang diarahkan oleh guru untuk peserta didik. *Direct Instruction* (DI) adalah salah satu metodologi yang berpusat pada guru yang paling banyak digunakan, terbukti efektif dalam memberikan informasi dan mengembangkan keterampilan langkah demi langkah (Guzmán & Payá, 2020a). Guru akan memiliki tujuan belajar yang berbeda dengan menghadirkan peserta didik dengan model gerakan, keterampilan, atau konsep yang diinginkan, dan kemudian mengatur kegiatan belajar peserta didik ke dalam blok waktu yang tersegmentasi, memberikan tingkat umpan balik yang meningkat dan dorongan ketika para peserta didik mempraktikkan setiap tugas atau keterampilan.

Peserta didik diperkuat untuk tanggapan yang benar, dan tanggapan yang salah diikuti oleh umpan balik korektif, pertanyaan menyelidik, atau mengarahkan pertanyaan. Meskipun istilah instruksi langsung telah menyarankan kepasifan peserta didik untuk beberapa pendidik, efektivitas (model) ini sebenarnya terkait

dengan sangat aktif partisipasi peserta didik. Pola komunikasi dalam instruksi langsung dengan jelas menggambarkan konten tugas dan partisipasi tugas yang dihadapi peserta didik, dan mereka menempatkan penekanan yang jelas pada tugas konten pembelajaran. Ketika partisipasi tugas jelas dan cukup rutin, seperti dalam instruksi langsung, maka peserta didik dapat berkonsentrasi pada konten pembelajaran daripada mencoba membuat kesimpulan tentang perubahan partisipasi.

Guru adalah sumber dari hampir semua keputusan yang dibuat tentang keterlibatan peserta didik. Ada fungsi kepemimpinan yang pasti untuk guru. Tujuan dari kepemimpinan itu adalah untuk memungkinkan para peserta didik untuk memiliki OTR yang tinggi, untuk menerima tingkat tinggi umpan balik yang dibutuhkan, dan untuk membuat langkah-langkah yang baik dan positif untuk dapat dipelajari. Guru adalah pemimpin. Guru memberikan struktur pada pengaturan pembelajaran dan perkembangan konten, tetapi peserta didiklah yang mendapat manfaat dari struktur itu karena banyak trial dan error telah dihilangkan dari proses pembelajaran.

2) Model *Personalized System for Instruction* (PSI)

Model *Personalized System for Instruction* (PSI) atau biasa diartikan *Students Progress As Fast As They Can Or As Slowly As They Need*. PSI memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk maju melalui serangkaian tugas dalam modul pembelajaran dengan kemampuan mereka sendiri. Setiap modul yang diberikan kepada peserta didik mencakup informasi tentang presentasi tugas, struktur tugas, kinerja kriteria, dan analisis kesalahan. Semua tugas dan kriteria

diberikan melalui bahan yang disiapkan seperti instruksi tertulis dan sampel video yang disediakan oleh instruktur (Young, 2019).

Model PSI didasarkan pada rencana terpadu untuk unit konten, tidak ada rencana pelajaran harian. Peserta didik maju secara individu melalui urutan tugas belajar, mengetahui tugas-tugas mana yang akan diterima dalam pelajaran mendatang sehingga dapat menyediakan peralatan yang diperlukan untuk keterlibatan peserta didik dengan tugas-tugas tersebut. Tanggung jawab menyediakan peserta didik dengan informasi tentang manajemen kelas, tugas belajar, dan penilaian dilakukan dengan buku kerja kursus dan media pembelajaran (video, DVD, atau sumber online). Peserta didik membaca dan mengikuti buku sebanyak mungkin; guru hanya menawarkan klarifikasi dan rincian yang tidak dicakup dalam buku kerja.

Tujuan desain dasar PSI mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar mandiri dan, pada saat yang sama, memungkinkan guru untuk menggunakan tingkat interaksi yang tinggi dengan peserta didik yang membutuhkannya. Itu telah terbukti menjadi model yang sangat efektif bagi peserta didik yang membutuhkannya. Ini telah terbukti menjadi model yang sangat efektif untuk pencapaian peserta didik dalam ranah psikomotorik dan kognitif.

3) Model *Cooperative Learning*

Model ini dikenal dengan *Students Learning With, By, And For Each Other*. Model *Cooperative Learning* merupakan sebuah model yang bertujuan untuk mengalihkan fokus pembelajaran pada peserta didik, berusaha untuk mendorong mereka tidak hanya belajar dari pengalaman di mana mereka terlibat, tetapi juga

untuk membantu rekan-rekan mereka berbagi dalam pengalaman belajar (Guzmán & Payá, 2020b).

Pembelajaran Kooperatif sebenarnya bukan model yang berdiri sendiri. Model ini mencakup beberapa perangkat strategi pengajaran yang mempunyai atribut utama yang serupa, strategi yang paling penting yaitu pengelompokan peserta didik ke dalam tim belajar untuk jangka waktu yang ditetapkan atau untuk beberapa tugas. Hal ini dilakukan dengan harapan bahwa semua peserta didik akan berkontribusi dalam proses belajar dan mencapai hasil pembelajaran bersama. Kata tim mempunyai makna yang sama seperti halnya istilah tim di olahraga. Semua anggota bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam model ini, tujuan bersama. Dalam model kooperatif ini tujuan bersamanya adalah penyelesaian tugas belajar yang diberikan kepada tim oleh guru.

Tugas tersebut dapat berupa permintaan untuk mendasarkan pencapaian mereka pada kinerja intra-group (berusaha menjadi tim terbaik sebisa mereka), pada kinerja inter-grup (bersaing dengan tim lain), atau kinerja shared-group (mempelajari sebuah konten sehingga mereka dapat mengajarkannya ke seluruh kelas atau grup lainnya).

4) Model *Sport Education*

Model *Sport Education* atau biasa dapat diartikan sebagai *Learning To Become Competent, Literate, And Enthusiastic Sportspersons* merupakan ciri khas dari model pembelajaran ini. Model *Sport Education* (SEM) menawarkan pendekatan terdekat untuk pengalaman olahraga yang disesuaikan dengan konteks sekolah. Model tersebut tercipta karena pendidikan jasmani (PE) tidak boleh

terbatas pada pengajaran teknik dan taktik. Model *Sport Education* (SEM) harus membuat peserta didik memupuk kebiasaan mereka berolahraga dan meningkatkan budaya olahraga mereka. Model *Sport Education* (SEM) adalah model kurikulum dan instruksional yang dibuat untuk memberikan pengalaman terkait olahraga yang lebih kaya bagi Peserta didik selama kelas PE (Tendinha et al., 2021).

Sport Education Model (SEM) memiliki implikasi kuat untuk kurikulum dan pengajaran sehingga mewakili model dua tingkat. Pada tingkat kurikuler, ini menempatkan olahraga di pusat penyelenggaraan untuk program pendidikan jasmani: semua yang diajarkan dan dipelajari dicapai dalam konteks bentuk olahraga yang sesuai dengan perkembangan.

5) Model *Peer Teaching*

Gambaran yang paling mudah untuk memahami model ini adalah dengan istilah *I Teach You, Then You Teach Me*. *Peer teaching* di kalangan peserta didik memiliki peran yang kuat dalam proses pembelajaran dan telah dipelajari dan diakui sebagai metode pengajaran yang efektif. Penelitian tentang pengajaran sebaya yang diterapkan dalam konteks yang berbeda telah menunjukkan bahwa belajar melalui proses mengajar orang lain meningkatkan kinerja akademik peserta didik (Rusli et al., 2021).

Peer Teaching/Pengajaran Sebaya melibatkan banyak bentuk dan melibatkan banyak variasi dari banyak label, tetapi ciri dasar yang paling penting adalah kejelasan: menyusun sebuah lingkungan dimana beberapa peserta didik menganggap dan membawa banyak kunci instruksi operasi, secara langsung, membantu Peserta didik lain dalam proses pembelajaran.

6) Model *Inquiry Teaching*

Model *Inquiry Teaching* atau bisa diartikan sebagai *Learner As Problem Solver* adalah ciri utama dalam model pembelajaran pembelajaran ini. Strategi pembelajaran yang bisa mendorong peserta didik untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yaitu model pembelajaran inkuiri. Tujuan dari strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual (Munandar et al., 2019).

Model Pengajaran Inkuiri menggunakan strategi pengajaran pemecahan masalah sebagai pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, ada banyak perbedaan yang membuat model Pengajaran Inkuiri unik. Pembelajaran Kooperatif didasarkan pada struktur tim untuk kegiatan pembelajaran. Pengajaran inkuiri menggunakan banyak jenis struktur, tetapi paling sering itu bergantung pada pemikiran masing-masing peserta didik. Karena rubrik penilaian yang digunakan oleh guru dan dikomunikasikan kepada peserta didik dalam model Pembelajaran Kooperatif dan kegiatan berbasis situasi dalam model Permainan Taktis, model-model tersebut biasanya mengarah pada rentang jawaban dan gerakan yang lebih sempit. Pengajaran inkuiri dapat memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai jawaban (baik kognitif dan psikomotor), terutama yang kreatif yang "tidak jelas."

7) Model *Tactical Games*

Model ini biasa dikenal dengan *Teaching Games for Understanding*. Menurut (Gaspar et al., 2021) Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

merupakan model yang mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, dan menyediakan lingkungan belajar yang mengutamakan motivasi peserta didik, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Model ini memungkinkan peserta didik untuk mengasimilasi aspek taktis olahraga dengan memainkan permainan di sisi kecil dan atau dimodifikasi/dikondisikan. Pemecahan masalah dalam lingkungan permainan yang berubah sangat penting untuk model pedagogis TGfU, dan oleh karena itu salah satu tujuannya adalah untuk mengarahkan peserta didik terhadap analisis situasi permainan yang berbeda.

Model permainan taktik secara cerdas memanfaatkan ketertarikan peserta didik pada struktur permainan untuk meningkatkan perkembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk dapat melakukan performa permainan yang kompeten. Pada unit permainan yang diajarkan secara tradisional, guru merencanakan perkembangan dari latihan dasar hingga keterampilan yang lebih kompleks, diikuti oleh penjelasan aturan dan memainkan versi lengkap permainan tersebut. Pada model permainan taktik, guru merencanakan urutan tugas pembelajaran yang memiliki struktur seperti permainan untuk meningkatkan keterampilan dan taktik peserta didik, mengarahkan pada versi modifikasi atau versi penuh permainan. Tugas mirip permainan dan permainan modifikasi seperti disebut bentuk permainan (game forms). Model ini menekankan perkembangan pengetahuan taktik yang mempermudah penerapan keterampilan dalam versi lebih kecil suatu permainan sehingga peserta didik dapat menerapkan pembelajaran tersebut pada versi penuh pada saatnya. Dengan kata lain, para peserta didik selalu

“memainkan permainan” seiring mereka mengerjakan keterampilan dan taktik dalam urutan sesuai perkembangan.

8) Model *Teaching Personal and Social Responsibility*

Semangat dari model ini adalah *Integration, Transfer, Empowerment, And Teacher–Student Relationships*. Model TPSR memberikan Peserta didik dengan tujuan belajar yang progresif. Pengalaman operasi yang berbeda dalam kegiatan olahraga dapat membantu mereka dalam memahami tanggung jawab; kekuatan untuk membuat keputusan adalah secara bertahap ditransfer dalam pengajaran untuk memberi peserta didik lebih banyak tanggung jawab, menumbuhkan sikap bertanggung jawab yang benar, dan melakukan perilaku bertanggung jawab yang sama di tempat lain lapangan hidup. Setiap peserta didik menyajikan pengembangan tanggung jawab dasar, yang tergantung pada latar belakang pertumbuhan dan lingkungan belajar. Untuk alasan ini, sikap, niat, dan perilaku peserta didik yang bertanggung jawab dapat dikembangkan melalui sedang belajar. Merupakan bagian dari pendidikan karakter untuk mempelajari perilaku sosial, mengembangkan olahraga etika, dan mempersiapkan kehidupan sosial melalui partisipasi dalam olahraga (Wei et al., 2020).

Model TPSR bekerja dengan konten reguler dari program pelajaran fisik dan dapat disederhanakan dalam perencanaan aktifitas pelajaran dari pelajaran pendidikan fisik. Strategi dan aktifitas pembelajaran pada TPSR digunakan ketika perkembangan pribadi dan sosial adalah tujuan utama pembelajaran. Sebagai contoh, seorang guru dapat menggunakan *Peer Teaching* dalam bagian fitness di sekolah dasar dan inkorporasi beberapa strategi TPSR untuk membantu peserta

didik mengambil pilihan yang lebih baik untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain ketika mereka sedang bertugas sebagai tutor.

4. *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif merupakan metode yang paling efektif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif harus berorientasi pada tujuan karena peserta didik harus bekerja sama untuk mencapai tugas tertentu. Kesempatan yang sama merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran kooperatif (Yassin et al., 2018). Pembelajaran kooperatif menekankan subjektivitas peserta didik, dan mengharuskan Peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Wang & Liu, 2018). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang didasarkan pada kinerja kelompok belajar (Liu & Lipowski, 2021a). Hal serupa juga diungkapkan (Rahman, 2021) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memanfaatkan pertemuan-pertemuan kecil yang informatif bagi peserta didik untuk bekerja sama. Dalam ulasan baru-baru ini, (Goodyear & Casey, 2015) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* dapat membantu pendidikan jasmani untuk mencapai empat hasil belajar yaitu: kognitif, sosial, fisik dan afektif. Menurut (Bodsworth & Goodyear, 2017) selama 10 tahun terakhir, *cooperative learning* telah menjadi model pedagogis yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan. Hal serupa juga diungkapkan (Casey & Goodyear, 2015) bahwa *cooperative learning* dapat mempromosikan interaksi sosial di antara peserta didik untuk saling peduli, perhatian, empati, menghormati satu sama lain, dan mendorong satu sama lain untuk belajar bekerja sama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Patimah et al., 2018) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran *Cooperative Learning* (CL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki manfaat sosial serta akademik. Penelitian yang dilakukan oleh (Vivi Muliandari, 2019) mengungkapkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif peserta didik dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan. Hal tersebut selaras dengan pernyataan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu dari model pembelajaran yang tidak hanya melibatkan peserta didik untuk belajar namun juga untuk bekerjasama dalam tim (Niti Wuriasih et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang konsepnya bertujuan untuk membentuk kerja sama dan memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dalam satu kelompok belajar (Syafuruddin & Herman, 2020). Hal tersebut selaras dengan pendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta memberikan peserta didik lebih banyak peranan dalam setiap proses pembelajaran (A. A. Yahya & Arham, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mengedepankan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menjadikan pembelajaran seperti bermain dan berlomba dalam menemukan pemecahan masalah yang dihadapi dalam kelompok (A. Yahya & Bakri, 2019). Hal tersebut selaras dengan

pendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras berbeda (Setianingrum & Azizah, 2021). Hal senada diungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengandung unsur permainan dan kerjasama kelompok sehingga peserta didik dapat belajar atau memecahkan masalah dengan sungguh-sungguh. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT seluruh peserta didik tanpa membedakan status terlibat aktif dan berperan sebagai tutor sebaya (Lambe et al., 2021).

5. Kerja sama

Dalam suatu proses belajar dibutuhkan kerjasama karena kerjasama adalah faktor yang terpenting dalam sebuah pembelajaran (NIAM, 2017). Kerjasama merupakan dampak perilaku peserta didik terhadap suatu permasalahan yang terjadi. Kerjasama merupakan kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif untuk mempertahankan hubungan yang sudah terjalin (Alamsyah, 2015). Kerjasama merupakan interaksi sosial yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami (Bustami & Corebima, 2017). Hal serupa juga diungkapkan (Dorcas et al., 2014) kerjasama merupakan kegiatan berkelompok untuk mengerjakan atau menyelesaikan tugas secara bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Begitu juga (Thomas & Johnson, 2014) menyebutkan bahwa kerjasama merupakan proses beregu yang saling mendukung, mengandalkan untuk mencapai suatu tujuan bersama. Hal senada diungkapkan bahwa karakter kerjasama dapat dikembangkan melalui

pembelajaran di sekolah seperti menggunakan model pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah (Wulandari & Suparno, 2020).

Menurut penelitian mengungkapkan bahwa membangun tim adalah sekelompok individu yang memiliki tujuan bersama yang ingin dicapai, dan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kerjasama yang baik, saling berbagi perasaan, saling menghormati dan saling memberi semangat antar anggota kelompok. Beberapa hal yang mempengaruhi terbentuknya kelompok antara lain adanya komunikasi, motivasi, mampu mengelola konflik, persaingan dan kerjasama. Kerjasama merupakan sarana dan tanda yang berkaitan dengan kualitas kelompok sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dalam suatu organisasi. Dalam membangun kerjasama kelompok diperlukan rasa saling percaya, keterbukaan atau transparansi, realisasi diri atau realisasi diri dan saling ketergantungan (Lasmi et al., 2021). Menurut penelitian yang mengungkapkan bahwa pada dasarnya hakikat dari kerjasama adalah aktivitas yang ditujukan dalam bentuk kerja kelompok antar teman yang mana didalamnya terdapat perbedaan pendapat dan dapat menyatukan pendapat tersebut menjadi satu (Kusuma, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan. Dengan kata lain kerjasama dalam pembelajaran pendidikan olahraga merupakan suatu kegiatan kerja tim dalam pembelajaran pendidikan olahraga untuk mencapai tujuan bersama.

6. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu energi yang bersumber dari dalam diri yang dapat membangkitkan, mengarahkan, dan memberikan kekuatan dalam mencapai suatu tujuan (Setiawan, 2015). Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi internal yaitu muncul karena adanya kebutuhan, sedangkan motivasi eksternal muncul karena adanya faktor dari luar (Widoyoko & Rinawat, 2012). Motivasi merupakan suatu kekuatan pendorong yang digunakan oleh seseorang dalam aktivitasnya (Rachmah et al., 2015). Hal yang sama diungkapkan oleh (Pramudjono, 2015) motivasi merupakan kekuatan atau motor pendorong kegiatan seseorang ke arah tujuan tertentu dan melibatkan berbagai kemampuan yang dimiliki untuk mencapainya.

Motivasi telah memberikan bukti bahwa guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat memanipulasi orientasi tujuan untuk memfasilitasi pencapaian pembelajaran (Sun, 2016). Berdasarkan penelitian terbaru menunjukkan bahwa menumbuhkan motivasi memiliki efek positif terhadap pendidikan jasmani (Chanal et al., 2019). Pengalaman pendidikan jasmani yang berkualitas meliputi peningkatan motivasi peserta didik, sikap mereka terhadap aktivitas fisik, dan perilaku bertanggung jawab (Montoya et al., 2020). Motivasi peserta didik meningkat ketika mereka belajar, merasa dihargai, dan ketika mereka diterima secara sosial (Montoya et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Wu et al., 2021) menyebutkan bahwa motivasi memiliki korelasi positif dengan efikasi diri dan kepercayaan diri. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan atau pendorong untuk mencapai

tujuan tertentu. Menurut penelitian mengungkapkan bahwa motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar. Peserta didik yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal. Peserta didik akan terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki motivasi untuk belajar, (1) Kuatnya kemauan untuk berbuat, (2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, (3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, (4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas (Suharni & Purwanti, 2018). Hal tersebut juga selaras dengan penelitian yang selanjutnya yang mengungkapkan bahwa motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar (Suharni & Purwanti, 2018). Salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi dalam belajar.

Motivasi belajar berasal dari dalam dan luar. Oleh sebab itu diperlukan upaya dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Guru sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran yang mampu membuat peserta didik semakin semangat dan bergairah dalam belajar. Tentunya diperlukan upaya dari guru untuk memotivasi peserta didik atau anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Ada empat upaya yang sangat perlu diterapkan guru dalam memotivasi peserta didik dalam belajar yaitu (1) menerapkan prinsip belajar yang benar, (2) menerapkan unsur dinamis belajar dan pembelajaran, (3) memberikan pengalaman dan kemampuan peserta didik dan (4) mengembangkan cita-cita dalam belajar dan pembelajaran (Abidah et al., 2020).

Sebagai guru atau calon guru sebisa mungkin harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menggunakan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu: (1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai, (2) Membangkitkan motivasi peserta didik, (3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, (4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik, (5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan peserta didik, (6) Berikan penilaian, (7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan peserta didik, dan (8) Ciptakan persaingan dan kerjasama (Bakti, 2021).

7. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Cooperative Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka atau konsep kegiatan dari proses pembelajaran yang melibatkan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya (Fitriyani & Utama, 2019). Model merupakan desain konseptual yang digunakan untuk menyatakan dan merealisasikan sebuah fakta atau kegiatan yang berhubungan dengan fisik (Falah, 2014). Berikut ini akan dibahas secara khusus terkait model konseptual yang akan dikembangkan.

a. *Grand Theory* /Landasan Teori Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka kerja konseptual tentang pembelajaran. Model pembelajaran lebih luas daripada pendekatan dan strategi, karena dalam suatu model pembelajaran dapat memuat pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik dan taktik pembelajaran (Ariyanti & Nurmeidina, 2019). Model pembelajaran memiliki unsur-unsur yang membentuknya dan harus dipenuhi. (W. S.

Suherman, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan mengenai rincian proses kegiatan interaksi antara siswa, guru, materi, dan penataan lingkungan belajar agar terjadi proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan ke arah perkembangan yang lebih baik. Komponen model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* memiliki komponen (1) sintaks/langkah pembelajaran, (2) menggunakan tipe *team games tournament*, (3) implikasi model pembelajaran, (4) sistem pendukung pembelajaran, (5) dampak model pembelajaran.

Selain itu model pembelajaran pendidikan jasmani *cooperative learning*, didasarkan pada teori pembelajaran behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Perkembangan kognitif manusia membawa manusia untuk berpikir dari umum ke kompleks (Camos & Barrouillet, 2018). Kognitif sangat berperan dalam penerapan praktik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, dan penerapan dalam pengambilan sikap saat menerapkan teknik dalam aktivitas olahraga (Pahliwandari, 2016). Kognitif merupakan suatu proses berpikir untuk memecahkan masalah atau mengambil keputusan yang nyata (Setyawan & Dimyati, 2015). Teori kognitif sosial menonjolkan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam sebuah lingkungan sosial. Teori kognitif sering dikaitkan dengan pembelajaran individu (Kirschner et al., 2018). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Alahmad, 2020) mengungkapkan bahwa teori pembelajaran kognitif paling baik digunakan untuk memandu pembelajaran ketika mencoba membangun struktur pengetahuan. Hal senada diungkapkan oleh (Abdullah,

2019) bahwa teori kognitif sosial merupakan proses belajar sosial dengan faktor kognitif dan perilaku yang mempengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial.

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional/behavioristik (Lesilolo, 2018). Teori pembelajaran sosial memiliki karakteristik bahwa orang belajar dari satu sama lain, melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan. Teori ini sering disebut sebagai jembatan antara teori belajar behavioris dan kognitif karena mencakup perhatian, ingatan, dan motivasi (David, 2015). Teori pembelajaran sosial menjelaskan perilaku manusia dalam hal interaksi timbal balik antara pengaruh kognitif, perilaku, dan lingkungan.

Teori pembelajaran sosial menyatakan bahwa tingkah laku manusia bukan semata-mata bersifat refleks atau otomatis, melainkan juga merupakan akibat dari reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif (Yanuardianto, 2019). Pendapat lain dikemukakan oleh (Ata, 2018) terkait dengan *Social Learning Theory* (SLT) bahwa belajar dengan pengamatan dan peniruan penting bagi anak-anak untuk memperoleh pengetahuan, sikap atau perilaku baru. Hal senada juga diungkapkan oleh (Tarsono, 2018) mengungkapkan bahwa perilaku dapat diubah dan dimodifikasi melalui pemodelan, yang digunakan untuk membentuk dan mencetak perilaku baru yang dapat disetujui oleh masyarakat dan menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan. Menurut teori pembelajaran sosial, salah satu cara untuk meningkatkan pengalaman belajar Peserta didik adalah dengan membantu

mereka membentuk dan berpartisipasi secara aktif dalam komunitas pembelajaran sosial yang dinamis (Olivares et al., 2022).

Teori belajar behaviorisme memiliki prinsip memberikan stimulus untuk menghasilkan sebuah respon (Mustafa, 2021). Teori belajar behaviorisme percaya bahwa belajar dapat merubah perilaku seseorang, perilaku itu dapat diamati dan dapat diukur (Laeli, 2020). Teori behaviorisme memandang bahwa keberhasilan suatu pembelajaran adalah perubahan tingkah laku ke arah yang positif (Sulaswari, 2021). Teori belajar behaviorisme, yang memiliki prinsip pemberian stimulus yang menghasilkan respon.

b. Desain Konseptual Model Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Besar

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* materi permainan bola besar untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA merupakan pembelajaran melalui aktivitas jasmani untuk mencapai kompetensi keterampilan, sikap, dan pengetahuan sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Kurikulum Pendidikan Jasmani merupakan seperangkat alat sebagai pedoman guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk menyusun dan mengkoordinasi pengalaman belajar, serta sebagai pedoman untuk mengevaluasi perkembangan anak didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Kurikulum 2013 Pendidikan jasmani menekankan kompetensi meliputi ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah (berpusat pada peserta

didik, serta menggunakan sistem penilaian otentik dalam menilai proses dan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* materi permainan bola besar untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA memiliki tahapan-tahapan dalam sebuah pembelajaran, adapun penjabarannya sebagai berikut ini (1) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, harus ada langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah ini mengakomodasi tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-langkah tersebut dalam model pembelajaran disebut sintak.

Langkah-langkah model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* yaitu untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran

Tahapan dalam model pembelajaran pendidikan jasmani sebagai berikut ini (1) Tahap satu guru memimpin pemanasan, diikuti peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pemanasan, (2) Tahap dua menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan bermain dan membagi kelompok. Peserta didik mendengarkan untuk memahami, dan membuat kelompok menjadi 4 kelompok (A, B, C, dan D), (3) Tahap ketiga memberikan tugas terbimbing bermain, guru memberi tugas dan memberi kesempatan ke peserta didik untuk bermain selama 5 menit dengan sistem *Tournament*, (4) Tahap empat diskusi, guru memberi kesempatan diskusi pada setiap kelompok yang akan bermain. Peserta didik berdiskusi menyusun strategi, teknik, dan taktik bermain, (5) Tahap kelima memberikan tugas terbimbing bermain, guru memberi tugas peserta didik untuk bermain selama 15 menit dengan sistem *Tournament*, (6) Tahap keenam umpan balik, guru

mengumpulkan peserta didik untuk melakukan asesment dan umpan balik.

Peserta didik mendengarkan umpan balik dari penilaian guru, (7) Tahap ketujuh pendinginan, guru memimpin *stretching* untuk pendinginan. Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pendinginan.

(1) Sintaks model pembelajaran materi permainan sepakbola

Sintaks	Peran Guru	Peserta Didik
Pemansan	Guru memimpin pemanasan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pemanasan
Menyampaikan tujuan, aturan bermain dan membagi kelompok	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan bermain dan membagi kelompok	Peserta didik mendengarkan untuk memahami, dan membuat kelompok menjadi 4 kelompok (A, B, C, dan D)
Pembelajaran	Guru memberi pembelajaran strategi teknik, taktik bermain, dan cara mengakses bermain.	Peserta didik mendengarkan, melihat dan memahami materi yg disampaikan guru
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas dan memberi kesempatan ke peserta didik untuk bermain selama 5 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik mencoba dan melakukan bermain selama 5 menit dengan mencetak gol sebanyak banyaknya. Untuk gawang berjumlah 4
Diskusi	Guru memberi kesempatan diskusi pada setiap kelompok yang akan bermain	Peserta didik berdiskusi menyusun strategi, teknik, dan taktik bermain
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas peserta didik untuk bermain selama 15 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik melakukan bermain selama 15 menit dengan mencetak gola sebanyak banyaknya. Untuk gawang berjumlah 4
Umpan balik	Guru mengumpulkan peserta didik untuk melakukan asesment dan umpan balik	Peserta didik mendengarkan umpan balik dari penilaian guru.
Pendinginan	Penutup. Guru memimpin <i>stretching</i> untuk penenangan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pendinginan

(2) Sintaks model pembelajaran materi permainan bola basket

Sintaks	Peran Guru	Peserta Didik
Pemansan	Guru memimpin pemanasan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pemanasan
Menyampaikan tujuan, aturan bermain dan membagi kelompok	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan bermain dan membagi kelompok	Peserta didik mendengarkan untuk memahami, dan membuat kelompok menjadi 4 kelompok (A, B, C, dan D)
Pembelajaran	Guru memberi pembelajaran strategi teknik, taktik bermain, dan cara mengakses bermain.	Peserta didik mendengarkan, melihat dan memahami materi yg disampaikan guru
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas dan memberi kesempatan ke peserta didik untuk bermain selama 5 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik mencoba dan melakukan bermain selama 5 menit.
Diskusi	Guru memberi kesempatan diskusi pada setiap kelompok yang akan bermain	Peserta didik berdiskusi menyusun strategi , teknik, dan tatik bermain
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas peserta didik untuk bermain selama 15 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik melakukan bermain selama 15 menit
Umpan balik	Guru mengumpulkan peserta didik untuk melakukan asesment dan umpan balik	Peserta didik mendengarkan umpan balik dari penilaian guru.
Pendinginan	Penutup. Guru memimpin stretching untuk penenangan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pendinginan

(3) Sintaks model pembelajaran materi permainan bola voli

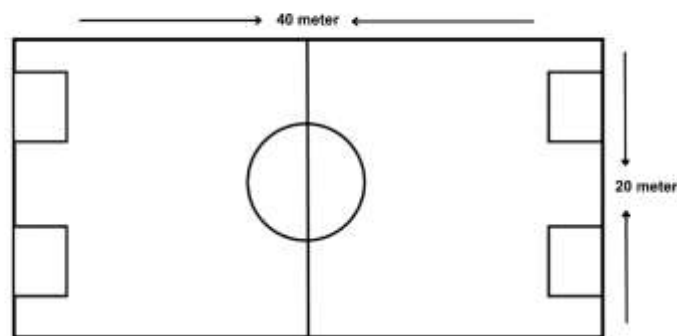
Sintaks	Peran Guru	Peserta Didik
Pemansan	Guru memimpin pemanasan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pemanasan
Menyampaikan tujuan, aturan bermain dan membagi kelompok	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan aturan bermain dan membagi kelompok	Peserta didik mendengarkan untuk memahami, dan membuat kelompok menjadi 4 kelompok (A, B, C, dan D)
Pembelajaran	Guru memberi pembelajaran strategi teknik, taktik bermain, dan cara mengakses bermain.	Peserta didik mendengarkan, melihat dan memahami materi yg disampaikan guru
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas dan memberi kesempatan ke peserta didik untuk bermain selama 5 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik mencoba dan melakukan bermain selama 5 menit
Diskusi	Guru memberi kesempatan diskusi pada setiap kelompok yang akan bermain	Peserta didik berdiskusi menyusun strategi , teknik, dan tatik bermain
Memberi tugas terbimbing bermain	Guru memberi tugas peserta didik untuk bermain selama 15 menit dengan sistem <i>Tournament</i>	Peserta didik melakukan bermain selama 15 menit
Umpan balik	Guru mengumpulkan peserta didik untuk melakukan asesment dan umpan balik	Peserta didik mendengarkan umpan balik dari penilaian guru.
Pendinginan	Penutup. Guru memimpin stretching untuk penenangan	Peserta didik mengikuti gerakan guru dalam melakukan pendinginan

c. Implikasi Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Tujuan model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* yaitu untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama siswa. Fasilitas dan peralatan yang digunakan untuk model

pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* sebagai berikut :

1. Modifikasi Permainan Sepakbola sebagai berikut ini:
 - a) Ukuran panjang lapangan 40 meter dan lebar lapangan 20 meter.
 - b) Setiap kelompok berjumlah 6-8 orang
 - c) Gawang berjumlah 4 buah dengan ukuran tinggi 1 meter dan lebar 1,5 meter
 - d) Tujuannya mencetak gol sebanyak banyaknya, setiap tim memiliki 2 buah gawang.
 - e) Durasi permainan 15 menit
 - f) Tim harus saling berkerjasama dalam mencetak gol.
 - g) Juara 1, 2 dan 3 akan mendapatkan penghargaan.



Gambar 2 . Lapangan Modifikasi Permainan Sepakbola



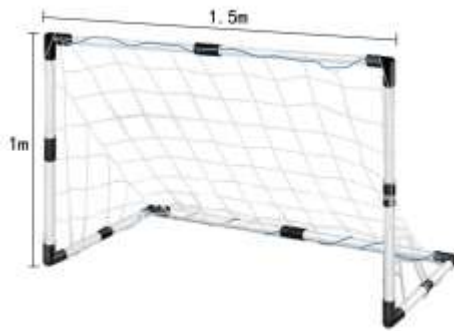
Gambar 3. Gambar Bola Sepak



Gambar 4. Peluit



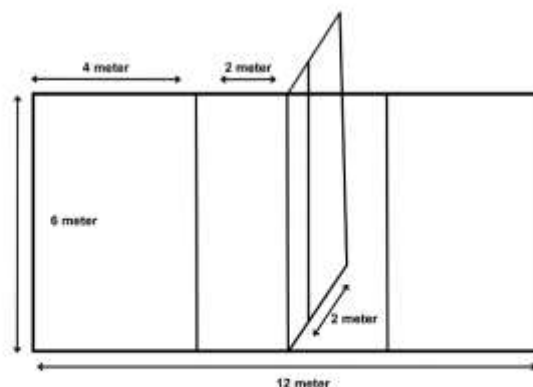
Gambar 5. Rompi



Gambar 6. Modifikasi Gawang Sepakbola

2. Modifikasi Permainan Bola Voli sebagai berikut ini:
- a) Ukuran panjang lapangan 12 meter dan lebar lapangan 6 meter.
 - b) Setiap kelompok berjumlah 6-8 orang.
 - c) Permainan dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan.
 - d) Permainan dimulai dengan servis pertama yang dilakukan oleh tim pemenang undian lempar koin.
 - e) Servis dilakukan dari luar garis lapangan. Bola harus melewati atas net, tidak boleh menyentuh net sedikitpun.
 - f) Bola dinyatakan keluar jika keluar garis lapangan.
 - g) Pemain hanya boleh melakukan segala macam teknik di areanya sendiri. Pemain tidak diijinkan masuk ke area lawan.
 - h) Bola dianggap masuk apabila menyentuh lantai lapangan dan masih berada dalam garis lapangan.

- i) Semua anggota tubuh dapat digunakan untuk memantulkan atau memukul bola. Meskipun demikian, yang paling dominan adalah menggunakan tangan.
- j) Pemain tidak boleh menangkap dan melempar bola.
- k) Setiap tim maksimal menggunakan 5 sentuhan. Lebih dari itu maka point untuk lawan.
- l) Permainan bola voli berlangsung 2 set. Jika suatu tim memenangkan dua set secara beruntun, maka langsung keluar sebagai pemenang. Namun jika skor imbang 1-1, maka permainan dilanjutkan hingga tiga set.
- m) Satu set dimenangkan oleh tim yang mencapai skor 15 lebih dulu.
- n) Jika dalam satu set skor imbang 15-15, maka pemenang ditentukan bukan siapa yang mencapai skor 15 lebih dulu, melainkan tim mana yang unggul dua poin lebih dulu.
- o) Pergantian pemain boleh dilakukan selama pertandingan masih berlangsung.



Gambar 7. Lapangan Modifikasi Bola Voli

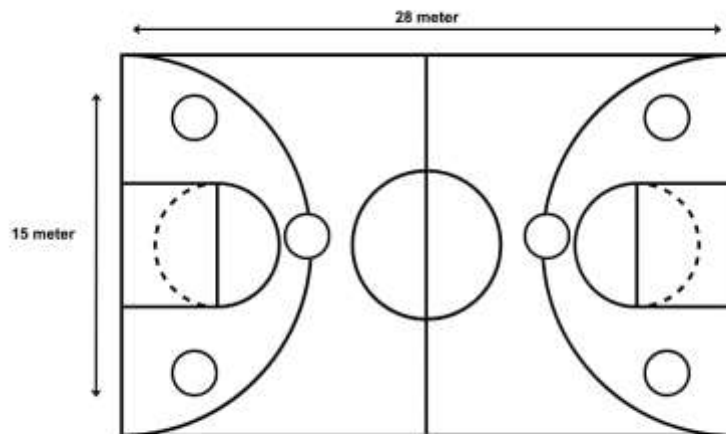


Gambar 8. Bola Voli

3. Modifikasi Permainan Bola Basket sebagai berikut ini:
- a) Ukuran panjang lapangan 28 meter dan lebar 15 meter.
 - b) Setiap kelompok berjumlah 6-8 pemain.
 - c) Permainan dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan.
 - d) Tidak ada batasan bagaimana caranya melemparkan bola, namun tidak diperbolehkan memukul atau meninju bola.
 - e) Membawa bola dengan berlari atau berjalan akan dianggap sebagai bentuk pelanggaran. Bola hanya boleh dibawa dengan cara *dribble*.
 - f) Batas yang diijinkan seorang pemain melakukan pelanggaran adalah empat kali. Jika melakukan pelanggaran lagi, maka pemain akan didiskualifikasi.
 - g) *Double dribble* tidak diperkenankan. Maksudnya, jika seorang pemain melakukan *dribble* kemudian berhenti dan memegang bola dengan kedua tangannya, maka pemain tidak diperbolehkan untuk melakukan *dribble* lagi.
 - h) Pemain yang dapat memasukan bola ke keranjang lawan dengan berada di posisi yang sudah ditentukan (simpai) dapat di hitung poin. Pemain

lawan dilarang mengganggu/mencegah saat pemain lawan berada didalam simpai.

- i) Pemenang basket ditentukan siapa yang paling banyak memasukan bola ke lawan.



Gambar 9. Lapangan Modifikasi Bola Basket



Gambar 10. Bola Basket

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan (Borés-García et al., 2021) dengan judul *Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. Research quarterly for exercise and sport*. Hasil penelitian berfokus pada pendidikan di sekolah menengah. Sebagian besar penelitian menggunakan metode kualitatif/campuran, membahas tentang olahraga, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik secara merata, sehingga ranah kognitif dan afektif kurang terpenuhi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rivera-Pérez et al., 2021) dengan judul *Effects of an 8-Week Cooperative Learning Intervention on Physical Education Students Task and Self-Approach Goals, and Emotional Intelligence*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membantu meningkatkan tujuan pendekatan diri peserta didik. Kesimpulannya, penelitian ini memperkuat penggunaan pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani, karena dapat membimbing Peserta didik pada pola motivasi yang lebih adaptif dan untuk mengembangkan kecerdasan emosionalnya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (T. Liu & Lipowski, 2021) dengan judul *Influence of Cooperative Learning Intervention on the Intrinsic Motivation of Physical Education Students: A Meta-Analysis within a Limited Range*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pendidikan jasmani secara signifikan, dan meta-analisis memberikan landasan teoritis untuk

menerapkan pembelajaran kooperatif pada pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Bodsworth & Goodyear, 2017) dengan judul *Barriers and facilitators to using digital technologies in the Cooperative Learning model in physical education*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif, tidak otomatis akan menghasilkan positif pengalaman belajar untuk murid. Jika praktisi tidak mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pendidikan jasmani dan memastikannya teknologi dapat membantu peserta didik untuk belajar secara optimal, seharusnya praktisi terlibat dengan proses pembelajaran reflektif, seperti penelitian tindakan, untuk menyempurnakan dan mengembangkan praktik mereka.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Casey & Goodyear, 2015) dengan judul *Can Cooperative Learning Achieve the Four Learning Outcomes of Physical Education? A Review of Literature*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran di keempat domain pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Laporan literatur yang ada sebagian besar, dan yang paling kuat, tentang pembelajaran fisik, kognitif, dan sosial sambil menawarkan serangkaian contoh anekdot yang menunjukkan bahwa model tersebut juga dapat memfasilitasi pembelajaran dalam ranah afektif.
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Tran, 2019) dengan judul *Does cooperative learning increase students motivation in learning*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa motivasi belajar yang lebih tinggi secara signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol. Implikasi inovasi metode pengajaran dan penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih mempopulerkan pembelajaran kooperatif untuk hasil belajar yang lebih baik.

7. Penelitian yang dilakukan oleh (Alansari & Rubie-Davies, 2021) dengan judul *Enablers and barriers to successful implementation of cooperative learning through professional development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literatur menunjukkan pembelajaran kooperatif memiliki manfaat positif bagi hasil belajar dan sosial peserta didik. Meskipun studi pembelajaran kooperatif telah dilakukan di semua bidang kurikulum, beberapa penelitian telah menyelidiki apakah ada efek serupa untuk peserta didik di beberapa bidang kurikulum atau kelompok umur. Selain itu, kurang perhatian diberikan pada bagaimana peluang pembelajaran dan pengembangan profesional (PLD) dapat berkontribusi pada perubahan dalam praktik pengajaran. Kami mengilustrasikan bagaimana penelitian tentang pembelajaran kooperatif dapat diterjemahkan ke dalam praktik, melalui kemitraan Universitas-Sekolah selama satu tahun. Studi saat ini difokuskan pada pekerjaan PLD kami di satu sekolah swasta besar yang berbasis di Selandia Baru. Analisis data sekolah (data Peserta didik kuantitatif dan data guru kualitatif) menunjukkan bahwa pada akhir tahun ajaran, peserta didik melaporkan mengalami lebih banyak kesempatan belajar kooperatif di kelas mereka. Guru percaya bahwa PLD mendukung

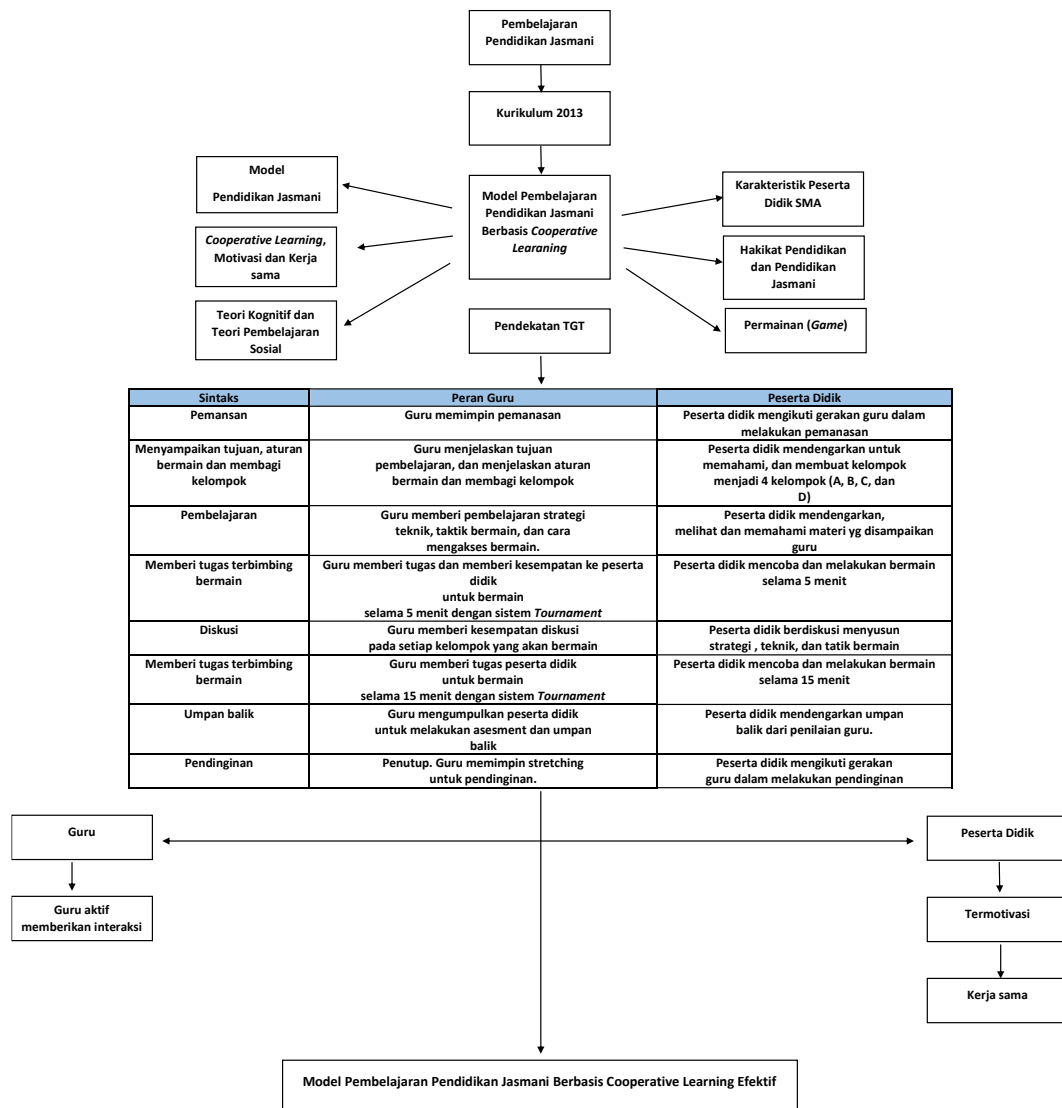
perubahan dalam praktik mereka dan mencatat perubahan positif dalam keterlibatan peserta didik. Analisis data peserta didik juga mengungkapkan hasil yang berbeda berdasarkan mata pelajaran dan kelompok umur. Secara keseluruhan, penelitian kami menunjukkan bahwa peluang PLD dapat berkontribusi pada keberhasilan penerapan pembelajaran kooperatif.

8. Penelitian yang dilakukan oleh (Ismail & Al Allaq, 2019) dengan judul *The Nature of Cooperative Learning and Differentiated Instruction Practices in English Classes*. Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif dan instruksi yang berbeda baru-baru ini menarik banyak perhatian karena dianggap oleh pendidik dan guru memainkan peran penting dalam memotivasi peserta didik dan mempromosikan pembelajaran interaktif.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan pembelajaran melalui aktivitas jasmani untuk mencapai kompetensi keterampilan, sikap, dan pengetahuan sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Kurikulum Pendidikan Jasmani merupakan seperangkat alat sebagai pedoman guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk menyusun dan mengkoordinasi pengalaman belajar, serta sebagai pedoman untuk mengevaluasi perkembangan anak didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Kurikulum 2013 Pendidikan jasmani menekankan kompetensi meliputi ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah (berpusat pada peserta didik, serta menggunakan sistem penilaian otentik dalam menilai

proses dan hasil belajar peserta didik. Untuk mengkoordinasikan pengalaman belajar (terjadinya interaksi antara peserta didik dan bahan ajar) diperlukan model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir, mengaktifkan peserta didik untuk bergerak, dan menanamkan karakter peserta didik, serta meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan sesama peserta didik. Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA secara efektif. Peserta didik melalui model pembelajaran berbasis *cooperative learning* diharapkan mampu memiliki motivasi dan kerja sama yang tinggi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga orientasi tujuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran *cooperative learning* ini dapat menekankan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.



Gambar 11. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sistematika model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?

2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?
3. Bagaimana kepraktisan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?
4. Bagaimana keefektifan pelaksanaan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *research and development* disingkat R&D. Jenis penelitian ini digunakan peneliti untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama bagi peserta didik SMA. Penelitian R&D merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja, sistematis, yang bertujuan dalam mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji tingkat efektifitas produk yang dihasilkan, seperti model, metode/cara/strategi, menggunakan jasa prosedur yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (2010:580) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, model yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa buku panduan model bahan ajar materi PJOK bagi peserta didik SMA. Dalam penelitian

dan pengembangan produk yang dihasilkan atau divalidasi berupa buku panduan dan prosedur pelaksanaan model bahan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA.

Penelitian yang dilakukan merupakan kegiatan pengembangan produk, maka jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan. Dalam model R&D yang dipilih yaitu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh (Branch, 2009).

Sesuai dengan pengertian R & D kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

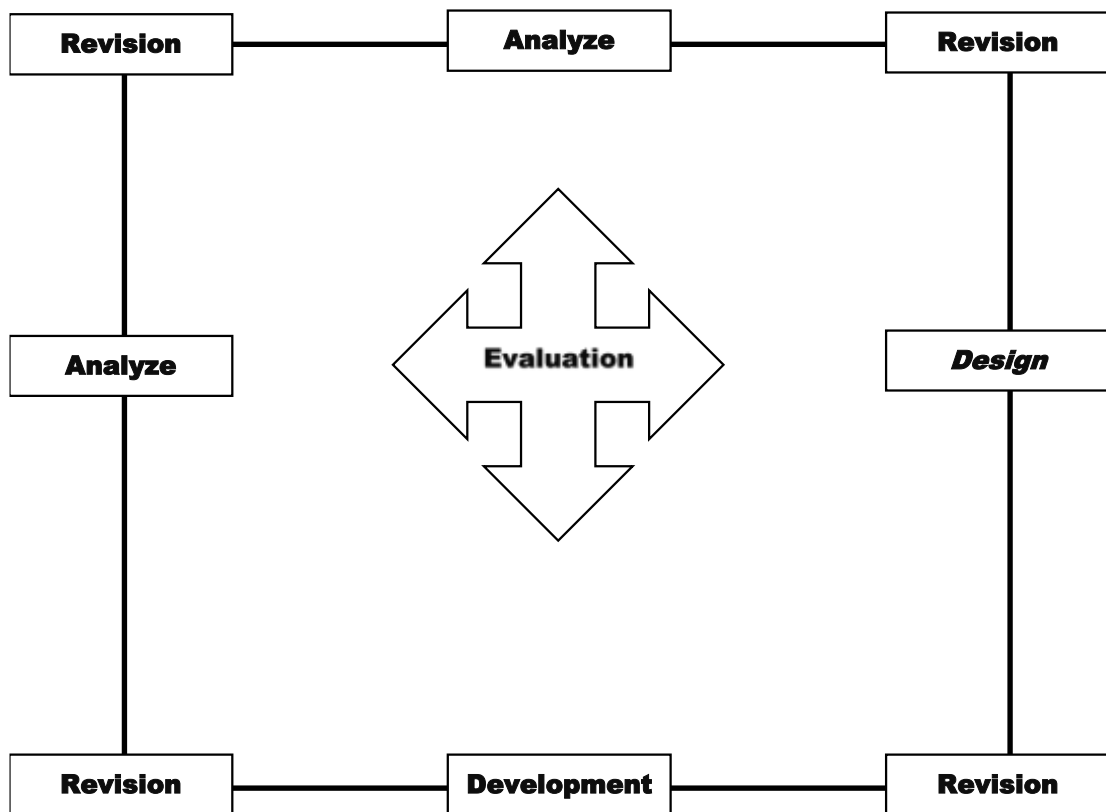
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA. Oleh karena itu, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif/naturalistik dengan model prosedur penelitian dan pengembangan, dengan mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh (Branch, 2009). Adapun tahapan/langkah dalam penelitian R&D yang dikembangkan oleh (Branch, 2009) meliputi:

- 1) Tahap satu yaitu terdiri dari (*Analyze*) yang berisi mengenai kegiatan dalam menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya sesuai permasalahan yang ada.
- 2) Tahap kedua yaitu (*Design*) suatu proses sistematis yang akan dimulai dalam merancang konsep dan konten yang akan dimasukkan ke dalam produk.

- 3) Tahap ketiga yaitu (*Development*) merupakan proses pengembangan produk yang diperlukan dalam pengembangan. Dalam tahap ini mulai dibuat produknya mengenai materi dan alat yang sesuai dengan struktur model. Dan instrumen yang bertujuan untuk mengukur kinerja produk.
- 4) Tahap keempat yaitu (*Implementation*) merupakan proses penggunaan produk baru yang telah dibuat dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Dengan melihat dari tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik, serta menanyakan feedback awal dalam proses evaluasi.
- 5) Tahap kelima yaitu (*Evaluation*) merupakan proses melihat kembali efek pembelajaran dengan cara yang kritis. Dengan mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk. Mengukur apa yang telah dicapai oleh sasaran pengembangan, mencari informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. (Cheung, 2016; Molenda, 2015) menyatakan bahwa ADDIE merupakan suatu model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum dalam ranah kognitif, psikomotor, maupun afektif. Sedangkan (Mulyatiningsih, 2016) menyatakan bahwa model ADDIE ini merupakan model yang dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar. Berikut ini merupakan penjabaran langkah-langkah pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE:



Gambar 12. Prosedur Pengembangan

1. *Analyze*

Ada dua langkah yang dilakukan dalam studi pendahuluan, yaitu: (1) Studi kepustakaan (literatur) yaitu mengkaji teori-teori mengenai model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning*, mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu tentang model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama; (2) Studi lapangan yaitu melakukan survei ke sekolah untuk mendapatkan gambaran umum tentang pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA meliputi kegiatan guru, kegiatan dan pandangan peserta didik, dan faktor pendukung/penghambat

pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan merefleksikan pembelajaran yang biasa dilakukan.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti melakukan hal yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti membuat produk yang dibutuhkan. Langkah-langkah pada setiap tahapan sebagai berikut.

- a. menentukan model pembelajaran yang sesuai.
- b. menentukan formasi pembelajaran yang sesuai.
- c. membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. menentukan alokasi waktu.
- e. menentukan indikator pencapaian sesuai kurikulum.

Pada langkah ini kegiatan yang dilakukan berkenaan perencanaan meliputi:

1) pembuatan rancangan rumusan tujuan pembelajaran, (2) pembuatan rancangan rumusan aktivitas fisik, (3) pembuatan rancangan rumusan urutan langkah pembelajaran, (4) membuat rancangan alat peraga dan metode/model pembelajaran, (5) membuat rancangan rumusan evaluasi pembelajaran.

3. *Development*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan model yang dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli model pembelajaran. Jika dalam model pembelajaran ini belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan terus melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli model pembelajaran. Setelah model bisa dikatakan positif, maka peneliti akan melakukan uji coba ke guru dan peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada tahap

pengembangan, peneliti membuat instrumen penilaian yang akan diberikan kepada peserta didik dan guru setelah melakukan proses pembelajaran penjas dengan menggunakan model *Cooperative Learning*. Sebelum instrumen diberikan kepada peserta didik dan guru terlebih dahulu instrumen tersebut harus mendapatkan izin dari validator yaitu dengan validasi ahli model pembelajaran dan ahli materi. Selanjutnya proses uji ahli untuk menanyakan apakah produk awal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau belum? Apakah produk awal sudah sesuai dengan nilai kepraktisan pelaksanaan atau belum? Apakah produk awal lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran PJOK? Apakah instrumen penilaian otentik yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK? Apakah faktor dan indikator penilaian otentik yang dibuat sudah sesuai?

Setelah mendapatkan beberapa masukan dari validator dan diberikan persetujuan untuk melakukan uji coba maka peneliti langsung melakukan uji coba di sekolah.

4. *Implementation*

- 1) Uji coba produk dilakukan uji coba skala terbatas.
 - a. Uji coba produk skala terbatas untuk menguji kepraktisan pelaksanaan produk (ada kesulitan dan hambatan tidak). Selanjutnya dilakukan revisi uji coba skala terbatas, yaitu dengan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan adanya masukan dari praktisi guru Pendidikan Jasmani saat uji terbatas. Perbaikan dilakukan baik dalam draf model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning*.

b. Revisi uji coba skala terbatas, dengan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan hasil masuk dari praktisi Guru Pendidikan Jasmani saat uji coba skala terbatas, baik dalam draf model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning*.

2) Uji coba produk skala besar dan revisi

Proses yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil serta tempat pelaksanaan uji coba

Uji coba produk skala luas berfungsi untuk menguji kepraktisan pelaksanaan produk model pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *cooperative learning* (kesulitan dan hambatan).

5. *Evaluation*

Produk akhir tervalidasi merupakan hasil revisi dari skala kecil dan besar serta melihat hasil penilaian dari para ahli materi. Produk akhir tervalidasi memastikan bahwa model yang sudah diuji cobakan sudah layak untuk digunakan dan sudah tidak ada revisi dari para ahli materi, sehingga model yang sudah disusun dapat diujicobakan kembali untuk melihat apakah model tersebut efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Setelah melalui berbagai langkah dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir atau produk final model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Model tersebut dikemas ke dalam buku panduan pembelajaran pendidikan jasmani. Subjek

uji coba penelitian ini peserta didik dan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan PJOK. Adapun subjek penelitian sebagai berikut:

- a. Subjek untuk skala terbatas menggunakan 1 orang Guru PJOK, 1 sekolah, dan 1 kelas peserta didik SMA.
- b. Subjek untuk skala luas menggunakan 6 orang Guru PJOK, 6 sekolah dan 6 kelas peserta didik SMA.
- c. Subjek efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan 3 orang Guru PJOK, 3 sekolah dan 3 kelas peserta didik SMA.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain Uji Coba Produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari model pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan. Melalui uji coba produk pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik SMA yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

1. Desain Uji Coba

a. Validasi Ahli

Validasi ahli yang dimaksudkan untuk memberikan masukan dan penilaian terhadap draf model pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga model pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui apakah model yang telah disusun layak untuk diuji cobakan di lapangan. Draf model pembelajaran di validasikan kepada

ahli. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket. Setelah mendapatkan masukan dan saran, maka diperlukan revisi untuk dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba skala terbatas.

b. Uji Coba Skala Terbatas

Uji coba skala terbatas dilakukan untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun sesuai dengan kondisi kenyataan dilapangan. Tahap uji coba ini peneliti melaksanakan model pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan 1 orang Guru PJOK, 1 sekolah, dan 1 kelas peserta didik SMA. Kemudian setelah didapatkan penilaian dan saran perbaikan maka tahap selanjutnya akan dilakukan revisi dan akan dilakukan uji skala besar.

c. Uji Coba Skala Luas

Uji skala luas dilakukan untuk mengobservasi kepraktisan draf model yang telah disusun sesuai dengan kondisi kenyataan dilapangan. Tahap uji coba ini peneliti melaksanakan model pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan 6 orang Guru PJOK, 6 sekolah dan 6 kelas peserta didik SMA. Revisi dilakukan setelah validator mengobservasi hasil dari uji coba produk skala luas untuk kemudian dinyatakan layak untuk menjadi produk akhir.

d. Uji Kepraktisan

Setelah produk yang dibuat dan ditetapkan setelah uji skala luas, maka tahap selanjutnya dilakukan uji kepraktisan produk. Uji

kepraktisan produk dimaksudkan untuk menguji apakah suatu produk yang dikembangkan sudah praktis untuk di implementasikan di tahap selanjutnya yaitu tahap uji efektivitas.

e. Uji Efektivitas

Setelah produk yang dibuat dan ditetapkan melalui beberapa tahap, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan efektivitas produk. Uji efektivitas produk yang dimaksudkan untuk menguji apakah suatu produk yang sudah dihasilkan memiliki layak untuk implementasikan dilapangan. Tahap uji coba ini peneliti melaksanakan model pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan 3 orang Guru PJOK, 3 sekolah dan 3 kelas peserta didik SMA. Setelah diperoleh data hasil uji efektivitas, kemudian data dianalisis dan hasilnya dipergunakan untuk menyusun versi final dari produk yang dikembangkan, produk yang dihasilkan adalah buku cetak.

2. Subjek Uji Coba

a. Validasi Ahli

Ahli yang memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari 7 ahli. Ahli materi yaitu 4 Dosen di FIKK UNY. Sedangkan untuk ahli pembelajaran yaitu 3 Guru PJOK yang sudah menjadi PNS.

Tabel. Validator Ahli

Ahli Materi	Ahli Pembelajaran
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.	Drs. Agung Pramono
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.	Fajar Gunawan, S.Pd.
Dr. Yudanto, M.Pd.	Yuli Karmono, S.Pd.
Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.	

b. Uji Coba Skala Terbatas

Subjek untuk skala terbatas menggunakan 1 Guru PJOK, dan 1 kelas peserta didik kelas X di SMA N 1 Tempel, yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

c. Uji Coba Skala Luas

Subjek untuk skala luas menggunakan: (1) SMA N 1 Seyegan yang beralamat di Tegalgentan, Margoagung, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (2) SMA N 1 Mlati yang beralamat di Cebongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (3) SMA N 1 Sleman yang beralamat di Jl. Magelang Km.14 Medari, Jl. Magelang, Jetis, Caturharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (4) SMA N 1 Pakem yang beralamat di l. Kaliurang No.Km.17,5, Tegalsari, Pakembinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (5) SMA N 1 Godean yang beralamat di Jl. Sidokarto No.5, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (6)

SMA N 1 Tempel yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kec. Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

d. Uji Kepraktisan

Subjek untuk uji coba kepraktisan sama dengan uji coba skala luas, yaitu menggunakan : (1) SMA N 1 Seyegan yang beralamat di Tegalgentan, Margoagung, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (2) SMA N 1 Mlati yang beralamat di Cebongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (3) SMA N 1 Sleman yang beralamat di Jl. Magelang Km.14 Medari, Jl. Magelang, Jetis, Caturharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (4) SMA N 1 Pakem yang beralamat di l. Kaliurang No.Km.17,5, Tegalsari, Pakembinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (5) SMA N 1 Godean yang beralamat di Jl. Sidokarto No.5, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, (6) SMA N 1 Tempel yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kec. Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

e. Uji Efektivitas

Subjek uji efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan 3 orang Guru PJOK, 3 sekolah dan 3 kelas peserta didik SMA. Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan subjek yang

sama. Jumlah peserta didik yang digunakan dalam uji efektifitas ini yaitu 108 Peserta didik dan 3 Guru PJOK.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung menemui responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumen. Uji validasi ahli menggunakan teknik *focus group discussion* (FGD). Dalam teknik FGD ini setiap ahli tidak bertemu dan dilakukan berulang-ulang sampai terjadi kesepakatan dari para ahli. Teknik pengumpulan data uji coba menggunakan teknik observasi dengan menggunakan sakala rating 1 sampai 4.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ada empat instrumen pengumpulan data yaitu instrumen validasi ahli, instrumen kelayakan, instrumen kepraktisan dan instrumen uji efektifitas produk.

1) Instrumen Validasi Ahli

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Tujuan Pembelajaran	Penilaian dokumen dengan skala nilai
	Aktivitas Fisik	
	Langkah Pembelajaran	
	Fasilitas Pembelajaran	

	Item-item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila relevan
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 0 apabila tidak relevan

Tabel 2. Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai	
			0	1
1	Tujuan Pembelajaran	Apakah tujuan pembelajaran pendidikan jasmani relevan dengan kurikulum 2013?		
		Apakah model yang dikembangkan efektif?		
		Apakah model yang dikembangkan aman?		
		Apakah model yang dikembangkan mudah?		
2	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?		
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?		
3	Langkah Pembelajaran	Apakah langkah-langkah pembelajaran Penjas relevan dengan tujuan pembelajaran?		

		Apakah langkah-langkah pembelajaran mudah dilaksanakan?		
4	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?		
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?		
5	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?		
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?		

Instrumen penilaian ahli telah divalidasi oleh ahli dan dihitung tingkat validitasnya menggunakan CVR (*Content Validity Ratio*).

2) Instrumen Uji Coba Produk Skala Terbatas dan Skala Luas

Kisi-kisi instrumen pelaksanaan uji coba skala terbatas dan skala luas untuk guru/pelaksana seperti Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Aktivitas Fisik	Kuesioner
	Fasilitas dan Peralatan Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	

	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	
--	---	--

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Tabel 4. Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan				

		merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				
4	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				

Instrumen penilaian ahli telah divalidasi oleh ahli dan dihitung tingkat validitasnya menggunakan CVR (*Content Validity Ratio*).

3) Instrumen Uji Kelayakan Produk

Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk guru/pelaksana sama seperti uji skala terbatas, adapun instrumennya sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Aktivitas Fisik	Kuesioner
	Fasilitas dan Peralatan Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Tabel 6. Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				

		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				
4	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				

Tabel 7. Kriteria Skor Penilaian

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

(Arikunto, 2010)

Rumus perhitungan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

4) Instrumen Uji Kepraktisan Produk

Kisi-kisi instrumen kepraktisan untuk guru/pelaksana sama seperti uji skala luas, adapun instrumennya sebagai berikut.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani	Aktivitas Fisik	Kuesioner
	Fasilitas dan Peralatan Pembelajaran	

	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Tabel 9. Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain				

		dalam pembelajaran?				
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				
4	Item-item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				

Tabel 10. Persentase dan Kriteria Kualitatif

No	Kriteria	Kategori Kelayakan
1	81,00 % - 100 %	Sangat Praktis
2	61,00 % - 80,00 %	Praktis
3	41,00 % - 60,00 %	Cukup Praktis
4	21,00 % - 40,00 %	Tidak Praktis
5	00,00 % - 20,00 %	Sangat Tidak Praktis

(Akbar, 2013)

Rumus perhitungan

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = validasi

TSe = total skor empirik yang dicapai

TSh = total skor yang diharapkan

(Akbar, 2013)

5) Instrumen Uji Efektif Produk

Kisi-kisi penilaian motivasi dan kerja sama dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 11. Kisi-Kisi Penilaian

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani <i>Cooperative Learning</i>	Motivasi	Observasi
	Kerja sama	
	Keterampilan	

Tabel 12. Kisi-Kisi Lembar Observasi Motivasi

Indikator	Item Observasi
1. Kuatnya kemauan dalam pembelajaran	1. Peserta didik aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran. 2. Peserta didik aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.
2. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar	1. Peserta didik dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran 2. Peserta didik memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.
3. Ulet dalam menghadapi kesulitan	1. Peserta didik tidak mudah putus asa. 2. Peserta didik tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik.
4. Ketekunan dalam pembelajaran	1. Peserta didik selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.

	2. Peserta didik selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.
5. Teliti dalam pembelajaran	1. Peserta didik selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran 2. Peserta didik memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran

Tabel 13. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kerja sama

Indikator	Item Observasi
1. Dapat berinteraksi dengan temannya	1. Peserta didik selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran. 2. Peserta didik selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.
2. Bertanggung jawab dengan perannya	1. Peserta didik selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran. 2. Peserta didik selalu menghormati guru dan temannya.
3. Saling menolong dan membantu dalam kelompok	1. Peserta didik selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok. 2. Peserta didik selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.
4. Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.	1. Peserta didik selalu menerima keputusan kelompok.

	2. Peserta didik selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.
5. Setiap peserta didik ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan bersama.	Peserta didik selalu memberikan pendapat di kelompok.

Tabel 14. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan

Indikator	Item Observasi
Peserta didik dapat melakukan teknik passing dalam permainan sepakbola, permainan bola voli dan permainan bola basket.	Peserta didik dalam melakukan teknik passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.

Tabel 15. Lembar Observasi Pengamatan Guru

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN
KERJASAMA**

Nama :

Kelas :

Asal Sekolah :

Hari/Tgl/Tahun :

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan peserta didik.

No	Indikator	Keterangan
1	Peserta didik aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik turut aktif, mendengarkan, memahami, melaksanakan pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik turut aktif mendengarkan, memahami, dan menghargai dalam proses pembelajaran.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik aktif memahami dalam proses pembelajaran.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak aktif bertanya sama sekali dalam proses pembelajaran
2	Peserta didik aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik turut aktif, mendengarkan, memahami, melaksanakan dan bertanya pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik turut aktif memahami, dan bertanya dalam proses pembelajaran.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik aktif memahami dalam proses pembelajaran.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik kurang aktif bertanya dalam proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak aktif bertanya sama sekali dalam proses pembelajaran
3	Peserta didik dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik datang tepat waktu saat proses pembelajaran.

No	Indikator	Keterangan
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik memanfaatkan waktu untuk berdiskusi dengan temanya saat proses pembelajaran
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik hanya mendengarkan perintah Guru PJOK saat proses pembelajaran
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik hanya mendengarkan perintah Guru PJOK tanpa mengimplementasikan saat proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat memanfaatkan waktu untuk berdiskusi, bertanya kepada Guru PJOK maupun temannya saat proses pembelajaran.
4	Peserta didik memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik turut andil dalam kelompok pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik saling memberi masukan kepada temannya
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik hanya bercanda dalam proses pembelajaran.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak turut aktif dalam proses pembelajaran
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak turut aktif dan meremehkan dalam proses pembelajaran.
5	Peserta didik tidak mudah putus asa	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik selalu semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik selalu antusias dalam proses pembelajaran.

No	Indikator	Keterangan
		<p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran hanya mengikuti temannya.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik kurang aktif, semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak semangat dan antusias dalam proses pembelajaran.</p>
6	Peserta didik tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat menerima masukan Guru PJOK dan temannya, dan dapat introspeksi diri untuk menjadi lebih baik.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat menerima masukan Guru PJOK pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat menerima masukan dari temannya pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat menerima masukan dari Guru PJOK untuk menjadi lebih baik.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat menerima masukan dari Guru PJOK dan temannya untuk menjadi lebih baik, serta acuh dalam proses pembelajaran.</p>
7	Peserta didik selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik aktif bertanya pada Guru PJOK maupun temannya, dan menyampaikan pendapat untuk mendapatkan solusi dalam proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat menyampaikan</p>

No	Indikator	Keterangan
		pendapat untuk mendapatkan solusi dalam proses pembelajaran.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat mengikuti perintah Guru PJOK untuk mengikuti proses pembelajaran.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik apabila Peserta didik tidak aktif bertanya pada Guru PJOK maupun temannya.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak aktif bertanya pada Guru PJOK maupun temannya dan acuh dalam proses pembelajaran.
8	Peserta didik selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik aktif melaksanakan perintah Guru PJOK maupun temannya dan mengimplementasikan pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik aktif melaksanakan perintah teman kelompoknya pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran tidak dengan bercanda.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik dalam proses pembelajaran selalu bercanda dengan temannya.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak aktif melaksanakan perintah Guru PJOK maupun temannya, tidak mengimplementasikan pada saat proses pembelajaran, dan selalu bercanda saat proses pembelajaran.</p>
9	Peserta didik selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat melaksanakan perintah Guru

No	Indikator	Keterangan
		<p>PJOK dengan baik, mengerjakan tugas dengan tepat waktu, dapat berdiskusi dengan baik pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat mengerjakan tugas dengan tepat waktu, dapat berdiskusi dengan baik pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat berdiskusi dengan baik pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat mengerjakan tugas dengan tepat waktu, tidak dapat berdiskusi dengan baik pada saat proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat melaksanakan perintah Guru PJOK dengan baik, tidak mengerjakan tugas dengan tepat waktu, dan tidak dapat berdiskusi dengan baik pada saat proses pembelajaran.</p>
10	Peserta didik memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat berdiskusi dengan temannya, mencari solusi, dan strategi agar dapat memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat berdiskusi dengan temannya agar dapat memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat berinteraksi dengan temannya.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat berdiskusi dengan temannya, tidak mencari solusi, dan</p>

No	Indikator	Keterangan
		strategi agar dapat memenangkan permainan.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat berdiskusi dengan temannya, tidak mencari solusi, tidak berkontribusi pada kelompok agar dapat memenangkan permainan.
11	Peserta didik selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat memberi masukan, berdiskusi, saling meminta pendapat pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat memberi masukan, berdiskusi pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik hanya mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik hanya mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok, dan tidak serius pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik hanya mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok, tidak serius pada saat proses pembelajaran, dan lebih mementingkan individu.
12	Peserta didik selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik selalu menghargai temannya pada saat bertanya, memberikan masukan kepada temannya, memberikan arahan terkait dengan materi yang belum dipahami.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik bertanya kepada

No	Indikator	Keterangan
		temannya, memberikan masukan kepada temannya, memberikan arahan terkait dengan materi yang belum dipahami.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik hanya mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok, dan kurang aktif di kelompok.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok, pasif dalam pembelajaran dan tidak serius pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik mengikuti proses pembelajaran tanpa memberikan kontribusi kepada kelompok, pasif dalam pembelajaran dan tidak serius pada saat proses pembelajaran, dan lebih mementingkan kepentingan individu.
13	Peserta didik selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik disiplin saat proses pembelajaran.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik taat pada saat proses pembelajaran.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik tidak memakai seragam lengkap saat proses pembelajaran.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik datang terlambat saat proses pembelajaran.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik meremehkan instruksi Guru PJOK saat proses pembelajaran.

No	Indikator	Keterangan
14	Peserta didik selalu menghormati guru dan temannya.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik mendengarkan arahan Guru PJOK, dapat berdiskusi dengan temannya, mencari solusi untuk memecahkan masalah, dapat berkontribusi pada kelompok, menemukan strategi untuk dapat memenangkan permainan.
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat berdiskusi dengan temannya, mencari solusi untuk memecahkan masalah, dapat berkontribusi pada kelompok, menemukan strategi untuk dapat memenangkan permainan.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat berkontribusi pada kelompok, menemukan strategi untuk dapat memenangkan permainan
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak mendengarkan arahan Guru PJOK, tidak dapat berdiskusi dengan temannya.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak mendengarkan arahan Guru PJOK, tidak dapat berdiskusi dengan temannya, tidak mencari solusi untuk memecahkan masalah, tidak dapat berkontribusi pada kelompok, tidak menemukan strategi untuk dapat memenangkan permainan.
15	Peserta didik selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.	Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat memberikan kontribusi, memberikan ide, memberikan rencana untuk dapat memenangkan permainan.

No	Indikator	Keterangan
		<p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik memberikan ide, memberikan rencana untuk dapat memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik memberikan rencana untuk dapat memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat memberikan kontribusi pada kelompok.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat memberikan kontribusi, tidak memberikan ide, tidak memberikan rencana untuk dapat memenangkan permainan.</p>
16	Peserta didik selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat berpartisipasi, turut andil memiliki peran dalam kelompok, memberikan bantuan pada kelompok, dan keikutsertaan pada kelompok dalam memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik turut andil memiliki peran penting dalam kelompok, memberikan bantuan pada kelompok, dan keikutsertaan pada kelompok dalam memenangkan permainan.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik memberikan bantuan pada kelompok, dan keikutsertaan pada kelompok.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat berpartisipasi pada kelompok, tidak memiliki peran penting dalam kelompok, tidak</p>

No	Indikator	Keterangan
		memberikan bantuan pada kelompok.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat berpartisipasi, tidak turut andil memiliki peran dalam kelompok, tidak memberikan bantuan pada kelompok, dan tidak turut andil pada kelompok dalam memenangkan permainan.
17	Peserta didik selalu menerima keputusan kelompok.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik dapat terbuka, lapang dada, menerima kesepakatan kelompok</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat mendengarkan, memahami keputusan kelompok</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik dapat menerima keputusan kelompok dengan rasa acuh tak acuh</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak dapat terbuka, dan tidak dapat menerima kesepakatan kelompok</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak dapat terbuka, tidak dapat menerima kesepakatan kelompok dan hanya mementingkan kepentingan individu.</p>
18	Peserta didik selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik selalu antusias mendengarkan arahan, instruksi, bimbingan, dan petunjuk dari Guru PJOK maupun temannya.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik dapat mengimplementasikan arahan dari Guru PJOK.</p>

No	Indikator	Keterangan
		<p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik tidak mendengarkan arahan Guru PJOK, tidak dapat berdiskusi dengan temannya.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak mendengarkan arahan Guru PJOK, tidak dapat berdiskusi dengan temannya, tidak dapat berkontribusi secara penuh terhadap kelompok.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak mendengarkan arahan Guru PJOK, tidak dapat berdiskusi dengan temannya, tidak dapat berkontribusi secara penuh terhadap kelompok, memntingkan kepentingan individu.</p>
19	Peserta didik selalu memberikan pendapat di kelompok.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik selalu memberikan pendapat, ide, gagasan dalam proses pembelajaran.</p> <p>Nilai 4 = baik, apabila peserta didik turut aktif memberikan usulan dalam diskusi kelompok.</p> <p>Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik mengikuti diskusi dikelompok.</p> <p>Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik tidak aktif memberikan pendapat.</p> <p>Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik tidak aktif memberikan pendapat di dalam kelompok, selalu bercanda saat proses pembelajaran.</p>
20	Peserta didik dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.	<p>Nilai 5 = baik sekali, apabila peserta didik selalu tidak ragu-ragu dalam melakukan passing, selalu tepat sasaran dan bisa diterima oleh temannya.</p>

No	Indikator	Keterangan
		Nilai 4 = baik, apabila peserta didik sedikit ragu-ragu dalam melakukan passing, selalu tepat sasaran dan bisa diterima oleh temannya.
		Nilai 3 = cukup, apabila peserta didik sedikit ragu-ragu dalam melakukan passing, kurang tepat sasaran tetapi masih bisa diterima oleh temannya.
		Nilai 2 = kurang, apabila peserta didik selalu ragu-ragu, selalu tidak tepat sasaran, tetapi masih bisa diterima oleh temannya.
		Nilai 1 = kurang sekali, apabila peserta didik selalu ragu-ragu, selalu tidak tepat sasaran dan selalu tidak dapat diterima temannya.

Rumus Observasi/Pengamatan

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\sum x}{\sum \text{max}} \times 100$$

Keterangan:

$\sum x$ = total skor peserta didik yang didapat

$\sum \text{max}$ = total maksimum skor penilaian

(Arikunto, 2006)

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan diperoleh dua macam data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari hasil uji ahli dan uji coba model skala terbatas serta skala luas. Data ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Hasil analisis dijadikan bahan revisi model yang di uji cobakan selanjutnya. Data kuantitatif yang diperoleh dari uji validitas isi (ahli) model pembelajaran penjas. Data diperoleh dari hasil penilaian tujuh ahli.

Data kuantitatif ini akan dianalisis dengan menggunakan formula *Content Validity Ratio* (CVR) dari Lawshe's.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Teknik pengumpulan data uji validitas draf model pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan angket dengan skala 0 dan 1. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan formula *Content Validity Ratio* (CVR) dari Lawshe's. Uji reliabilitas angket dianalisis menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik yaitu uji wilcoxon dengan bantuan SPSS 21.

b. Uji Kelayakan Draft Model Pembelajaran

Teknik analisis untuk mengetahui kelayakan draf model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik SMA yaitu sebagai berikut:

Tabel 16. Kriteria Skor Penilaian

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

(Arikunto, 2010)

Rumus perhitungan

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

c. Uji Kepraktisan Model

Teknik analisis untuk mengetahui kepraktisan draf model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik SMA yaitu sebagai berikut:

Tabel 17. Persentase dan Kriteria Kualitatif

No	Kriteria	Kategori Kepraktisan
1	81,00 % - 100 %	Sangat Praktis
2	61,00 % - 80,00 %	Praktis
3	41,00 % - 60,00 %	Cukup Praktis
4	21,00 % - 40,00 %	Tidak Praktis
5	00,00 % - 20,00 %	Sangat Tidak Praktis

(Akbar, 2013)

Rumus perhitungan

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = validasi

TSe = total skor empirik yang dicapai

TSh = total skor yang diharapkan

(Akbar, 2013)

d. Uji Keefektifan Model

Teknik analisis untuk mengetahui keefektifan draf model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik SMA yaitu sebagai berikut:

Rumus Observasi/Pengamatan

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\sum x}{\sum \text{max}} \times 100$$

Keterangan:

$\sum x$ = total skor peserta didik yang didapat

$\sum \text{max}$ = total maksimum skor penilaian

(Arikunto, 2006)

Hasil data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon* dengan bantuan SPSS 21. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon* karena data tes yang diperoleh berupa data berskala interval yang berdistribusi tidak normal. Selain itu uji *wilcoxon* juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan penilaian dari pertemuan pertama dengan pertemuan kedua, pertemuan kedua dengan ketiga dan pertemuan pertama dengan ketiga.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengambilan data untuk kebutuhan analisis, penulis menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dan survei dengan penyebaran angket kepada Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga (PJOK) Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Sleman.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil wawancara tidak terstruktur pada Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga (PJOK) Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti saat melakukan analisis kebutuhan untuk data, adapun pertanyaan untuk Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga (PJOK) Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai berikut:

- a. Kesulitan dan hambatan apa saja yang dialami oleh Guru PJOK saat pembelajaran?
 - 1) Guru PJOK kesulitan dalam menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara optimal.
 - 2) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menyusun model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama.

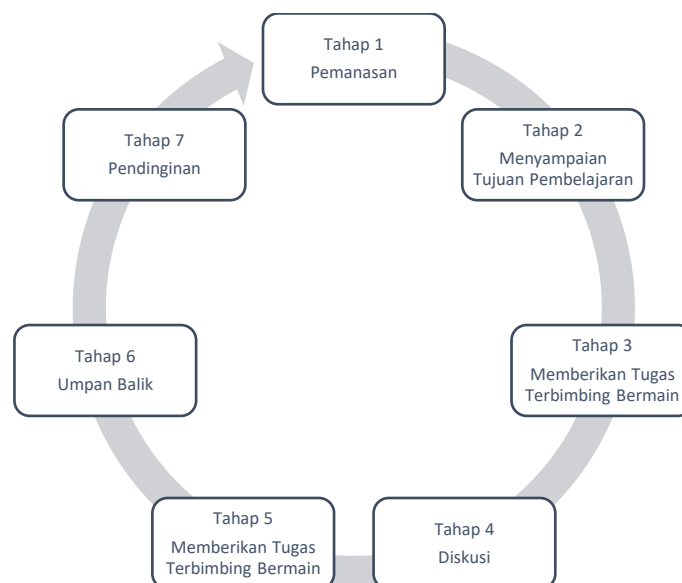
- 3) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik.
 - 4) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menyusun instrumen pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama.
- b. Model pembelajaran yang sering digunakan untuk pembelajaran PJOK?
- 1) *Discovery Learning*
 - 2) *Cooperative Learning*
 - 3) Jigsaw
 - 4) *Sport Education*
- a. Penilaian pembelajaran seperti apa yang digunakan untuk pembelajaran PJOK?
- 1) Penilaian secara langsung melalui praktik
 - 2) Ujian tengah semester
 - 3) Ujian akhir semester
 - 4) Tugas
 - 5) Tes keterampilan olahraga
- b. Buku yang dijadikan referensi atau sumber belajar?
- 1) Buku pegangan PJOK
 - 2) Buku modul PJOK

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang sudah dilakukan oleh peneliti, adapun kesimpulannya sebagai berikut: (1) Guru PJOK kesulitan dalam

menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara optimal, (2) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menyusun model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama, (3) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik, (4) Guru PJOK mengalami kesulitan dalam menyusun instrumen pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama.

2. Desain Produk Awal

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, studi literatur, penelitian yang relevan, dihasilkan draf model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Adapun gambar sintak model pembelajaran pendidikan jasmani secara singkat sebagai berikut ini:



Gambar 13. Sintak Model Pembelajaran

3. Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi ahli yang dilakukan oleh 7 ahli, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Validasi Ahli

No	Indikator	Pertanyaan	Ahli							CVR	
			1	2	3	4	5	6	7		
1	Tujuan Pembelajaran	Apakah tujuan pembelajaran pendidikan jasmani relevan dengan kurikulum 2013?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		Apakah model yang dikembangkan efektif?	1	1	1	1	0	1	1	1	0,7
		Apakah model yang dikembangkan aman?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		Apakah model yang dikembangkan mudah?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Langkah Pembelajaran	Apakah langkah-langkah pembelajaran Penjas relevan dengan tujuan pembelajaran?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		Apakah langkah-langkah pembelajaran mudah dilaksanakan?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?	0	1	1	1	1	1	1	1	0,7
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan mempresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	Motivasi dan Kerjasama	dengan motivasi?								
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?	1	1	1	1	1	1	1	1

Berdasarkan tabel diatas, hasil tujuh validasi ahli dengan menggunakan analisis formula CVR yang dihasilkan menunjukkan nilai CVR 0,7 dan 1, karena menurut Lawshe dalam (Hendryadi, 2017), menyatakan bahwa nilai CVR di atas 0.5 mempunyai tingkat validitas moderat dan nilai CVR 1 mempunyai nilai tingkat validitas tinggi. Berdasarkan data diatas, ke tujuh ahli memiliki kesepakatan sempurna untuk nilai CVR = 1 dan dua ahli memiliki kesepakatan moderat untuk nilai CVR = 0.7. Selain data kuantitatif di atas, terdapat pula data kualitatif berupa saran dan masukan dari tujuh ahli untuk memperbaiki draf produk awal pengembangan model pembelajaran. Saran dan masukan dari tujuh ahli secara keseluruhan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 19. Masukan dari Tujuh Ahli

No	Masukan dan Saran
1.	Petunjuk pengisian lembar penilaian harus dibenahi, karena tidak ada skala penilaian nol (0)
2.	Modifikasi permainan yang dikembangkan alat dan fasilitas, permainan sepakbola, permainan bola basket, dan permainan bola voli bisa diperkecil untuk kerja sama
3.	Sintaks pembelajaran dan isi buku panduan dilengkapi dan ditambahkan
4.	Instrumen sesuai dengan ciri <i>cooperative learning</i> di permainan sepakbola
5.	Tambahkan penilaian model di buku panduan
6.	Perbaiki dan tambahkan sintaks pembelajaran
7.	Saat pemanasan dan pendinginan tidak harus Guru PJOK yang memandu pemanasan dan pendinginan
8.	Alokasi waktu dipertimbangkan kembali
9.	Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak harus pada posisi berbaris membentuk saf, tetapi ketika peserta didik masuk lapangan bisa langsung menempati skema pembelajaran yang sudah dirancang dilapangan.

Berdasarkan analisis kuantitatif dan kualitatif saran dan masukan dari tujuh ahli dapat disimpulkan bahwa draft model pembelajaran pendidikan jasmani dapat di uji cobakan dilapangan.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Adapun hasilnya sebagai berikut ini:

1. Hasil Uji Coba Produk Skala Terbatas

Hasil uji coba skala terbatas yang sudah dilakukan yaitu menggunakan 1 orang Guru PJOK, 1 sekolah, dan 1 kelas peserta didik SMA. Adapun untuk subjeknya yaitu 1 Guru PJOK, dan 1 kelas peserta didik kelas X di SMA N 1 Tempel, yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun hasil kualitatif yang dihasilkan: (1) Guru merasa mudah, praktis, dan aman saat melaksanakan aktivitas fisik dan relevan dengan karakter peserta didik, (2) Guru merasa fasilitas pembelajaran mudah, praktis, dan aman, (3) Guru merasa bahasa dan gambar mudah, praktis dan aman, (4) Guru merasa item-item penilaian motivasi dan kerja sama mudah, praktis dan aman. Secara lengkap data hasil uji coba skala terbatas dapat disajikan sebagai berikut ini:

Tabel 20. Data Hasil Penilaian Guru PJOK

No	Indikator	Pertanyaan	A			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				V
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				V

2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				V
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				V
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				V
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				V
4	Item-Item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				V
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				V

Tabel diatas menunjukkan hasil penilaian Guru PJOK terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, kesimpulannya yaitu semua item mudah, praktis dan aman. Selain itu Guru PJOK juga memberikan saran terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan, adapun sebagai berikut:

Tabel 21. Saran Guru PJOK

No	Saran
1.	Metode pembelajaran PJOK sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2.	Metode yang dikembangkan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor.
3.	Model yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik.

2. Hasil Uji Kelayakan

Tahap setelah melakukan uji skala terbatas, kemudian dilanjutkan tahap analisis uji kelayakan. Subjek yang digunakan menggunakan 1 orang Guru PJOK,

1 sekolah, dan 1 kelas peserta didik SMA. Adapun untuk subjeknya yaitu 1 Guru PJOK, dan 1 kelas peserta didik kelas X di SMA N 1 Tempel, yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tabel 22. Data Hasil Penilaian Guru PJOK

No	Indikator	Pertanyaan	A			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				V
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				V
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				V
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				V
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				V
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				V
4	Item-Item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				V
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				V

Berdasarkan data di atas jumlah nilai yang diperoleh yaitu 32, setiap item indikator memiliki skala nilai 4. Analisis yang digunakan untuk menentukan

kelayakan draf model pembelajaran pendidikan jasmani mengadopsi dari (Arikunto, 2010).

Rumus perhitungan sebagai berikut ini:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Hasil} = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan data diatas hasil yang diperoleh 100% oleh karena itu model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik dapat dikatakan “sangat layak” sehingga dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya.

3. Hasil Uji Coba Skala Luas

Hasil uji coba skala luas yang sudah dilakukan yaitu menggunakan 6 orang Guru PJOK, 6 sekolah dan 6 kelas peserta didik SMA. Adapun untuk subjeknya yaitu:

- a. SMA N 1 Seyegan yang beralamat di Tegalgentan, Margoagung, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. SMA N 1 Mlati yang beralamat di Cebongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. SMA N 1 Sleman yang beralamat di Jl. Magelang Km.14 Medari, Jl. Magelang, Jetis, Caturharjo, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- d. SMA N 1 Pakem yang beralamat di l. Kaliurang No.Km.17,5, Tegalsari, Pakembinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

- e. SMA N 1 Godean yang beralamat di Jl. Sidokarto No.5, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
- f. SMA N 1 Tempel yang beralamat di Banjarharjo, Pondokrejo, Kec. Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasarkan hasil uji coba skala luas didapatkan hasil kualitatif sebagai berikut ini:

Tabel 23. Hasil Uji Skala Luas

No	Indikator	Pertanyaan	A	B	C	D	E	F
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?	4	4	4	4	4	4
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?	3	4	3	3	3	4
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?	4	4	4	3	4	4
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?	4	4	3	3	3	4
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?	4	4	4	4	4	4
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?	4	4	4	4	4	4
4	Item-Item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?	4	4	3	3	3	4
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?	4	3	3	3	3	4

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa: (1) 6 Guru PJOK merasa mudah, praktis, dan aman saat melaksanakan aktivitas fisik, sedangkan 2 Guru PJOK merasa mudah, praktis, dan aman antara pembelajarana yang relevan dengan karakter peserta didik, sedangkan 4 orang Guru PJOK merasa cukup mudah, praktis, dan aman antara pembelajaran yang relevan dengan karakter peserta didik, (2) Sebanyak 5 Guru PJOK merasa fasilitas pembelajaran mudah, praktis, dan aman, sedangkan 1 Guru PJOK merasa cukup mudah, praktis dan aman, selanjutnya untuk item ukuran fasilitas dan peralatan mempresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran, sebanyak 3 Guru PJOK merasa mudah, praktis, dan aman dan 3 Guru PJOK merasa cukup mudah, praktis dan aman, (3) Sebanyak 6 Guru PJOK merasa bahasa dan gambar mudah, praktis dan aman, (4) Sebanya 3 Guru PJOK merasa item-item penilaian motivasi dan kerja sama mudah, praktis dan aman, sedangkan 3 Guru PJOK lainnya merasa cukup mudah, praktis dan aman. Kemudian untuk item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama sebanyak 4 Guru PJOK merasa cukup mudah, praktis, dan aman. Selain itu Guru PJOK juga memberikan saran terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan, adapun sebagai berikut:

Tabel 24. Saran Guru PJOK

No	Saran
1.	Model-model pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan sarana dan prasarana sekolah.
2.	Model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan kualitas jasmani peserta didik.
3.	Cermati tata tulis, penialaian untuk dibuat seimbang antara kognitif, afektif, dan psikomotor.
4.	Tata tulis dalam penulisan laporan, penilaian terhadap Peserta didik bisa lebih dispesifikasikan untuk kognitif, psikomotor dan afektif.

5.	Model pembelajaran penjas yang dikembangkan sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik.
6.	Model yang dikembangkan mampu meningkatkan pengambilan keputusan dan interpersonal peserta didik.
7.	Model pembelajaran penjas yang dikembangkan sudah representatif bagi Peserta didik.
8.	Model pembelajaran penjas dalam pelaksanaan mudah dan aman.

4. Hasil Uji Kepraktisan

Tahap setelah melakukan uji skala luas, kemudian dilanjutkan tahap analisis uji kepraktisan. Subjek yang digunakan menggunakan 6 orang Guru PJOK, 6 sekolah dan 6 kelas peserta didik SMA.

Tabel 25. Data Hasil Penilaian Guru PJOK

No	Indikator	Pertanyaan	A	B	C	D	E	F
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?	4	4	4	4	4	4
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?	3	4	3	3	3	4
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?	4	4	4	3	4	4
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?	4	4	3	3	3	4
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?	4	4	4	4	4	4
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?	4	4	4	4	4	4

4	Item-Item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?	4	4	3	3	3	4
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?	4	3	3	3	3	4

Berdasarkan data di atas jumlah nilai yang diperoleh yaitu 177, setiap item indikator memiliki skala nilai 4. Analisis yang digunakan untuk menentukan kepraktisan draf model pembelajaran pendidikan jasmani mengadopsi dari (Akbar, 2013).

Rumus perhitungan

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{177}{192} \times 100\% = 92,18 \%$$

Keterangan:

V = validasi

TSe = total skor empirik yang dicapai

TSh = total skor yang diharapkan

Berdasarkan data diatas hasil yang diperoleh 92,18% oleh karena itu model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik dapat dikatakan “sangat praktis” sehingga dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya.

5. Hasil Uji Efektifitas

Hasil uji efektifitas model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA menggunakan metode *time series design*. Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan subjek yang sama. Jumlah peserta didik yang digunakan dalam uji efektifitas ini yaitu 108 peserta didik

dan 3 Guru PJOK. Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, kedua dan ketiga peserta didik mengaplikasikan produk model pembelajaran pendidikan jasmani kemudian Guru PJOK menilai peserta didik sesuai dengan keadaan pada saat pembelajaran.

Hasil data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon*. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon* karena data tes yang diperoleh berupa data berskala interval yang berdistribusi tidak normal. Selain itu uji *wilcoxon* juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan penilaian dari pertemuan pertama dengan pertemuan kedua, pertemuan kedua dengan ketiga dan pertemuan pertama dengan ketiga. Hasil uji beda *wilcoxon* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 26. Hasil Analisis Uji Beda *Wilcoxon* Penilaian Pertama dan Kedua

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan 1 dan 2	108	53.29	-8.849 ^b	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua sebesar 53.29. Sedangkan untuk nilai p *asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai sig. $.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama dan pertemuan kedua ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

Tabel 27. Hasil Analisis Uji Beda *Wilcoxon* Penilaian Kedua dan Ketiga

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan 2 dan 3	108	54.50	-9.077 ^b	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pertemuan kedua dan ketiga sebesar 54.50. Sedangkan untuk nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai *sig. .000* < 0.05 maka *H₀* ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan kedua dan pertemuan ketiga ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

Tabel 28. Hasil Analisis Uji Beda *Wilcoxon* Penilaian Ketiga dan Pertama

Pertemuan	N	Mean	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Pertemuan 3 dan 1	108	54.00	-8.998 ^b	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pertemuan ketiga dan kesatu sebesar 54.00. Sedangkan untuk nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai *sig. .000* < 0.05 maka *H₀* ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik pertemuan pertama dan kedua, pertemuan kedua dan ketiga, dan pertemuan pertama dan ketiga. Dengan kata lain model pembelajaran pendidikan

jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.

C. Revisi Produk

Berdasarkan masukan dan saran dari uji ahli, hasil uji coba skala terbatas, dan hasil uji coba skala luas, maka revisinya sebagai berikut ini:

1. Revisi Draf Produk

Berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh dari para ahli terhadap model pembelajaran, untuk mengoptimalkan motivasi dan kerja sama peserta didik, draf awal pengembangan perlu dilakukan revisi sebelum di uji cobakan di lapangan. Perbaikan dari saran ahli draf awal dirangkum secara kualitatif dalam tabel dibawah ini:

Tabel 29. Masukan dan Saran Ahli

No	Masukan dan Saran	Perbaikan
1.	Petunjuk pengisian lembar penilaian harus dibenahi, karena tidak ada skala penilaian nol (0)	Skala nilai sudah dibenahi, dimulai dari skala nol (0)
2.	Modifikasi permainan yang dikembangkan alat dan fasilitas, permainan sepakbola, permainan bola basket, dan permainan bola voli bisa diperkecil untuk kerja sama.	Modifikasi sarana prasarana sudah disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3.	Sintaks pembelajaran dan isi buku panduan dilengkapi dan ditambahkan	Sintaks pembelajaran sudah dibenahi
4.	Instrumen sesuai dengan ciri <i>cooperative learning</i> di permainan sepakbola	Instrumen yang bercirikan <i>cooperative learning</i> sudah dibenahi.

5.	Tambahkan penilaian model di buku panduan	Penilaian dalam model pembelajaran sudah ditambahkan.
----	---	---

2. Revisi Produk Uji Coba Terbatas

Masukkan dan saran yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba skala terbatas sangat diperlukan untuk mengoptimalkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Penyempurnaan tersebut diperlukan agar produk siap di uji cobakan di skala luas. Perbaikan dari Guru PJOK dirangkum dibawah ini:

Tabel 30. Masukan dan Saran Skala Terbatas

No	Masukan dan Saran	Perbaikan
1.	Metode pembelajaran PJOK sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.	Metode yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2.	Metode yang dikembangkan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor.	Metode yang dikembangkan dapat berpengaruh dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor.
3.	Model yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik.	Model yang dikembangkan sudah dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik.

3. Revisi Produk Uji Coba Skala Luas

Masukkan dan saran yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba skala luas sangat diperlukan untuk mengoptimalkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Penyempurnaan tersebut diperlukan agar nantinya model pembelajaran yang dikembangkan bisa diuji efektivitasnya. Perbaikan dari Guru PJOK dirangkum dibawah ini:

Tabel 31. Masukan dan Saran Skala Luas

No	Masukan dan Saran	Perbaikan
1.	Model-model pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan sarana dan prasarana sekolah.	Model pembelajaran yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan sarana dan prasarana di sekolah.
2.	Model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan kualitas jasmani peserta didik.	Model pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
3.	Cermati tata tulis, penilaian untuk dibuat seimbang antara kognitif, afektif, dan psikomotor.	Tata tulis sudah dibenahi dan penilaian dibuat seimbang sudah disesuaikan.

D. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk buku cetak model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperatvie learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA. Spesifik produk yang dikembangkan berupa buku panduan model pembelajaran pendidikan jasmani. Buku panduan ini berisi strategi model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning*. Ditinjau dari manfaat spesifikasi produk yang dikembangkan ini memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap (motivasi, kerja sama) peserta didik SMA.

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA yang valid, layak, praktis dan efektif. Konstruk model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* memiliki komponen (1) sintaks/langkah pembelajaran, (2)

menggunakan tipe team games tournament, (3) implikasi model pembelajaran, (4) sistem pendukung pembelajaran, (5) dampak model pembelajaran.

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA yang dikembangkan dilengkapi dengan panduan penggunaan model pembelajaran yang praktis untuk dipergunakan oleh guru PJOK. Panduan penggunaan model pembelajaran berisi (1) pendahuluan, (2) landasan teori, (3) model pembelajaran penjas berbasis *cooperative learning* (4) implementasi model pembelajaran, (5) keunggulan model pembelajaran, dan (6) penutup. Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA akan dikemas dalam buku cetak.

2. Kepraktisan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Angket dibagikan untuk menguji kepraktisan model pembelajaran penjas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA. Berikut hasil dari responden terkait kepraktisan panduan model pembelajaran penjas pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA. Berdasarkan analisis data jumlah nilai yang diperoleh yaitu 177, setiap item indikator memiliki skala nilai 4. Analisis yang digunakan untuk menentukan kepraktisan draf model pembelajaran pendidikan jasmani mengadopsi dari (Akbar, 2013).

Rumus perhitungan

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V = \frac{177}{192} \times 100\% = 92,18 \%$$

Keterangan:

V = validasi

TSe = total skor empirik yang dicapai

TSh = total skor yang diharapkan

Berdasarkan data diatas hasil yang diperoleh 92,18% oleh karena itu model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik dapat dikatakan “sangat praktis” sehingga dapat diujicobakan pada tahap selanjutnya.

3. Efektifitas Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Hasil uji efektifitas model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama Peserta didik menggunakan metode *time series design*. Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan subjek yang sama. Jumlah Peserta didik yang digunakan dalam uji efektifitas ini yaitu 108 Peserta didik dan 3 Guru PJOK. Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama, kedua dan ketiga peserta didik mengaplikasikan produk model pembelajaran pendidikan jasmani kemudian Guru PJOK menilai Peserta didik sesuai dengan keadaan pada saat pembelajaran.

Hasil data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji beda dengan statistik nonparametrik yaitu uji *wilcoxon*. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon* karena data tes yang diperoleh berupa data berskala interval yang

berdistribusi tidak normal. Selain itu uji *wilcoxon* juga dilakukan untuk mengetahui perbedaan penilaian dari pertemuan pertama dengan pertemuan kedua, pertemuan kedua dengan ketiga dan pertemuan pertama dengan ketiga.

Hasil menunjukan bahwa nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua sebesar 53.29. Sedangkan untuk nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai $\text{sig. } .000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama dan pertemuan kedua ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

Hasil menunjukan bahwa nilai rata-rata pertemuan kedua dan ketiga sebesar 54.50. Sedangkan untuk nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai $\text{sig. } .000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan kedua dan pertemuan ketiga ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani.

Hasil menunjukan bahwa nilai rata-rata pertemuan ketiga dan kesatu sebesar 54.00. Sedangkan untuk nilai *p asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar .000, disebabkan nilai $\text{sig. } .000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan hasil di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan

jasmani peserta didik pertemuan pertama dan kedua, pertemuan kedua dan ketiga, dan pertemuan pertama dan ketiga. Dengan kata lain model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian, adapun keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Produk model pembelajaran Pendidikan Jasmani ini hanya terbatas untuk peserta didik kelas X SMA.
2. Produk model pembelajaran Pendidikan Jasmani ini hanya terbatas di Wilayah Kota Yogyakarta saja. Jika akan digunakan di daerah atau wilayah lain, maka perlu di ujicobakan terlebih dahulu.
3. Uji coba hanya dilakukan pada enam sekolah saja. Agar lebih maksimal perlu dilakukan uji coba yang lebih luas serta jumlah subjek yang lebih banyak sehingga dapat menggambarkan efektivitas penggunaan model pembelajaran ini.

F. Pembahasan

Model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* terbukti sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama peserta didik. Penelitian ini terbukti bahwa pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA secara efektif dan efisien. Peserta didik melalui model pembelajaran berbasis *cooperative*

learning mampu memiliki motivasi dan kerja sama yang tinggi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga orientasi tujuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran *cooperative learning* ini dapat menekankan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *cooperative learning* ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik. Guru PJOK dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas untuk kelas X. Model pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang didasarkan pada kinerja kelompok belajar (Liu & Lipowski, 2021a). Hal serupa juga diungkapkan (Rahman, 2021) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memanfaatkan pertemuan-pertemuan kecil yang informatif bagi peserta didik untuk bekerja sama.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari (Goodyear & Casey, 2015) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* dapat membantu pendidikan jasmani untuk mencapai empat hasil belajar yaitu: kognitif, sosial, fisik dan afektif. Menurut (Bodsworth & Goodyear, 2017) selama 10 tahun terakhir, *cooperative learning* telah menjadi model pedagogis yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan. Hal serupa juga diungkapkan (Casey & Goodyear, 2015) bahwa *cooperative learning* dapat mempromosikan interaksi sosial di antara peserta didik untuk saling

peduli, perhatian, empati, menghormati satu sama lain, dan mendorong satu sama lain untuk belajar bekerja sama.

Motivasi telah memberikan bukti bahwa guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat memanipulasi orientasi tujuan untuk memfasilitasi pencapaian pembelajaran (Sun, 2016). Berdasarkan penelitian terbaru menunjukkan bahwa menumbuhkan motivasi memiliki efek positif terhadap pendidikan jasmani (Chanal et al., 2019). Pengalaman pendidikan jasmani yang berkualitas meliputi peningkatan motivasi peserta didik, sikap mereka terhadap aktivitas fisik, dan perilaku bertanggung jawab (Montoya et al., 2020). Motivasi peserta didik meningkat ketika mereka belajar, merasa dihargai, dan ketika mereka diterima secara sosial (Montoya et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Wu et al., 2021) menyebutkan bahwa motivasi memiliki korelasi positif dengan efikasi diri dan kepercayaan diri.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Pengembangan produk dimulai dengan menganalisis kebutuhan dalam konteks pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas. Merespons hasil analisis ini, peneliti menyusun draft produk awal yang kemudian menjalani serangkaian uji validitas. Proses pengujian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya relevan namun juga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil tujuh validasi ahli dengan menggunakan analisis formula CVR yang dihasilkan menunjukkan nilai CVR 0,7 dan 1, karena menurut Lawshe menyatakan bahwa nilai CVR di atas 0.5 mempunyai tingkat validitas moderat dan nilai CVR 1 mempunyai nilai tingkat validitas tinggi. Berdasarkan analisis data ke tujuh ahli memiliki kesepakatan sempurna untuk nilai $CVR = 1$ dan dua ahli memiliki kesepakatan moderat untuk nilai $CVR = 0.7$. Maka draft model pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikatakan valid.
3. Berdasarkan uji kelayakan jumlah nilai yang diperoleh yaitu 32, setiap item indikator memiliki skala nilai 4. Berdasarkan analisis data hasil yang diperoleh 100% oleh karena itu model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk dapat

meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik dapat dikatakan “sangat layak”.

4. Berdasarkan analisis data jumlah nilai yang diperoleh yaitu 177, setiap item indikator memiliki skala nilai 4. Berdasarkan data diatas hasil yang diperoleh 92,18% oleh karena itu model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik dapat dikatakan “sangat praktis”.
5. Berdasarkan hasil uji efektifitas menunjukan bahwa (1) hasil nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua sebesar 53.29. Sedangkan untuk nilai p asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .000, disebabkan nilai sig. $.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan pertama dan pertemuan kedua ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani, (2) hasil menunjukan bahwa nilai rata-rata pertemuan kedua dan ketiga sebesar 54.50. Sedangkan untuk nilai p asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .000, disebabkan nilai sig. $.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan kedua dan pertemuan ketiga ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani, (3) hasil menunjukan bahwa nilai rata-rata pertemuan ketiga dan kesatu sebesar 54.00. Sedangkan untuk nilai p asymp. Sig. (2-tailed) sebesar .000, disebabkan nilai sig. $.000 < 0.05$ maka

Ho ditolak maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu. Maka dapat disimpulkan bahwa pertemuan ketiga dan pertemuan kesatu ada peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan hasil di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan yang signifikan hasil pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik pertemuan pertama dan kedua, pertemuan kedua dan ketiga, dan pertemuan pertama dan ketiga. Dengan kata lain model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kesimpulan penelitian, terdapat masukan dan saran yang serius untuk menjadi perhatian, adapun masukan dan sarannya sebagai berikut ini:

1. Produk model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama Peserta didik SMA dapat diaplikasikan oleh Guru PJOK kelas X di Sekolah Menengah Atas (SMA). Model yang dikembangkan merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik.
2. Penggunaan produk model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA dapat digunakan secara bijak agar dapat memberikan manfaat terhadap tujuan pembelajaran.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Hasil penelitian ini sudah didideminasikan ke jurnal internasional bereputasi dan masih memerlukan pengembangan terkait dengan model pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola besar berbasis *cooperative learning* untuk meningkatkan motivasi dan kerja sama peserta didik SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aartun, I., Walseth, K., Standal, Ø. F., & Kirk, D. (2022). Pedagogies of embodiment in physical education—a literature review. *Sport, Education and Society*, 27(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1821182>
- Abdullah, S. M. (2019). Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review published in 1982-2012. *Psikodimensia*, 18(1), 85. <https://doi.org/10.24167/psidim.v18i1.1708>
- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The impact of covid-19 to indonesian education and its relation to the philosophy of “merdeka belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.
- Alahmad, M. (2020). Strengths and Weaknesses of Cognitive Theory. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(3), 1584–1593. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i3.1088>
- Alansari, M., & Rubie-Davies, C. M. (2021). Enablers and barriers to successful implementation of cooperative learning through professional development. *Education Sciences*, 11(7). <https://doi.org/10.3390/educsci11070312>
- Albab, U., Khairuddin, K., Ihsan, N., & Sasmitha, W. (2022). Pengembangan E-Modul Permainan Bola Besar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA. *Jurnal JPDO*, 5(8), 155–161.
- Ardana, A. A. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Belajar Bersama (Learning Together) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pjok Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Cakranegara. *Media Bina Ilmiah*, 13(8), 1445. <https://doi.org/10.33758/mbi.v13i8.222>
- Ardiyansyah, S., Abduloh, & Nasution, N. S. (2020). Efektifitas pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di MTs Persis 96 Garut. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 121–130. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO> Jurnal
- Ariestika, E., Widiyanto, W., & Nanda, F. A. (2021). Implementasi Standar Pedoman Nasional Terhadap Tujuan Pendidikan Jasmani. *Jurnal Sains Olahraga Dan Pendidikan Jasmani*, 21(1), 1–10. <http://sportscience.ppj.unp.ac.id/index.php/jss/article/download/58/64>
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian dan pendekatan praktek. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Ariyanti, I., & Nurmeidina, R. (2019). Pelatihan Model Pembelajaran Quick on the Draw Dan Savi Bagi Guru Matematika Smp Sekabupaten Banjar.

- SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 5.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.867>
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Ata, E. (2018). Evaluation of adult environmental awareness behaviours in terms of social learning theory according to perceptions of primary and secondary school students. *International Journal of Higher Education*, 7(6), 54–62. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v7n6p54>
- Bakti, F. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Di SMA Negeri 2 Kampar. *Riau Education Journal*, 1(1), 1–8.
- 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*, 22(6), 563–579.
- Bores-García, D., 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*, 92(1), 146–155.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2021). Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Abstrak. *Budi, DR (2021, February 1). Supplemental Materials for Preprint: Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Retrieved From.
- Buratehi, B. M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olah Raga Dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bola Besar dengan Gerakan Bermain Sepak Bola dan Bola Voli Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Kota Sorong. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 110–119. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i1.3344>
- Bustami, Y., & Corebima, A. D. (2017). The effect of JiRQA learning strategy on critical thinking skills of multiethnic students in higher education, Indonesia. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 4(3), 13–22.
- Camos, V., & Barrouillet, P. (2018). *Working memory in development*. Routledge.
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, 67(1), 56–72.
- Chanal, J., Cheval, B., Courvoisier, D. S., & Paumier, D. (2019). Developmental relations between motivation types and physical activity in elementary school children. *Psychology of Sport and Exercise*, 43, 233–242.

- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- David, L. (2015). Social Learning Theory Bandura Social Learning Theory. *Learning Theories*, October.
- Décamps, A., Allal-Chérif, O., & Gombault, A. (2021). Fostering Knowledge of the Sustainable Development Goals in Universities: The Case of Sulitest. *Sustainability*, 13(23), 13215.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Dorcas, G., Baraka, N., Samuel, N., Kuboja, J., & Makewa, L. N. (2014). Students' Attitudes Towards Group Collaborative Learning Experiences: A Case Of University Of Eastern Africa, Baraton. *Baraton Interdisciplinary Research Journal*, 52–64.
- Falah, I. F. (2014). Model pembelajaran tutorial sebaya: telaah teoritik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 12(2), 175–186.
- Farhurohman, O. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27–36.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Fernandez-Rio, J., Sanz, N., Fernandez-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained Cooperative Learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(1), 89–105.
- Fikasari, L., Utami, S., & Sugiyono. (2016). Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak. *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning*, 5(12), 1–10. <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan->
- Fitriyani, F., & Utama, E. G. (2019). Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 77. <https://doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1921>
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU influence on students' motivational outcomes in physical education? A study in elementary school context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10), 5407.
- Ginanjari, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports orientation during learning team or individual sports using a sport education model. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 377–386.
- Ginantara, A., & Aguss, R. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola

- Besar Sebagai Sumber Belajar Di Sma Negeri 1 Trimurjo. *Journal Of Physical Education*, 3(2), 26–33. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i2.2077>
- Goodyear, V. A., & Casey, A. (2015). Innovation with change: Developing a community of practice to help teachers move beyond the ‘honeymoon’ of pedagogical renovation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(2), 186–203.
- Gumantan, A., & Mahfud, I. (2018). Perbandingan Latihan Dengan Menggunakan Bola Ukuran 4 dan 5 Terhadap Ketepatan Menendang Bola ke Arah Gawang. *Journal of SPORT (Sport, Physical ...*, 2(1), 1–7. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sport/article/view/503>
- Gumantan Aditya, Mahfud Imam, & Yuliandra Rizky. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student’s creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 167–179.
- Guzmán, J. F., & Payá, E. (2020a). Direct instruction vs. cooperative learning in physical education: Effects on student learning, behaviors, and subjective experience. *Sustainability (Switzerland)*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/SU12124893>
- Guzmán, J. F., & Payá, E. (2020b). Direct instruction vs. cooperative learning in physical education: Effects on student learning, behaviors, and subjective experience. *Sustainability*, 12(12), 4893.
- Hanafī, I., & Ma’sum, M. (2015). Analisis Implementasi Kebijakan Pendidikan: Peran Komite Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(1).
- Handayani, I. P., & Hasrul, H. (2021). Analisis kemitraan guru dan orang tua dalam pembentukan karakter anak berdasarkan Kurikulum 2013 di SMA. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.42455>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Hogan, D., & O’flaherty, J. (2021). Addressing education for sustainable development in the teaching of science: the case of a biological sciences teacher education program. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132112028>
- Ishak, M. (2017). Gaya Mengajar Otoriter dan Demokratis terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 94–103.

- Ismail, S. A. A., & Al Allaq, K. (2019). The Nature of Cooperative Learning and Differentiated Instruction Practices in English Classes. *SAGE Open*, 9(2). <https://doi.org/10.1177/2158244019856450>
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Jimry, J. (2020). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Dan Pengajaran Melalui Model Kurikulum Yang Efisien. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 2(2), 13–24. <https://doi.org/10.51730/ed.v2i2.49>
- Kirschner, P. A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. R. (2018). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 13(2), 213–233. <https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>
- Komarudin, K. (2016). MEMBENTUK KEMATANGAN EMOSI DAN KEKUATAN BERPIKIR POSITIF PADA REMAJA MELALUI PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 67–75.
- Komarudin, K. (2021). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan pendekatan saintifik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 57–65. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i1.39817>
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. 7(1), 26–30. <https://doi.org/10.24036/02018718458-0-00>
- Laeli, A. F. (2020). Behaviorism: Psychological Theory of Learning. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 5(2), 87–93.
- Lai, Y. C., & Peng, L. H. (2020). Effective teaching and activities of excellent teachers for the sustainable development of higher design education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(1). <https://doi.org/10.3390/su12010028>
- Lambe, L. M., Kanca, I. N., & Wijaya, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Atletik Nomor Tolak Ditinjau dari Kekuatan Otot Lengan. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i1.30841>
- Lasmi, A., Bayhaqi, H., & Suhairi, S. (2021). Membangun Kerjasama Tim yang Efektif dalam Organisasi. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(1), 35–45. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i1.509>

- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202.
- Lestari, I., & Handayani, N. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Khususnya Sma/Smk Di Zaman Serba Digital. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 101–109. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.606>
- Liu, T., & Lipowski, M. (2021). Influence of cooperative learning intervention on the intrinsic motivation of physical education students—a meta-analysis within a limited range. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 1–11. <https://doi.org/10.3390/ijerph18062989>
- Liu, Y., Sathishkumar, V. E., & Manickam, A. (2022). Augmented reality technology based on school physical education training. *Computers and Electrical Engineering*, 99, 107807.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5374>
- Mahfuddin, A. (2013). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas (SMA). *Allemania*, 2(2), 156–157.
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- 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*, 91(8), 15–20.
- Morgan, K. (2019). Applying mastery TARGET structures to cooperative learning in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(3), 27–32.
- Mulyaningsih, F. (2011). Pengaruh pendidikan jasmani terhadap pembentukan budi pekerti. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, XXX, 188–200.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*.
- Munandar, R. R., Sutjihati, S., & Irpan, A. M. (2019). Efektivitas model pembelajaran inkuiri melalui praktikum berbasis lesson study terhadap penguasaan konsep sistem respirasi. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 10–17.
- Mustafa, P. S. (2021). Implementation of behaviorism theory-based training

- learning model in physical education in class VII junior high school football game materials. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 13(1), 39–60.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Sporta Saintika*, 5(2), 199–218. <https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.133>
- Nadi, N. K. M. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Tingkat SMA Negeri Se-Kabupaten Gianyar Bali. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 9(3), 112–120. <https://doi.org/10.23887/jjp.v9i3.44264>
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>
- NIAM, L. S. K. (2017). Pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 2 Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).
- Nitbani, S. (2020). Perspektif Teori Kognitif Sosial Dalam Pengembangan Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt). *Jurnal Lazuardi*, 3(1), 328–343. <https://doi.org/10.53441/jl.vol3.iss1.24>
- Niti Wuriasih, D., Ekonomi dan Bisnis, F., & Jenderal Soedirman, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii. *Soedirman Economics Education Journal*, 01(October), 18–27. [file:///D:/PROPOSAL SKRIPSI/sota/a3001833a808768470198a40643cc591acb6469a39d22253d8a88b7d8217273d.PDF](file:///D:/PROPOSAL%20SKRIPSI/sota/a3001833a808768470198a40643cc591acb6469a39d22253d8a88b7d8217273d.PDF)
- Ntoumanis, N. (2001). A self-determination approach to the understanding of motivation in physical education. *British Journal of Educational Psychology*, 71(2), 225–242.
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkal Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391>
- Nurina, T., & Sukoco, P. (2014). Upaya Peningkatan Karakter Siswa Sma Dalam Permainan Bola Basket Melalui Model Tpsr. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 77–87. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.2605>
- Olahraga, K., Sma, D. I., Yogyakarta, N., & In, A. (n.d.). *Implementation of Characters for Kko Student in Sports*. 2–18.
- Olivares, D., Hundhausen, C., & Ray, N. (2022). Designing IDE Interventions to

- Promote Social Interaction and Improved Programming Outcomes in Early Computing Courses. *ACM Transactions on Computing Education*, 22(1), 1–29. <https://doi.org/10.1145/3453165>
- Ouariachi, T., Li, C.-Y., & Elving, W. J. L. (2020). Gamification approaches for education and engagement on pro-environmental behaviors: Searching for best practices. *Sustainability*, 12(11), 4565.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2), 154–164.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.183>
- Patimah, I., Megawati, S. W., & Suryawantie, T. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.17509/jpki.v4i1.12347>
- Pramudjono, P. (2015). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Tingkat Hierarki Moral, dan Motivasi Terhadap Komitmen Guru. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(3).
- Rachmah, D. N., Mayangsari, M. D., & Akbar, S. N. (2015). Motivasi belajar sebagai mediator hubungan kecerdasan adversitas dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa yang aktif berorganisasi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 34(2).
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193–203.
- Rahman, Z. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Pada Pendidikan Jasmani Terhadap Sikap Kerjasama Dan Aktivitas Siswa. *Prosiding Seminar & Conference Nasional Keolahragaan*, 1(1).
- Ratih, D. (2017). *Penerapan Strategi Cooperative Learning Tipe TTW (Think Talk Write) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Kelas V-B SDN 1 Keraton Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon*. 2(1), 1190–1200.
- Rithaudin, A., & Sari, I. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–38.

- Rivera-Pérez, S., Fernandez-Rio, J., & Iglesias Gallego, D. (2021). Effects of an 8-week cooperative learning intervention on physical education students' task and self-approach goals, and emotional intelligence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(1), 61.
- Rodrigues, F., Monteiro, D., Teixeira, D. S., & Cid, L. (2020). The relationship between teachers and peers' motivational climates, needs satisfaction, and physical education grades: An AGT and SDT approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6145.
- Rohmansyah, N. A. (2018). Manajemen Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kota Yogyakarta. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(1), 47–54.
- Rukmana, A. W., Abduloh, A., & Hidayat, A. S. (2021). Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Bola Voli di SMPN 2 Majalaya. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4359>
- Rusli, M., Degeng, N. S., & Setyosari, P. (2021). Peer teaching: Students teaching students to increase academic performance. *Teaching Theology & Religion*, 24(1), 17–27.
- Saitya, I. (2022). Pentingnya Perencanaan Pembelajaran pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Pendidikan Olahraga*, 1(1), 9–13.
- Salmi, S. (2018). Penerapan Metode Simulasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Permainan Bola Besar Pada Siswa SMP Negeri 4 Siak Hulu. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(2), 177–181. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v2i2.303>
- Santrock, J. W. (2011). Perkembangan anak edisi 7 jilid 2. *Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga*, 251.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Setiawan, K. C. (2015). Pengaruh motivasi kerja terhadap kinerja karyawan level pelaksana di divisi operasi PT. Pusri Palembang. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 1(2), 43–53.
- Setyawan, H., & Dimiyati, D. (2015). Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa SMA. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 164–177.
- Sudarmono, M., Rahayu, T., & Rahayu, S. (2013). Pengembangan Permainan BAVOS untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Physical Education And SportsO* <Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jpes>, 2(1), 123–129. https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_pertama

- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Suherman, A. (2014). Pengembangan Model Program Pelatihan Profesi untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogis Mahasiswa PGSD Penjas. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(1).
- Suherman, W. S. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 220–232. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13542>
- Sulaswari, M. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme : Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS*. 2(2), 131–144.
- Sumanto, M. A. (2014). Psikologi Perkembangan (Fungsi dan Teori). *Jakarta: CAPS*.
- Sumarsono, A., & Anisa, A. (2019). Audio Visual Media as An Effective Solution for Learning Movement Techniques. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 103–110. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.12298>
- Sumaryoto, S., & Nopembri, S. (2017). *Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA/MA SMK/MK Kelas XI: buku guru*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sun, H. (2016). Motivation as a learning strategy. In *Routledge handbook of physical education pedagogies* (pp. 649–664). Routledge.
- Susanto, N. (2017). Hakikat Dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1287>
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.4267>
- Tarsono, T. (2018). Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) Dari Albert Bandura Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>
- Tendinha, R., Alves, M. D., Freitas, T., Appleton, G., Gonçalves, L., Ihle, A., Gouveia, É. R., & Marques, A. (2021). Impact of sports education model in physical education on students’ motivation: a systematic review. *Children*, 8(7), 588.
- Thomas, L., & Johnson, E. B. (2014). Contextual teaching learning. *Jakarta: Kaifa*.

- Tiwa, J. R., Palandeng, O. ., & Bawotong, J. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339>
- Tran, V. D. (2019). Does cooperative learning increase students' motivation in learning? *International Journal of Higher Education*, 8(5), 12–20. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>
- Usman, U. (2019). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1), 136–150. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>
- Varea, V., González-Calvo, G., & García-Monge, A. (2022). Exploring the changes of physical education in the age of Covid-19. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 32–42. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1861233>
- Vivi Muliandari, P. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 132. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517>
- Warouw, I., Posangi, J., & Bataha, Y. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Usia Remaja Di Sma N 1 Kakas. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24333>
- 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 Si Interventie Sociala*, 71, 126–136. <https://doi.org/10.33788/rcis.71.8>
- Wibawa, K. A., & Sugiyanto, F. (2015). Gerak Multilateral Melalui Permainan Bola Besar Untuk Anak Sd Kelas Bawah. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 194–207. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6244>
- Widoyoko, S. E. P., & Rinawat, A. (2012). Pengaruh kinerja guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(2).
- Wiyasa, I. K. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT dalam setting lesson study terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 72–78. <https://doi.org/10.21831/jpji.v13i2.21069>
- Wu, D., Gu, H., Gu, S., & You, H. (2021). Individual motivation and social influence: a study of telemedicine adoption in China based on social cognitive theory. *Health Policy and Technology*, 10(3). <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2021.100525>
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>

- Yahya, A. A., & Arham, S. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Bawah Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 2 Bone. *Jendela Olahraga*, 6(1), 150–157. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6948>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>
- Yanuardianto, E. (2019). *No Title*. 01(02), 94–111.
- Young, A. (2019). Personalized system of instruction in physical education. *International Journal of Arts and Humanities*, 5(1), 13–15.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin 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: burnas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/346/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SMA N 1 TEMPEL
Banjarharjo, Pondokrejo, Kec. Tempel, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
55552

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

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian : Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



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/343/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMA N 1 SLEMAN
Jl. Magelang Km.14 Medari, Jl. Magelang, Jetis, Caturharjo, Kec. Sleman, Kabupaten
Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515

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

Nama	: Galih Pamungkas
NIM	: 21609261001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian	: Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Dekan,

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



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/347/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah SMA N 1 SEYEGAN**
Tegalgentan, Margoagung, Kec. Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
55561

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

Nama	: Galih Pamungkas
NIM	: 21609261001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian	: Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN 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/345/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA N 1 PAKEM
Jl. Kaliurang No.Km.17,5, Tegalsari, Pakembinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55582

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

Nama	: Galih Pamungkas
NIM	: 21609261001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian	: Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



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/344/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMA N 1 MLATI
Cebongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta

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

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian : Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Dekan,

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN 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/342/UN34.16/PT.01.04/2023

8 November 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMA N 1 GODEAN
Jl. Sidokarto No.5, Area Sawah, Sidokarto, Kec. Godean, Kabupaten Sleman, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55564

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

Nama	: Galih Pamungkas
NIM	: 21609261001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA
Waktu Penelitian	: Rabu, 1 November 2023 s.d. Rabu, 31 Januari 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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



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

உய்யுதையூடல் உய்யுநாணாயனாயன் அய்ய

Alamat : Banjarharjo, Pondokrejo, Tempel, Sleman Yogyakarta 55552 ☎ 0274-6066566
Laman : www.smanegeri1tempel.sch.id, email: smantempel1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 00.9 / 109

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : TRI ISMIYATI, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: GALIH PAMUNGKAS
NIM	: 21609261001
Program Studi	: Pendidikan Jasmani
Jenjang	: S3
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Penelitian	: Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Berbasis Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kerjasama Bagi Peserta Didik SMA
Maksud	: Telah selesai melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tempel yang dilaksanakan pada tanggal 1 November 2023 s.d 31 Januari 2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Tempel
Pada tanggal : 22 Januari 2024
Kepala Sekolah

TRISMIYATI, M.Pd
NIP. 19710415 199412 2 004

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 000.9 / 064 / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. nama : Fadmiyati, S.Pd., M.Pd.
b. NIP : 196805161994032007
c. pangkat/golongan : Pembina, IV/a
d. jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Sleman

1 dengan ini menerangkan bahwa:

- a. nama : Galih Pamungkas
b. NIM : 21609261001
c. program studi : Pendidikan Jasmani-S3
d. instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sleman pada tanggal 1 November 2023 sampai dengan 22 Januari 2024, dengan judul

"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA".

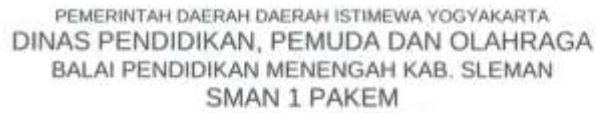
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 22 Januari 2024

Kepala Sekolah,



Fadmiriyati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19680516 199403 2 007



Alamat Jalan Kalurang 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

Nomor: 00.9.2/79

a. nama : Drs. RAHMAD SAPTANTO, M.Pd.
b. NIP : 196505301993031004
c. pangkat, golongan : Pembina, IV/a
d. jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Pakem

a. nama	: GALIH PAMUNGKAS
b. no.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 21609261001
c. prodi/jurusan	: Pendidikan Jasmani – S3
d. fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
e. instansi/ perguruan tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

KEPALA,



Drs. RAHMAD SAPTA
NIP. 19650530199

Drs. RAHMAD SAPTANTO, M.Pd.
NIP. 196505301993031004



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. SLEMAN
SMA NEGERI 1 MLATI

Daerah Istimewa Yogyakarta

Cebongan, Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55286
Telepon (0274) 865856, Faksimile (0274) 865856
Website: www.sman1mlati.sch.id, E-mail: sman1mlati@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 00.9/61

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. MEI SUSIATUN, M.Pd
NIP : 19650522 198903 2 006
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Mlati

Menerangkan bahwa :

Nama : GALIH PAMUNGKAS
NIM : 21609261001
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S3
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SMAN 1 Mlati dengan Judul Penelitian "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJASAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA"

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

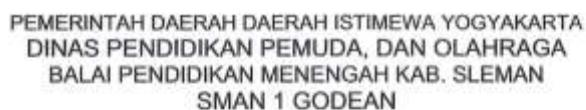
Dikeluarkan di Mlati

Pada tanggal 18 Januari 2024



KEPALA SEKOLAH

Dra. MEI SUSIATUN, M.Pd
NIP. 19650522 198903 2 006



Jalan Sidokarto no 5 Godaan, Sleman, Yogyakarta. Telepon (0274) 798128 Faksimile (0274) 6486411
Website: sman1godean.sch.id Email: sma1godean@yahoo.com

No : 400.7.22.1/57

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Surahman,S.Pd., M.Pd
NIP : 19700111 199301 1 001
Pangkat Golongan : Pembina/IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Program Studi / Jurusan : S-3 Pendidikan Jasmani
Instansi / Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut telah di izinkan Studi Pendahuluan di SMA Negeri 1 Godean dengan judul :

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Januari 2024
KEPALA
SMA NEGERI 1 GODEAN



SURAHMAN, S.Pd., M.Pd
NIP.197001111993011001

Lampiran 3. Surat Permohonan Uji Validasi



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/27.363/UN34.16/KM.07/2023

29 Agustus 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 : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

Nomor : B/27.359/UN34.16/KM.07/2023

29 Agustus 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Yudanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

Nomor : B/27.362/UN34.16/KM.07/2023

29 Agustus 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax, (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.457/UN34.16/KM.07/2023

27 September 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 : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

Nomor: B/27.324/UN34.16/KM.07/2023

21 Agustus 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Drs. Agung Pramono
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

Nomor: B/27.323/UN34.16/KM.07/2023

21 Agustus 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Yuli Karnomo, S.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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



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

Nomor : B/27.322/UN34.16/KM.07/2023

21 Agustus 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Fajar Gunawan, S.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas

NIM : 21609261001

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

Pembimbing 2 : Prof. Dr. Komarudin, M.A.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI MATERI PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni

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

Lampiran 4. 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 : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. *Sudah dicke dan sesuai*
Agar materi yg dimasukkan
2.
3.

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

Yogyakarta, 08/07/2023
Validasi

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP.198109262006041001



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. Yudanto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. *1.2. kuku peredaran di Yogyakarta*
2. *1.2. kuku peredaran di Yogyakarta*
- 3.

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

Yogyakarta, *20 September 2023*
Validator,

[Signature]
Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP. 198107022005011001



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. Nurhadi Santoso, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. *Pertunjuk pengisian lembar penilaian harus diteliti;*
Karena tidak ada skala penilaian nol (0)
2. *Modifikasi permainan yang dikembangkan alat dan*
fasilitas mungkin apabila alat dan voli bisa
3. *diperkecil untuk kerjasama*

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

Yogyakarta, *8 September 2023*
Validator,

Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 197403172008121003



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 : Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA.
dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Revisi instrument tes/kuasi dengan ciri
cooperative learning di sepak bola.
2. Tambahkan penilaian model di buku
panduan
3. perbaiki dan tambahkan sintaks
pembelajaran (app + G/ubus + penilaian)

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

Yogyakarta, 2 / 10 2023
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.
NIP. 197807022002121004



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 : Drs. Agung Pramono
Jabatan/Pekerjaan : Guru PJOK
Instansi Asal : SMA N 1 SEYEGAN

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Hal 15 sebelum tabel? Perencanaan ditambah
berdas, absensi dan pengumuman?
2. 1.000 diperkembangkan juga alokasi
waktu ke BA PJOK yg jumlah jam belajar
3. rumus adalah 3 x 45 menit lebih
juga tidak banyak waktu yg kosong.

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

Yogyakarta, 4-9-2023
Validator,

Drs. Agung Pramono



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 : Yuli Karnomo, S.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Guru PJOK
Instansi Asal : SMA N 1 SEYEGAN

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Saat pemanasan tidak harus guru yang memandu pemanasan
2. Saat pendinginan tidak harus guru yang memandu pendinginan
- 3.

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

Yogyakarta, 12 Sept 2023
Validator,

Yuli Karnomo, S.Pd.



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 : Fajar Gunawan, S.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Guru PJOK
Instansi Asal : SMA N 1 SEYEGAN

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI
PERMAINAN BOLA BESAR BERBASIS COOPERATIVE LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KERJA SAMA BAGI PESERTA DIDIK SMA

dari mahasiswa:

Nama : Galih Pamungkas
NIM : 21609261001
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

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

1. Dalam memulai pembelajaran siswa tidak harus pada
posisi berbaris membentuk saf tetapi ketika siswa
masuk lapangan bisa langsung menempati skema
pembelajaran yang sudah dirancang di lapangan
- 2.
- 3.

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

Yogyakarta,
Validator,

Fajar Gunawan, S.Pd.

Lampiran 5. Penilaian Uji Skala Terbatas

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar (Permainan Sepak Bola, Permainan Bola Voli, Permainan Bola Basket)

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N 1 Tempel

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Terbatas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
Cooperative Learning	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				✓
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				✓
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				✓
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				✓

Saran:

- 1) Metode Pembelajaran Pjok sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Metode yang dikembangkan bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 3) Model yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa.

Yogyakarta,

Penilai,



Nur Syamsudin

Lampiran 6. Penilaian Uji Skala Luas

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N I BOPEAN

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
<i>Cooperative Learning</i>	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?			✓	
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?			✓	
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?			✓	
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?			✓	

Saran: TATA TULIS MOTTON DICERMATI LAGI
- SISTEM PENILAIAN ANTARA KOGNITIF, PSIKOMOTOR,
AFEKTIF JUGA DICERMATI

Yogyakarta,

Penilai,



Yana Fawzi

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N 1 Mlati

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
<i>Cooperative Learning</i>	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				✓
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				✓
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				✓
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?			✓	

Saran: Untuk di tambah data hasil
penilaian untuk di buat seimbang antara
aspek kognitif dan psikomotor

Yogyakarta,

Penilai,



MANZANI

LEMBAR PENILAIAN

Materi : PERMAINAN BOLA BESAR

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N 1 PAUEM

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
<i>Cooperative Learning</i>	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?			✓	
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?			✓	
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?			✓	
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?			✓	
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?			✓	

Saran:

1. Model pembelajaran yang diterapkan sudah sesuai dengan perkembangan siswa.
2. Model yang dikembangkan mampu meningkatkan semangat belajar dan keterampilan para siswa.

Yogyakarta,

Penilai,



TIKA ALEIAN.....

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar

Hari/Tgl : Rabu

Asal Sekolah : SMA N 1 Seyegan

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
<i>Cooperative Learning</i>	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?			✓	✓
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				✓
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				✓
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				✓

Saran:

1. Model-model pembelajaran bisa disesuaikan dengan ketentuan sarana-prasarana sekolah
2. Model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan kualitas jasmani peserta didik

Yogyakarta,

Penilai,


Fajar Gunawan

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar.

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N 1 Suman.

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
<i>Cooperative Learning</i>	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?			✓	
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?			✓	
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?			✓	
		Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?			✓	

Saran: Tata tulis dalam penulisan laporan
→ Penilaian terhadap siswa bisa lebih
disesuaikan untuk psikomotor & kognitif.

Yogyakarta,

Penilai,


ant yustiar,

LEMBAR PENILAIAN

Materi : Permainan Bola Besar (Permainan Sepakbola, Permainan Bola voli, Permainan Bola Basket)

Hari/Tgl :

Asal Sekolah : SMA N 1 Tempel

Kelas : X

Kisi-Kisi Instrumen Pelaksanaan Uji Coba Skala Luas

Faktor	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Model Pembelajaran	Aktivitas Fisik	Kuesioner
Pendidikan Jasmani	Fasilitas dan Peralatan	
Cooperative Learning	Pembelajaran	
	Bahasa dan Media Gambar	
	Item-Item Penilaian	
	Motivasi dan Kerjasama	

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Beri tanda V pada kolom skala nilai 4 apabila mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 3 apabila cukup mudah, praktis, dan aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 2 apabila cukup sulit, kurang praktis, dan kurang aman.
- Beri tanda V pada kolom skala nilai 1 apabila sulit, tidak praktis, dan tidak aman.

Lembar Penilaian

No	Indikator	Pertanyaan	Skala Nilai			
			1	2	3	4
1	Aktivitas Fisik	Apakah aktifitas fisik yang dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran?				✓
		Apakah fisik yang dikembangkan relevan dengan karakter peserta didik?				✓
2	Fasilitas Pembelajaran	Apakah ukuran fasilitas dan jumlah peralatan pembelajaran penjas relevan dengan karakteristik peserta didik?				✓
		Apakah ukuran fasilitas dan peralatan merepresentasikan jumlah pemain dalam pembelajaran?				✓
3	Bahasa dan Media Gambar	Apakah bahasa dan gambar model pembelajaran jelas?				✓
		Apakah bahasa yang digunakan menggunakan EYD?				✓
4	Item-Item Penilaian	Apakah item-item penilaian relevan dengan motivasi?				✓
	Motivasi dan Kerjasama	Apakah item-item penilaian relevan dengan keterampilan kerja sama?				✓

Saran:

- 1) Model Pembelajaran Pintas yang dikembangkan sudah representatif bagi Siswa.
- 2) Model Pembelajaran Pintas dengan pelaksanaan mudah dan aman.

Yogyakarta,.....

Penilai,



Nur Gamsudin

Lampiran 7. Penilaian Uji Efektifitas

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Adinda Diva Puspawati
 Kelas :
 Asal Sekolah : SMA N 1 PAKEM
 Hari/Tgl/Tahun :
 Pertemuan : 1

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.				✓	
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.			✓		
5	Siswa tidak mudah putus asa				✓	
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukan minatnya dalam proses pembelajaran.				✓	

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.				✓	
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.			✓		
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.					✓
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.			✓		
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.				✓	
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.				✓	
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.					✓
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.			✓		
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.				✓	

Yogyakarta,

Penilai,


TIFA ALFIAN

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Adinda Diva Puspawati
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 PAKEM
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 2

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.				✓	
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.				✓	
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.			✓		
5	Siswa tidak mudah putus asa				✓	
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
7	Siswa selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.				✓	

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.				✓	
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.					✓
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.				✓	
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.			✓		
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.				✓	
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.					✓
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.			✓		
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.				✓	
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.				✓	
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.			✓		
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.				✓	

Yogyakarta,.....

Penilai,



.....Tifa Alfran.....

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Adinda Dwa Puspawati
 Kelas :
 Asal Sekolah : SMA N 1 PAKEM
 Hari/Tgl/Tahun :
 Pertemuan : 3

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.				✓	
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.				✓	
5	Siswa tidak mudah putus asa			✓		
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.				✓	

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.					✓
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.				✓	
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.					✓
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.				✓	
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.			✓		
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.				✓	
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.				✓	
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.			✓		
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.				✓	

Yogyakarta,

Penilai,


T. Fa. Alifan

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Abhishta Ramadhan Ghanyadana Koeswidy
 Kelas :
 Asal Sekolah : SMA N 1 SEYEGAN
 Hari/Tgl/Tahun :
 Pertemuan : 1

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.			✓		
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.			✓		
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.			✓		
5	Siswa tidak mudah putus asa					✓
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukan minatnya dalam proses pembelajaran.			✓		

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.			✓		
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.				✓	
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.				✓	
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.			✓		
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.			✓		
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.					✓
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,.....

Penilai,


(Sahputra Rahmadhani)

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Abhisat Ramadhan Ghanypradana Koeswidy
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 SEYEGAN
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 2

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.					✓
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.			✓		
5	Siswa tidak mudah putus asa					✓
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukan minatnya dalam proses pembelajaran.				✓	

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.			✓		
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.				✓	
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.				✓	
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.			✓		
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.				✓	
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.					✓
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,

Penilai,


(Sahrus Rahmadhan, ...)

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Abhista Ramadhan Ghanyradama Koeswidy
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 SEYEGAN
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 3

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.			✓		
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.					✓
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.			✓		
5	Siswa tidak mudah putus asa					✓
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.				✓	

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.				✓	
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.					✓
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.				✓	
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.					✓
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.					✓
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.			✓		
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.					✓
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.					✓
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,.....

Penilai,


(Sahru Rahmadhani)

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Ahmad Afan Jati Prakoso
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 TEMPEL
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 1

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.					✓
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.					✓
5	Siswa tidak mudah putus asa				✓	
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
7	Siswa selalu menunjukan minatnya dalam proses pembelajaran.					✓

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.					✓
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.					✓
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.					✓
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.					✓
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.					✓
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.				✓	
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,.....

Penilai,


Nuri Samsudin.....

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Ahmad Afan Jati Prakoso
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 TEMPEL
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 2

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.				✓	
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.					✓
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.			✓		
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.					✓
5	Siswa tidak mudah putus asa				✓	
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik					✓
7	Siswa selalu menunjukan minatnya dalam proses pembelajaran.					✓

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.					✓
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.				✓	
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.					✓
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.				✓	
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.					✓
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.				✓	
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.					✓
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.					✓
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,.....

Penilai,



.....Sugeng Sadih.....

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN, MOTIVASI DAN KERJASAMA

Nama : Ahmad Afan Jati Prakoso
Kelas :
Asal Sekolah : SMA N 1 TEMPEL
Hari/Tgl/Tahun :
Pertemuan : 3

Petunjuk

Isilah lembar observasi ini berdasarkan pengamatan. Berilah skor antara 1 sampai dengan 5 pada kolom yang menunjukkan aktivitas yang dilakukan siswa.

No	Deskripsi Pengamatan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran.					✓
2	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami.				✓	
3	Siswa dapat memanfaatkan waktu ketika pembelajaran.					✓
4	Siswa memanfaatkan waktu yang ada untuk berdiskusi tentang pelajaran dengan teman maupun dengan guru.				✓	
5	Siswa tidak mudah putus asa					✓
6	Siswa tidak malu apabila mengalami kegagalan dan mampu untuk bangkit lagi menjadi lebih baik				✓	
7	Siswa selalu menunjukkan minatnya dalam proses pembelajaran.					✓

8	Siswa selalu melaksanakan perintah guru dengan sungguh-sungguh.					✓
9	Siswa selalu konsentrasi dalam proses pembelajaran.					✓
10	Siswa memiliki rencana yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran.					✓
11	Siswa selalu berinteraksi dengan temannya saat proses pembelajaran.					✓
12	Siswa selalu menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.					✓
13	Siswa selalu mematuhi peraturan dalam proses pembelajaran.					✓
14	Siswa selalu menghormati guru dan temannya.					✓
15	Siswa selalu aktif memberikan strategi dalam kelompok.					✓
16	Siswa selalu memberikan kontribusi dalam kelompok.					✓
17	Siswa selalu menerima keputusan kelompok.					✓
18	Siswa selalu mendengarkan pembicaraan guru maupun temannya.				✓	
19	Siswa selalu memberikan pendapat di kelompok.					✓
20	Siswa dalam melakukan passing selalu tepat sasaran atau selalu bisa diterima oleh temannya.					✓

Yogyakarta,.....

Penilai,



...Nur Syamsudin.....

Lampiran 8. Hasil Uji Efektifitas

DAFTAR NILAI UJI EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK SMA N 1 TEMPEL

KELAS X A

No	Nama	Pertemuan		
		1	2	3
1.	AAJ	96	93	96
2.	AAA	80	85	90
3.	AAS	78	80	84
4.	ABR	85	88	90
5.	ASP	76	80	84
6.	ANH	72	86	92
7.	BK	82	88	96
8.	BR	80	84	90
9.	CMS	88	92	94
10.	DNN	76	82	90
11.	DN	78	84	96
12.	DAY	74	80	88
13.	DJS	76	84	90
14.	ENA	78	84	96
15.	FCN	80	86	90
16.	FSA	84	88	94
17.	FI	76	84	90
18.	IDW	72	80	88
19.	KK	74	86	90
20.	KJI	76	88	96
21.	KNEP	80	84	88
22.	KA	74	78	80
23.	LAP	76	82	88
24.	MAW	74	82	86
25.	MRS	86	88	90
26.	NUR	82	86	94
27.	PMI	72	82	88
28.	RNA	74	86	94
29.	RAI	76	82	88
30.	RF	78	86	90
31.	RAP	76	90	96
32.	WPP	80	84	90
33.	YDA	82	84	88
34.	YDH	85	87	93
35.	YCEP	85	88	90
36.	ZNBP	82	82	94

DAFTAR NILAI UJI EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK SMA N 1 PAKEM
KELAS X A

No	Nama	Pertemuan		
		1	2	3
1.	ADP	80	80	82
2.	AASK	82	84	90
3.	AFA	86	88	90
4.	AGM	74	86	88
5.	AA	76	88	90
6.	ACK	78	84	88
7.	ANH	80	88	96
8.	AAP	78	84	90
9.	AH	76	86	94
10.	BA	80	84	90
11.	CAN	82	86	94
12.	CGA	84	88	96
13.	DMA	88	90	98
14.	DNH	82	88	90
15.	EK	84	86	92
16.	FH	85	90	95
17.	GAS	88	90	94
18.	IA	90	92	94
19.	IAO	86	88	96
20.	KMP	88	90	94
21.	KEA	80	88	96
22.	MNM	78	86	90
23.	MIAS	76	86	92
24.	MDAP	74	84	88
25.	MAR	80	88	96
26.	MF	88	90	96
27.	NPV	86	94	96
28.	NSP	76	88	94
29.	NAI	78	86	90
30.	PRH	80	82	88
31.	RPR	76	84	90
32.	RAN	78	88	90
33.	RAS	80	84	88
34.	RGP	78	86	90
35.	RES	76	90	94
36.	ZMN	80	88	96

**DAFTAR NILAI UJI EFEKTIFITAS PESERTA DIDIK SMA N 1
SEYEGAN
KELAS X A**

No	Nama	Pertemuan		
		1	2	3
1.	ARG	80	85	90
2.	APF	88	90	94
3.	AW	88	90	96
4.	AR	78	88	90
5.	AST	74	88	92
6.	AER	78	90	94
7.	ANA	82	88	98
8.	ASAP	80	86	92
9.	AGB	78	88	96
10.	AM	84	86	90
11.	APA	86	90	94
12.	AMA	88	92	96
13.	CF	88	94	98
14.	CEA	86	88	94
15.	EDP	88	90	92
16.	FAA	86	92	95
17.	FGS	88	96	98
18.	FII	86	92	94
19.	GRP	88	88	96
20.	HTP	90	92	94
21.	ISKK	82	88	96
22.	IDU	78	84	90
23.	KAS	76	88	92
24.	LA	74	86	88
25.	MLL	80	88	96
26.	MIY	86	90	96
27.	NWA	88	94	96
28.	NFS	78	88	94
29.	PAA	80	86	92
30.	PGS	84	86	88
31.	PA	78	88	94
32.	PANA	80	88	90
33.	RFP	82	86	88
34.	SBA	78	88	90
35.	TWR	74	88	94
36.	ZTD	84	88	96

Lampiran 9. Uji Wilcoxon

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pertemuan 2 - Pertemuan 1	Negative Ranks	1 ^a	23.00	23.00
	Positive Ranks	104 ^b	53.29	5542.00
	Ties	3 ^c		
	Total	108		
Pertemuan 3 - Pertemuan 2	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	108 ^e	54.50	5886.00
	Ties	0 ^f		
	Total	108		
Pertemuan 3 - Pertemuan 1	Negative Ranks	0 ^g	.00	.00
	Positive Ranks	107 ^h	54.00	5778.00
	Ties	1 ⁱ		
	Total	108		

- a. Pertemuan 2 < Pertemuan 1
- b. Pertemuan 2 > Pertemuan 1
- c. Pertemuan 2 = Pertemuan 1
- d. Pertemuan 3 < Pertemuan 2
- e. Pertemuan 3 > Pertemuan 2
- f. Pertemuan 3 = Pertemuan 2
- g. Pertemuan 3 < Pertemuan 1
- h. Pertemuan 3 > Pertemuan 1
- i. Pertemuan 3 = Pertemuan 1

Test Statistics ^a			
	Pertemuan 2 - Pertemuan 1	Pertemuan 3 - Pertemuan 2	Pertemuan 3 - Pertemuan 1
Z	-8.849 ^b	-9.077 ^b	-8.998 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Lampiran 10. Dokumentasi









