

**LAPORAN PENELITIAN INSTITUSIONAL
PRODI S2 PENDIDIKAN JASMANI**



Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*, *PEERTEACHING* DAN MOTIVASI
BELAJAR PJOK TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PESERTA
DIDIK DI SMK N 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd./NIP. 19810702 200501 1 001
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or./NIP. 19770218 200801 1 002
Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or./NIP. 19810125 200604 1 001
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or./NIP. 19820711 200812 1 003
Muh Batistuta Fitoni Nuradila/NIM. 21633251031
Oktaviarini Yahya Rahmadhanty/NIM. 20633251001
Mustofa Kamal Husaini/NIM. 20633251007
Lailatul Fauziah/NIM. 20633251018
Lukman Hakim Paryanto/NIM. 20633251019

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw, Peerteaching dan Motivasi Belajar PJOK terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik di SMK N 1 Depok Sleman Yogyakarta.

Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0002078105
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Jasmani - S2
Nomor HP : +6281578843327
Alamat surel (e-mail) : yudanto@uny.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIDN : 0018027703
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap : Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
NIDN : 0025018104
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (3)

Nama Lengkap : Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.
NIDN : 0011078202
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra : -
Alamat Institusi Mitra : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : -
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 20.000.000,00



Mengetahui,
Dekan FIK,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001

Yogyakarta, 27 Oktober 2022
Ketua Pelaksana

Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP 198107022005011001



Menyetujui,
Dekan FIK,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001

**Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw*, *Peerteaching* dan Motivasi Belajar
PJOK terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik
di SMK N 1 Depok Sleman Yogyakarta**

Abstrak

Yudanto

Hedi Ardiyanto Hermawan

Ahmad Rithaudin

Fathan Nurcahyo

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skills* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. (2) Perbedaan interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skills* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI jurusan AKL di SMK N 1 Depok yang berjumlah 108 peserta didik dari 3 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI AKL1 dan kelas XI AKL 3 dengan jumlah peserta didik masing-masing 36 peserta didik. Jumlah sampel 72 peserta didik di tes motivasinya. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *ANAVA two way* kemudian dilanjutkan dengan *paired sample t test* guna mengetahui pengaruh tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skills* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Kelompok model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *peer teaching*. (2) Ada perbedaan pengaruh interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skills* ditinjau dari hasil belajar peserta didik, terbukti dengan signifikansi p sebesar 0,000.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	i
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan	57
C. Kerangka Pikir	62
D. Hipotesis Penelitian	65
BAB III.....	67
A. Desain Penelitian.....	67
B. Tempat dan Waktu Penelitian	73
C. Populasi dan Sampel Penelitian	73
D. Definisi Operasional Variabel.....	75
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	76
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	84
G. Teknik Analisis Data	85
BAB IV	87
A. Deskripsi Data Penelitian	87
B. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	98
C. Pembahasan Hasil Penelitian	104
D. Keterbatasan Penelitian	111

BAB V.....	112
A. Simpulan.....	112
B. Implikasi	112
C. Saran	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang pendidik terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar. Secara tidak langsung, kualitas seorang pendidik mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran dapat membentuk karakter peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Pendidikan merupakan upaya sistematis yang dilakukan oleh sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Identifikasi kompetensi pembelajaran merupakan hal penting dalam menghadapi abad ke-21 (Zubaidah, 2017). Siswa di abad ke-21 diharapkan memiliki kompetensi di bidang informasi, media, dan teknologi, serta kompetensi pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. (Effendi & Wahidy, 2019).

Kreativitas siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, jika keluarga dan lingkungan sosial khususnya lingkungan sekolah juga mendukung mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya (Zimmerman, 2009). Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu

dengan lingkungan. Seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dimanapun dia berada. Artinya kreativitas yang dimiliki seseorang dapat berkembang berdasarkan lingkungan tempat ia berdiri (Setiawan dkk., 2018).

Terkait dengan penjelasan tersebut, salah satu upaya pembinaan pengembangan kreativitas siswa adalah melalui pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan sekolah (Cheung, 2010). Namun sayangnya penelitian tentang kreativitas masih jarang dilakukan di dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani (Konstantinidou, Michalopoulou, Agelousis, & Kourtesis, 2013). Cheung (2016) menyatakan bahwa praktik kreatif itu kompleks, berubah dan berkembang, sehingga perlu ada pembahasan lebih lanjut dalam menyepakati budaya pedagogik kreatif dan menyarankan implikasi untuk penelitian, praktik dan penelitian praktisi di masa depan dalam konteks pendidikan lain. Karena belum ada penelitian sebelumnya yang membuktikan penggunaan model ini dalam mengembangkan pemikiran kreatif. Seperti diuraikan di atas, perlu juga dilihat lebih jauh tentang pengembangan berpikir kreatif pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Keterampilan berpikir kreatif ini merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa di abad ini dan era online (Redhana, 2019; Aldalalah, 2020). Namun, pendidikan saat ini terkendala oleh pandemi COVID-19 yang menyebabkan sistem pendidikan yang awalnya dilakukan secara tatap muka dialihkan ke pembelajaran jarak jauh dalam bentuk e-

learning. E-learning merupakan sistem pembelajaran yang paling baik untuk diterapkan di abad ke-21 dan di masa pandemi COVID-19 yang menekankan pada perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian Redhana (2019) yang menyatakan bahwa efektivitas dan fleksibilitas menjadi alasan utama *e-learning* menjadi sistem pembelajaran di masa depan. Selain itu, *e-learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa (Redhana, 2019; Asmoro et al., 2020).

Peserta didik dikatakan kreatif jika melakukan hal-hal seperti: a) menyadari pentingnya pengetahuan dasar secara mendalam dan berkelanjutan untuk mempelajari hal-hal baru b) membuka ide baru dan secara aktif mencarinya c) menemukan sumber materi untuk ide dalam berbagai media, orang dan suatu peristiwa secara mendalam d) mencari cara untuk mengatur mengorganisasikan ide kedalam kategori berbeda dan mengkombinasikannya serta mengevaluasi apakah hasilnya menarik, baru, atau bermanfaat dan e) menggunakan trial dan error ketika menentukan bagaimana untuk memproses, menggambarkan kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar (Brookhart, 2010:128-129). Berdasarkan pendapat tersebut karakteristik yang dimilikinya adalah (1) Fluent, memiliki banyak ide dan solusi (2) Flexible, memiliki banyak variasi dan alternatif jawaban serta mampu melihat permasalahan dari sudut pandang berbeda, (3) Original, memiliki ide unik dan tidak biasa, (3) Elaborate menambahkan rincian pada ide-ide yang didapat (Jill & Schirmacher, 2009: 122:125).

Masing-masing karakteristik kemampuan berpikir kreatif memiliki indikator yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil observasi guru PJOK di sekolah yang akan diteliti selama pandemic ini telah menerapkan PTMT dan PJJ dan dapat diketahui bahwa: a) 70% peserta didik dalam mengikuti PJJ bersifat pasif dan hanya menyimak saja, b) 80% peserta didik dalam mengikuti PTMT mempunyai motivasi kurang, hal ini dapat dilihat ketika guru selesai menerangkan dan kesempatan sesi tanya jawab, hanya dua orang saja yang memanfaatkan kesempatan tersebut dalam setiap pembelajaran dan orangnya tetap sama c) Pada aspek kelancaran, peserta didik tergolong cukup kreatif, dimana mereka mampu menjawab pertanyaan dengan lancar. Namun, pada aspek fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, peserta didik masih tergolong kurang kreatif. Pada aspek-aspek tersebut, peserta didik masih kurang dalam menyampaikan ide atau jawaban yang beragam, kurang dalam memunculkan ide atau pendapat yang unik atau terbaru. d) dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan guru, hanya 42% yang terdiri 15 peserta didik dari 36 peserta didik memiliki nilai diatas KKM pada proses pembelajaran sebelumnya, e) permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Pendidik dituntut dapat mengemas materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai karakteristik dan

ketentuan kurikulum yang berlaku, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.

Berkaitan dengan hasil belajar PJOK, motivasi dirasakan juga sangat penting peranannya. Menurut Prawira (2013: 320) “Motivasi belajar ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi”. Dengan demikian, motivasi dapat menjadi pendorong siswa agar tetap beraktivitas kaitannya dengan aktivitas pembelajaran PJOK sehingga akan didapat hasil belajar PJOK yang baik. Dalam penelitian ini hasil PJOK diukur menggunakan tes objektif dan penilaian teman sebaya yang diberikan pada pertemuan pertama dan pertemuan terakhir pada materi terkait.

Sejalan dengan pendapat tersebut Mulyadi (2010: 12) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan ukuran tingkatan pencapaian tujuan tersebut. Secara statistik berdasarkan “distribusi normal” seseorang dikatakan berhasil jika dapat menguasai sekurangkurangnya 60% dari tujuan yang harus dicapai. Salah satu indikator keberhasilan seorang peserta didik dalam proses belajar mengajar yaitu tercermin dari hasil belajar siswa tersebut, apakah memenuhi kriteria ketuntasan minimum atau tidak. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas

siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Sedangkan hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2015). Hasil belajar PJOK yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pada materi kesehatan yang selama ini belum mendapatkan perhatian penuh oleh guru PJOK karena selama ini hanya mengedepankan pada aspek kognitifnya saja dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap penilaian guru hanya melakukan penilaian sumatif pada akhir semester dan tidak melakukan penilaian harian pada materi tersebut. Akibatnya banyak peserta didik yang belum mampu menguasai materi kesehatan dengan baik secara teori maupun praktik di lapangan. Hal tersebut menjadi pertanyaan tersendiri mengapa materi kesehatan tidak diajarkan dengan maksimal pada aspek kognitif, afektik dan psikomotnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Warti (2016) dan Sobandi (2017) menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberikan rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik dapat dianalogikan sebagai bahan bakar yang dapat menggerakkan mesin.

Motivasi yang baik dan memadai dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar. Guru memiliki peranan strategis dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya melalui model pembelajaran yang diberikan. Dengan model pembelajaran yang tepat akan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga akan mendukung pencapaian hasil belajar lebih optimal.

Dengan mengembangkan model pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dan *peer teaching*. Kedua model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menjadi alternatif model pembelajaran dengan sistem belajar PTMT dan PJJ. Menurut Eggen & Kauchak (dalam Juliantine, dkk. 2013:56) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Adapun menurut Riyanto (2010:267) pembelajarn kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*). Isjoni (2010: 21) menyatakan tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling

menghargai pendapat dan memberikan kesempatan pada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara kelompok. Pembelajaran kooperatif juga akan menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

Pada saat peserta didik belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kerjasama dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga peserta didik yang belajar dalam kelompok akan tumbuh dan berkembang melalui pola belajar tutor sebaya (*peer teaching*) dan belajar secara bekerjasama (*cooperative*).

Model *peer teaching* tidak hanya berguna bagi peserta didik yang enggan bertanya atau kurang aktif, tapi juga untuk peserta didik yang dijadikan tutor bagi temannya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah menguasai suatu materi adalah dia bisa mengajarkannya kembali pada orang lain. Mengajar teman (*peer teaching*) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya dan pada saat yang bersamaan menjadi sumber belajar bagi satu sama lain (Silberman, 2013). Peserta didik dikatakan menguasai atau memahami

pelajaran apabila peserta didik tersebut mampu mengajarkannya kepada orang lain. Model pembelajaran *peer teaching* peserta didik diberikan kesempatan untuk mempelajari pelajaran dan disaat bersamaan dapat menjadi sumber belajar bagi temannya. Oleh karena itu, suasana belajar akan lebih hidup dan peserta didik akan lebih aktif karena peserta didik menjadi saling berinteraksi.

Fadhilah (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa salah satu keunggulan dari model *peer tutoring* atau *peer teaching* ini adalah peserta didik akan dibantu tepat pada kekurangannya, peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir lemah dapat terus terang memberi tahu tutornya mana yang belum jelas tanpa malu-malu. Sedangkan kelemahan dari model *peer tutoring* adalah peserta didik yang dibantu seringkali belajar kurang serius karena hanya berhadapan dengan temannya sehingga hasilnya kurang maksimal. Tentu saja kondisi ini akan berpengaruh pada ketercapaian penggunaan model pembelajaran *peer tutoring* itu sendiri.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nazirin (2018) dan Mujmal, dkk (2013) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran IPS dan PPKn. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Mirzeoglu, (2014) menemukan bahwa model pembelajaran *peer teaching* yang diintegrasikan dalam materi bola voli dapat meningkatkan domain kognitif, psikomotor dan kreativitas pemain dalam proses pembelajaran bola voli. Melihat hasil penelitian

tersebut, penulis akan mengkaji ulang dengan melakukan penelitian penerapan model pembelajaran jigsaw dan *peer teaching* yang dikaitkan dengan *creative thinking skills* ditinjau dari hasil belajar peserta didik yang selama ini kurang mendapatkan perhatian oleh guru PJOK.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran PJOK, maka diperlukan langkah konkrit untuk memperbaiki kondisi tersebut. Dengan demikian model pembelajaran yang tepat dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *peer teaching*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PJOK antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan model pembelajaran *peer teaching* serta mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik.

Sepengetahuan penulis, hingga saat ini belum pernah dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, *peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK pada materi kesehatan. Hal inilah yang menjadi motivasi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diketahui terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain:

1. Peserta didik dalam mengikuti PJJ bersifat pasif dan hanya menyimak

saja.

2. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti PTMT.
3. Lebih dari 50% peserta didik tidak dapat menyelesaikan tugas mandiri yang diberikan oleh guru dan mengumpulkan tugas tersebut tidak tepat pada waktunya.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai murni raport semester sebelumnya.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas dan lebih focus maka perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar hasil penelitian lebih maksimal. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik?
2. Apakah ada perbedaan interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui perbedaan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw

a. Pengertian Model pembelajaran Jigsaw

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Sobari, 2016: 15). Menurut Slavin (2017: 201), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan hakikat konstruktivisme.

Terdapat lima elemen belajar yang konstruktivistik (Zahorik, 1995; Nurhidayati, 2017), yaitu: a) pengaktifan pengetahuan baru (*activating knowledge*); b) pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan lebih dulu, kemudian memperhatikan detailnya; c) pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), yaitu dengan cara menyusun konsep sementara (hipotesis), melakukan sharing kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar tanggapan itu, konsep tersebut direvisi dan dikembangkan; d) mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying*

knowledge); dan e) melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak (Ratna dalam Rusman, 2016: 201). Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ideide mereka sendiri (Rusman, 2016: 201).

Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Sobari, 2016: 15).

Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran ini guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kecakapan peserta didik di abad 21 yaitu keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical thinking dan Creativity and Inovation*).

Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran jigsaw ini keaktifan peserta didik sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

Slavin (2017) mengatakan bahwa dalam pembelajaran model Jigsaw, siswa diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.

Setelah semua anak selesai membaca, siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topik mereka. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka. Dapat kita lihat bahwa yang menjadi ciri khas model Jigsaw adalah adanya tim ahli yang berasal dari kelompok asal yang bertanggung jawab terhadap materi tertentu

Model pembelajaran jigsaw, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen yang beranggotakan 3-5 orang dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok awal peserta didik terdiri dari dari berapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus terampil dan mengetahui latar belakang peserta didik agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok lain (asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal (Hamdani, 2017:92).

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Disini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok

ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan dikelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi dikelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan (Budiawan dan Arsani, 2013:140). Kunci tipe jigsaw ini adalah interdependence setiap peserta didik terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para peserta didik harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Dari pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah pembelajaran yang bersifat mengaktifkan peserta didik di dalam kelas melalui pembentukan kelompok yang terdiri dari 5-6 orang peserta didik dalam satu kelompok dengan kemampuan yang berbeda. Dimana didalamnya terdapat kelompok asal dan

kelompok ahli. Kelompok asal ialah kelompok induk peserta didik yang beranggotakan peserta didik dengan kemampuan, asal dan latar belakang yang beraneka ragam. Kelompok asal ialah gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Adapun tujuan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yaitu untuk menjalin interaksi, komunikasi dan berbagi ilmu dengan peserta didik yang lain. Dalam hal ini pembagian kelompok dipilih secara heterogen berdasarkan prestasi belajar akademik maupun suku peserta didik.

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Jigsaw

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Jigsaw menurut Kurniasih dan Sani (2015:24) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan Jigsaw

- a) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya.
- b) Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
- c) Model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

2) Kelemahan Jigsaw

- a) Peserta didik yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung

jalannya diskusi. Persoalan ini tentu saja biasa terjadi, dimana peserta didik yang merasa lebih pintar akan menguasai kelompoknya. Akan tetapi, kondisi ini sangat bisa dikendalikan dengan memberikan penjelasan dan menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.

- b) Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.
- c) Peserta didik yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d) Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang mengairahkan agar peserta didik yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- e) Peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Model pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran ini adalah model yang cukup memakan waktu dan secara teknis peserta didik harus betul-betul mengerti alur pembelajarannya. Karena jika lupa atau tidak mengerti akan membuat model pembelajaran ini menjadi gaduh di dalam pelaksanaannya. Suryobroto

(2018: 84) mengatakan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran jigsaw seperti berikut:

1) Orientasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan. Mengingatkan senantiasa percaya diri, kritis, dan kerjasama. Peserta didik diminta belajar konsep secara keseluruhan untuk memperoleh gambaran keseluruhan dari konsep.

2) Pengelompokan (kelompok asal)

Tahap pembentukan kelompok pertama: Kelompok dibentuk dari peserta didik yang heterogen, misalnya 4 kelompok (A - D). Misalkan kelompok A berisi himpunan peserta didik {A1, A2, A3, A4}, indeks merupakan peserta yang saling heterogen, demikian kelompok B {B1, B2, B3, B4} kelompok C {C1, C2, C3, C4}, dan kelompok D {D1, D2, D3, D4}.

3) Pembentukan dan pembinaan kelompok ahli

Tahap pembentukan kelompok kedua: dari kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang kita berikan dan dibina supaya jadi ahli, berdasarkan indeksnya. Misal pada kelompok di atas akan dikelompokkan lagi menjadi kelompok ahli. Misalnya seperti berikut Kelompok 1 {A1, B1, C1, D1}, Kelompok 2 {A2, B2, C2, D2}, Kelompok 3 {A3, B3, C3, D3}, Kelompok 4 dan {A4, B4, C4, D4}. Pembentukan kelompok ahli ini ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama.

4) Diskusi (Pemaparan) kelompok ahli dalam kelompok

Expert (peserta didik ahli) dalam konsep tertentu ini, masing-masing kembali dalam kelompok semula. Pada fase ini kelima kelompok (1-4) memiliki ahli dalam konsep-konsep tertentu (worksheet 1-4). Selanjutnya peserta didik dipersilahkan untuk mempresentasikan keahliannya kepada kelompoknya masing-masing, satu persatu. Proses ini diharapkan akan terjadi sharing pengetahuan antara mereka. Aturan dalam fase ini adalah:

- a) Peserta didik memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap anggota tim mempelajari materi yang diberikan.
- b) Memperoleh pengetahuan baru adalah tanggung jawab bersama, jadi tidak ada yang selesai belajar sampai setiap anggota menguasai konsep.
- c) Tanyakan pada anggota kelompok sebelum tanya pada guru.
- d) Pembicaraan dilakukan secara pelan agar tidak mengganggu kelompok lain.
- e) Akhiri diskusi dengan “merayakannya” agar memperoleh kepuasan.

5) Tes (Penilaian)

Pada fase ini guru memberikan test tulis untuk dikerjakan oleh peserta didik yang memuat seluruh konsep yang didiskusikan. Pada test ini peserta didik tidak diperkenankan untuk bekerja sama. Jika mungkin tempat duduknya agak dijauhkan.

6) Pengakuan Kelompok

Penilaian pada pembelajaran kooperatif berdasarkan skor peningkatan individu, tidak didasarkan pada skor akhir yang diperoleh

peserta didik, tetapi berdasarkan pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor sebelumnya. Setiap peserta didik dapat memberikan kontribusi poin maksimum pada kelompoknya dalam sistem skor kelompok. Peserta didik memperoleh skor untuk kelompoknya didasarkan pada skor kuis mereka melampaui skor dasar mereka.

2. Hakikat Model Pembelajaran *Peer teaching*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Peer teaching*

Peer teaching memiliki istilah "*I Teach You, Then You Teach Me*". Model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang paling terkenal berdasarkan teori dari Mosston dan Ashworth. Menurut teori Mosston dan Ashworth bahwa *peer teaching* merupakan gaya mengajar resiprokal atau timbal-balik, di mana siswa ditempatkan sebagai "pengamat" dan "pelaku". *Peer teaching* sudah dikenal sejak zaman Yunani kuno yang dipublikasikan oleh Aristoteles dan meluas hingga berkembang menjadi sistem pendidikan yang modern (Metzler, 2005). *Peer teaching* didasarkan pada teori pembelajaran sosial dari Bandura, teori pengembangan kognitif dari Piaget dan teori konstruktivisme sosial dari Vygorsky (Iserbyt et al, 2011).

Model pembelajaran *peer teaching* pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan pembelajaran dengan memilih seorang siswa yang akan dijadikan guru dengan istilah "tutor", tutor tersebut nantinya membantu siswa lain (learner) dalam mempelajari materi pelajaran atau tugas gerak dalam sebuah proses pembelajaran. Model ini dapat juga dengan istilah *peer*

assist *teaching* yang dikemukakan oleh Siedentop dan Tannehill, timbal balik (respirokal) oleh Mosston dan Ashworth, atau tutor sebaya (*peer tutoring*) oleh Ernst dan Byra.

Doganay (2007) mendefinisikan "Model pembelajaran *peer teaching* sebagai suatu proses, di mana seorang siswa yang berpendidikan atau dapat dikatakan memiliki pengetahuan lebih luas, yang akan mengajarkan pengetahuan atau keterampilan kepada beberapa siswa ditingkat kelas yang sama dibawah bimbingan dari seorang guru". Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *peer teaching* didefinisikan sebagai perolehan keterampilan dan pengetahuan melalui bantuan aktif dan dukungan di antara teman sejawat dengan status yang sederajat.

Ciri khas dari model ini, yaitu adanya penggunaan tutor yang berfungsi untuk membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam belajar. *Peer teaching* memiliki sistem pembelajaran student centered dan *active learning*, dimana dalam proses pembelajarannya siswa memiliki kesempatan lebih banyak aktif untuk memperoleh informasi dan memberikan informasi. Dalam proses pembelajaran *peer teaching*, seorang tutor harus memahami terlebih dahulu materi-materi yang akan disampaikan, kemudian memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dari temannya, bukan hanya itu seorang tutor pun harus memiliki keterampilan interpersonal, mental toughness yang tinggi dan mempunyai rasa percaya diri yang baik. Apabila seorang tutor tidak memiliki aspek-aspek tersebut maka akan berdampak kepada: (1) pengetahuan atau

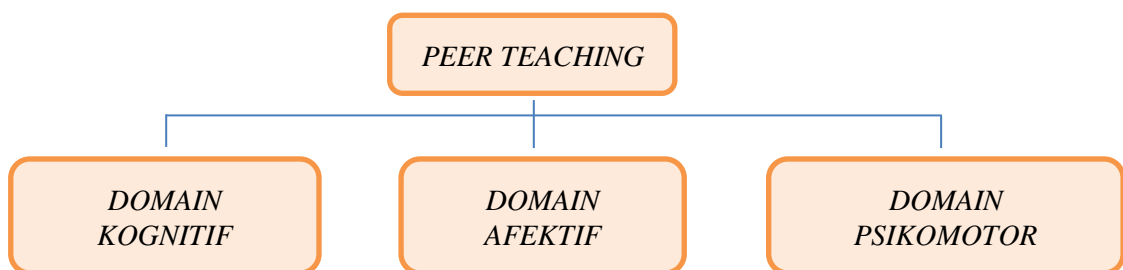
keterampilan tidak akan tersampaikan dengan baik, (2) salah dalam memberikan gerakan atau teknik dasar suatu cabang olahraga, (3) proses pembelajaran menjadi tidak jelas atau membosankan (4) siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh tutor.

Hasil penelitian Longueville et al, (2002) mengungkapkan bahwa tingkat kemampuan tutor juga penting dalam model pembelajaran *peer teaching*. Jika siswa belajar dengan tutor yang lebih kompeten mereka bsanya mendapatkan manfaat yang lebih tinggi, tetapi jika mereka belajar dengan tutor yang kurang kompeten, mereka mendapat manfaat di tingkat yang lebih rendah. Artinya pengetahuan dan tingkat persiapan tutor sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran *peer teaching*. Tutor yang terlatih cenderung memiliki dampak yang lebih besar pada unjuk kerja siswa dibandingkan dengan tutor yang tidak terlatih, karena tutor yang tidak terlatih mungkin tidak dapat memanipulasi tugas atau tidak berhasil mengelola interaksi pribadi dengan teman sebaya.

Komunikasi dengan teman sebaya adalah faktor penting lain untuk berkontribusi pada efektivitas pembelajaran *peer teaching* (Cervantes et al, 2013). Kemudian siswa tidak boleh dipasangkan dengan siswa yang membuat mereka merasa tidak nyaman. Hal itu dapat menimbulkan efek buruk pada kemampuan mereka untuk berinteraksi secara jujur dan saling terbuka (Townsend dan Mohr, 2002). Dengan kata lain, ketika guru ingin menerapkan model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran

pendidikan jasmani, maka harus memperhatikan skill yang dimiliki seorang tutor tersebut, sehingga materi dapat tersampaikan secara optimal.

Menurut Juliantine, et al (2015) *peer teaching* atau *peer tutoring* sangat efektif untuk meningkatkan harga diri, pengembangan akademik dan sosial. Meningkatkan keseluruhan perilaku, sikap, harga diri, komunikasi, keterampilan interpersonal dengan adanya saling kerja sama dan terjadi perilaku sosial yang positif seperti adanya pujian dan dorongan. *Peer teaching* kondusif untuk mempromosikan lingkungan belajar yang positif dan menarik bagi tutor maupun *learner*. Dampak yang jelas dari implementasi *peer teaching* adalah pengembangan kognitif, psikososial dan keterampilan motorik (Jenkinson et al, 2012). Prioritas domain untuk tutor yang ingin dikembangkan melalui penerapan *peer teaching*, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Prioritas Domain untuk Tutor

Model pembelajaran ini memang dapat melatih siswa mengembangkan ketiga kemampuan yaitu psikomotor, kognitif dan afektif/sosial secara bersamaan. Namun, hasilnya akan tergantung pada peranan dari siswa itu sendiri. Mereka akan memperoleh pengetahuan dari seorang tutor mengenai hal yang benar dan salah. Selain itu, Metzler (2005)

mengungkapkan bahwa "Proses ini menjembatani interaksi sosial antara learner dengan tutor sehingga menciptakan suasana komunikasi yang berbeda dan mempengaruhi kemampuan learner dalam menguasai tugas yang diberikan." Artinya, model pembelajaran *peer teaching* juga memberikan nilai afektif, di mana siswa lebih sering berinteraksi antara satu dengan lainnya.

Loke dan Chow (2007) melaporkan penelitiannya bahwa model belajar *peer teaching* lebih efektif daripada pengajaran yang dilakukan oleh orang dewasa (guru), karena siswa mengungkapkan bahwa teman sebaya lebih memahami dan mengerti masalah dalam belajar, dibandingkan seorang guru. Selanjutnya, pembelajaran *peer teaching* membuat siswa menjadi peserta aktif, memberi mereka lebih banyak tanggung jawab dan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka lebih banyak dalam menyelesaikan tugas (Nurmi et al, 2013). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas model pembelajaran *peer teaching* seperti: karakter siswa dan tutor, sifat tugas, tingkat kemampuan siswa dan tutor, guru, tingkat motivasi siswa untuk kerjasama, Hogan dan Tutge (dalam Setiawan dan Patah, 2020:101). Oleh karena itu, seorang guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut, demi kelancaran proses pembelajaran yang akan dilakukan.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran *peer teaching* dalam pendidikan jasmani telah diterapkan pada anak cacat atau disabilitas, Houston Wilson et al, (1997). Penelitian Ward et al, (1998)

mencoba menerapkan *peer teaching* pada tingkatan elementary school. Kemudian Ayvazo dan Ward pada tahun 2009 serta Mascrot pada tahun 2011 menerapkan *peer teaching* pada tingkatan middle school. Sedangkan Ernst dan Byra dalam Setiawan dan Patah (2020:101) menerapkan *peer teaching* pada tingkatan high school. Apabila melihat literatur tersebut, maka sudah dapat dipastikan bahwa *peer teaching* dapat diintegrasikan pada semua tingkatan pendidikan dan hasil dari penerapannya pun sangat positif yaitu mencakup perkembangan domain secara menyeluruh.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Peer teaching*

Salah satu keunggulan dari model *peer tutoring* adalah siswa akan dibantu tepat pada kekurangannya, siswa yang lemah dapat terus terang memberi tahu tutornya mana yang belum jelas tanpa malu-malu. Sedangkan kelemahan dari model *peer tutoring* adalah siswa yang dibantu seringkali belajar kurang serius karena hanya berhadapan dengan temannya sehingga hasilnya kurang maksimal. Tentu saja kondisi ini akan berpengaruh pada ketercapaian penggunaan model pembelajaran *peer tutoring*. Namun, hal ini dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum pembelajaran dimulai.

Beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran *peer teaching* menurut Setiawan dan Patah (2020:101) diantaranya:

1) Kelebihan

- a) Meningkatkan interaktif sosial siswa dalam pembelajaran,

- b) Melatih keterampilan interpersonal,
- c) Meningkatnya domain afektif, karena tutor dan siswa harus mempunyai kemandirian dan tanggung jawab terhadap perannya masing-masing,
- d) Mengembangkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok,
- e) Meningkatnya critical thinking dan problem solving skill, karena tutor dan siswa harus mampu menyelesaikan tugas belajar yang sulit.

2) Kekurangan

- a) Jika siswa tidak mempunyai keterampilan sosial, maka sulit untuk menjalin interaksi dalam sebuah tim,
- b) Jika tutor tidak memiliki dasar pengetahuan atau keterampilan mengenai materi yang akan disampaikan, maka model ini menjadi tidak efektif,
- c) Kemungkinan didominasi oleh siswa yang suka berbicara, pintar atau ingin menonjolkan diri,
- d) Memerlukan perhatian guru yang sangat ketat,
- e) Bisa menimbulkan perselisihan antara tutor dan siswa, apabila tutor bersikap berlebihan dalam mengajar, sebagai contoh menghina siswa yang tidak bisa melakukan suatu gerakan atau memarahi siswa yang tidak serius atau bercanda dalam pembelajaran.

Ada beberapa keunggulan dan kekurangan dengan menggunakan tutor sebaya, seperti yang dikemukakan Djamarah (2010: 26) berikut ini:

1) Keunggulan dari tutor sebaya

- a) Adakalanya hasilnya lebih baik bagi beberapa siswa yang mempunyai perasaan takut atau enggan kepada gurunya.

- b) Bagi tutor pekerjaan *tutoring* akan dapat memperkuat konsep yang sedang dibahas.
- c) Bagi tutor merupakan kesempatan untuk melatih diri memegang tanggung jawab dalam mengemban suatu tugas dan melatih kesabaran.
- d) Mempererat hubungan antar siswa sehingga mempertebal perasaan sosial.

2) Kekurangan dari tutor sebaya

- a) Siswa yang dibantu seringkali belajar kurang serius karena hanya berhadapan dengan temannya sendiri sehingga hasilnya kurang memuaskan.
- b) Ada beberapa orang siswa yang merasa malu atau enggan untuk bertanya karena takut kelemahannya diketahui oleh temannya.
- c) Pada kelas-kelas tertentu pekerjaan *tutoring* ini sukar dilaksanakan karena perbedaan jenis kelamin antara tutor dengan siswa yang diberi program perbaikan.
- d) Bagi guru sukar untuk menentukan seorang tutor sebaya karena tidak semua siswa yang pandai dapat mengajarkannya kembali kepada teman-temannya.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Peer teaching*

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif dan efektif, maka memerlukan langkah pembelajaran yang sistematis dan berstruktur. Tahapan pembelajaran model *peer teaching* menurut Setiawan dan Patah (2020:101), antara lain:

1) Pembentukan Tim

Dalam tahapan pertama ini, guru menjelaskan struktur dari *peer teaching* dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Dalam tahapan ini, awal pembentukan sebuah tim belajar, di mana dalam tim tersebut berisikan dyad (tutor dan *learner*). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.

2) Penjelasan Materi

Dalam tahapan kedua ini, guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada siswa untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.

3) Pemilihan Tutor

Dalam tahapan ketiga ini, guru memilih tutor yang diambil dari salah satu siswa, kemudian guru dan tutor mengadakan *technical meeting* (TM), di mana dalam TM tersebut guru menjelaskan mengenai materi pelajaran, menjelaskan pentingnya materi tersebut, cara melakukan gerakan atau latihan yang benar, memperlihatkan kesalahan umum, alokasi waktu dan peralatan yang digunakan.

4) Pengamatan

Dalam tahapan keempat ini guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan *learner* serta berinteraksi dengan siswa

mengenai kesulitan yang dihadapi. Selain itu, guru juga harus memperhatikan tutor dalam memberikan *feedback* kepada para siswa.

5) Penilaian

Dalam tahapan kelima ini, guru menilai hasil kinerja yang dilakukan oleh tim, dengan memanggil dan meminta informasi dari dyad (tutor dan *learner*).

6) Review dan Penutup

Dalam tahapan keenam ini, guru memanggil dyad (tutor dan siswa) secara bergiliran untuk menjelaskan yang mereka tulis dan pelajari. Setelah itu, guru menanyakan kepada siswa lain, "apa itu benar?" dan "apa lagi yang kamu ketahui tentang materi itu?". Setelah tutor menyelesaikan satu materi pelajaran, maka dilakukan pergantian antara tutor dan *learner* pada pertemuan berikutnya.

3. Hakikat Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Setiap orang akan selalu diliputi oleh kebutuhan dan sebagian besar dari kebutuhan tersebut tidak cukup kuat untuk mendorong untuk berbuat sesuatu pada suatu waktu tertentu. Kebutuhan menjadi suatu dorongan baik, ketika kebutuhan muncul mencapai taraf intensitas yang cukup. Pemenuhan kebutuhan akan didasari oleh motif untuk memenuhinya. Dengan kata lain, motivasi sangat perlu digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan dalam diri seseorang yang berasal dari akibat suatu kebutuhan tersebut.

Setyawati, (2017: 43) mengatakan motivasi mempunyai arti sebagai pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk meraih suatu tujuan yang diinginkan. Tujuan tersebut tidak selalu berupa sebuah pencapaian prestasi, namun bisa dalam tindakan-tindakan sehari-hari, seperti olahraga, aktivitas, makan, juga mempunyai pendorong berupa motivasi dalam diri setiap orang.

Priansa (2015:133) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah perilaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk berperilaku terhadap proses belajar yang dialaminya. Motivasi belajar yaitu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi (Prawira, 2013:320).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu tenaga dalam diri seseorang yang mendorong dan menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran, motivasi sangat penting karena akan menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar kepada peserta didik. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Pada setiap perilaku kehidupan manusia, termasuk perilaku belajar selalu dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi ada yang bersifat bawaan, ada pula yang berasal dari pengaruh lingkungan. Motivasi ada yang timbul dari dalam diri manusia, dan ada pula yang dipelajari dari lingkungan. Menurut Purwanto (2007:62) motivasi dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu:

- a. *Physiological drives*, yaitu dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis/jasmaniah, seperti lapar, haus, seks, dan sebagainya.
- b. *Social motives*, yaitu dorongan-dorongan yang ada hubungannya dengan manusia yang lain dalam masyarakat, seperti dorongan estetis, dorongan ingin selalu berbuat baik (etika), dan sebagainya.

Berdasarkan pembagian motivasi di atas, golongan motivasi yang kedua itu timbul akibat adanya golongan motivasi yang pertama. Jadi, kedua golongan motivasi di atas berhubungan satu sama lain. Dapat pula dikatakan bahwa golongan yang kedua ini sifatnya lebih tinggi daripada yang pertama, karena hanya terdapat pada manusia saja.

Selanjutnya Dimiyati (2013:86) mengatakan bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Motivasi primer.
Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut umumnya berasal dari segi biologis atau jasmani manusia.
- b. Motivasi sekunder.
Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari. Seperti, orang yang lapar akan tertarik pada makanan tanpa belajar. Untuk memperoleh makanan tersebut orang harus bekerja terlebih dahulu. Agar dapat bekerja dengan baik, orang harus belajar bekerja. “Bekerja dengan baik” merupakan motivasi sekunder.

Berdasarkan pendapat tentang jenis motivasi tersebut, motivasi belajar pada dasarnya sama dengan motivasi-motivasi lainnya. Motivasi

belajar ada yang timbul karena kesadaran, dan ada pula yang timbul karena pengaruh dari lingkungan, seperti adanya motivasi dari guru atau dari orang tua siswa itu sendiri. Motivasi-motivasi itu dapat disebut juga sebagai motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Syah (2012:153) berpendapat bahwa motivasi instrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi instrinsik adalah perasaan menyenangkan materi pelajaran dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan orang tua, guru dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa motivasi belajar secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Hamalik (2013:86) mengatakan kedua jenis motivasi tersebut sama-sama berdayaguna dalam proses belajar, kendatipun motivasi yang bersumber dari diri siswa dinilai lebih baik daripada motivasi yang datang dari luar diri siswa. Hal ini dikarenakan

motivasi yang datang dari dalam diri siswa dapat memberikan kepuasan kepada siswa sesuai dengan ukuran yang ada dalam diri siswa itu sendiri.

c. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut teori kebutuhan yang diungkap oleh Abraham Maslow dalam Purwanto (2007: 78) bahwa manusia termotivasi untuk bertingkah laku karena ingin memenuhi bermacam-macam kebutuhan. Teori yang diungkapkan oleh Maslow tersebut lebih dikenal dengan teori kebutuhan bertingkat, yaitu terdiri dari:

1) Kebutuhan-kebutuhan dasar fisiologis (*Physiologis needs*)

Kebutuhan-kebutuhan fisiologis adalah kebutuhan dasar yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang dan papan, kesehatan fisik, dsb.

2) Kebutuhan akan rasa aman (*Safety and security*)

Seperti terjamin keamanannya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, dsb.

3) Kebutuhan sosial (*Social needs*)

Kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki ini merupakan suatu kebutuhan yang mendorong individu untuk mengadakan hubungan efektif atau ikatan emosional dengan individu lain, baik dengan sesama jenis maupun dengan yang berlainan jenis, di lingkungan kerja maupun di lingkungan kelompok di masyarakat.

4) Kebutuhan akan rasa harga diri (*Need for self-esteem*)

Kebutuhan ini oleh Maslow dibagi ke dalam dua bagian, bagian pertama adalah penghormatan atau penghargaan diri sendiri mencakup hasrat untuk memperoleh kompetisi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, kemandirian dan kebebasan. Bagian kedua adalah penghargaan dari orang lain diantaranya adalah prestasi. Terpuaskannya kebutuhan akan rasa harga diri pada individu akan mampu dan perasaan berguna.

5) Kebutuhan aktualisasi diri (*Need for self-actualization*)

Kebutuhan ini muncul apabila keempat kebutuhan lain telah terpuaskan dengan baik. Maslow menandai kebutuhan akan aktualisasi diri sebagai hasrat individu untuk menjadi orang yang sukses.

4. Hakikat *Creative Thinking Skill*

a. Pengertian *Creative Thinking Skill*

Glas, Young & Balli (Bergili, 2015:2) berfikir kreatif merupakan seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan individu dalam menghadapi masalah dari suatu kondisi sehingga mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi suatu situasi/ masalah tersebut. Kreatif atau kreativitas bisa dikatakan sebuah kategori berpikir tingkat atas dan merupakan bagian kognitif pada tingkat berpikir C4, C5 dan C6 yaitu analisis, evaluasi dan pencipta (membuat sebuah karya), kemampuan berpikir kreatif suatu pemikiran untuk menghasilkan inovasi baru yang dituangkan dalam sebuah ide-ide atau gagasan yang

diaplikasikan langsung dalam penyelesaian suatu masalah yang terjadi, baik itu di sekolah maupun di masyarakat. Hal tersebut sejalan menurut Daskolia (2012:271) berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang esensial dalam memikirkan dan mempelajari tentang lingkungan dan isu-isu lingkungan, sehingga dapat melihat dan mendesain alternatif penyelesaian masalah di masa mendatang.

Majed (2012: 53-54) Berfikir kreatif merupakan proses kognitif, yang mengarahkan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau memunculkan kembali ide-ide yang ada untuk membayangkan atau menemukan sesuatu yang baru yang belum pernah terfikirkan. Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Sudarma (2013) kreativitas berasal dari kata '*to create*' artinya membuat, dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk.

Creative thinking atau kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan baru kemudian menemukan hubungan antara ide-ide yang berbeda serta mampu mengkonstruksi ulang atau menemukan cara pemecahan masalah (Van Velsor et al, 2010). Colangelo & Davis (Alzaubi, M.A., 2016:2)

Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif juga perlu memperhatikan faktor-faktor diantaranya motivasi, kesadaran, sikap dan praktek, mengajar teknik berfikir yang kreatif yang efektif dan melibatkan mereka (siswa) dalam kegiatan yang membutuhkan kemampuan berfikir kreatif. Berdasarkan menurut para ahli di atas dalam disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan berpikir lebih dari biasanya dengan mengoptimalkan hayalan tau imajinasi dalam pemecahan masalah dengan sudut pandang yang berbeda beda. Kemampuan berpikir kreatif memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan kemampuan berpikir biasa.

Peserta didik dikatakan kreatif jika melakukan hal-hal seperti:

a) menyadari pentingnya pengetahuan dasar secara mendalam dan berkelanjutan untuk mempelajari hal-hal baru b) membuka ide baru dan secara aktif mencarinya c) menemukan sumber materi untuk ide dalam berbagai media, orang dan suatu peristiwa secara mendalam d) mencari cara untuk mengatur mengorganisasikan ide kedalam kategori berbeda dan mengkombinasikannya serta mengevaluasi apakah hasilnya menarik, baru, atau bermanfaat dan e) menggunakan trial dan error ketika menentukan bagaimana untuk memproses, menggambarkan kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar (Brookhart, 2010:128-129).

Berdasarkan pendapat tersebut karakteristik yang dimilikinya adalah (1) Fluent, memiliki banyak ide dan solusi (2) Flexible,

memiliki banyak variasi dan alternatif jawaban serta mampu melihat permasalahan dari sudut pandang berbeda, (3) Original, memiliki ide unik dan tidak biasa, (3) Elaborate menambahkan rincian pada ide-ide yang didapat (Jill & Schirmacher, 2009: 122:125). Masing-masing karakteristik kemampuan berpikir kreatif memiliki indikator yang berbeda-beda.

Terdapat empat indikator *creative thinking* (berpikir kreatif) menurut Guilford (dalam Sriraman & Lee , 2011) :

- a. Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir mengacu pada kuantitas hasil.
- b. Fleksibilitas (*flexibility*) dalam berpikir mengacu pada perubahan suatu jenis: perubahan makna, interpretasi atau penggunaan beberapa hal, perubahan dalam pemahaman tugas, perubahan strategi dalam melakukan tugas, atau perubahan arah pemikiran, yang mana bisa berarti sebuah interpretasi baru terhadap tujuan.
- c. Orisinalitas (*originality*) dalam berpikir berarti produksi tanggapan yang tidak biasa, tidak masuk akal, atau cerdas. Selain itu, ide orisinal harus bermanfaat secara sosial.
- d. Elaborasi (*elaboration*) dalam berpikir berarti kemampuan seseorang untuk menghasilkan langkah-langkah rinci untuk membuat rencana kerja.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan maka kisi-kisi proses kognitif *Creative Thinking* seperti pada tabel berikut.

Aspek	Sub Aspek	Indikator
<i>Fluency</i>	Merumuskan jawaban	Menjawab sejumlah pertanyaan

(Kelancaran)		dengan sejumlah fakta
	Mengungkapkan gagasan	Lancar mengungkapkan gagasan
	Mengkritisi objek atau situasi	Melihat kesalahan dari suatu objek
<i>Flexibility</i> (Keluwes)	Melakukan penafsiran	Memberikan sudut pandang
	Mencari alternatif jawaban	Memikirkan cara pemecahan masalah
	Mengkatogerikan	Mengelompokkan hal-hal menurut pembagiannya (kategori yang berbeda)
<i>Orginility</i> (Keaslian)	Merencanakan hal baru	Menyelesaikan permasalahan baru
<i>Elaboration</i> (Memerinci)	Memecahkan masalah dengan prosedur terperinci	Mencari arti lebih mendalam terhadap suatu pemecahan masalah
	Mengembangkan gagasan	Memperkaya gagasan orang lain
	Menguji	Mencoba membuat sesuatu hal yang baru

Indikator *creative thinking* dalam Guilford (dalam Sriraman & Lee, 2011) tersebut selanjutnya digunakan sebagai indikator pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini. Terdapat empat aspek *creative thinking* yaitu, kelancaran, kelenturan, orisinilitas, elaborasi.

b. Faktor yang Mempengaruhi *Creative Thinking Skill*

Menurut Silton (2017) terdapat empat faktor yang mempengaruhi *creative thinking* :

a) Motivasi

Menurut Baer, dkk (dalam Silton, 2017) motivasi intrinsik didorong secara internal cenderung dikaitkan dengan kreativitas, misalnya rasa ingin tahu. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik didorong secara eksternal cenderung mengganggu kreativitas, misalnya penghargaan. Namun, penguat ekstrinsik seperti pujian meningkatkan kreativitas pada siswa. Sebuah studi tentang anak-anak prasekolah,

yang diberi blok. Konstruksi anak-anak lebih kreatif saat mereka mendapat pujian. Efek dari penghargaan eksternal bergantung pada situasi yang membutuhkan pemikiran kreatif.

Sternberg, dkk (dalam Silton, 2017) menjelaskan bahwa ketika guru menghargai kreativitas, maka siswa mereka akan memilih untuk menjadi kreatif. Motivasi ekstrinsik yang informatif dapat menjadikan pemikiran kreatif, terutama jika tingkat awal motivasi intrinsik tinggi. Bahkan, terkadang motivasi ekstrinsik lebih baik daripada tidak memiliki motivasi sama sekali. Motivasi dan kreativitas intrinsik meningkat ketika kinerja kreatif dihargai, menurun saat kinerja konvensional dihargai. Selain itu, hubungan antara keterbukaan dengan pengalaman dan kreativitas difasilitasi oleh motivasi intrinsik.

Runco, dkk (dalam Silton, 2017) menyarankan bahwa pencarian masalah akan memudahkan motivasi intrinsik. Dalam hal ini, di rekomendasikan agar pendidik mengembangkan ketrampilan mencari masalah, yang penting dalam mengembangkan pemikiran kreatif pada siswa.

b) Kepribadian

Dalam pandangan Hennessey, dkk (dalam Silton, 2017) bahwa kreativitas bukanlah sifat bawaan namun merupakan aspek variabel kinerja. Mereka memandang kreativitas tergantung pada "keadaan sementara dan sifat bertahan". Orang-orang kreatif, sebagian besar, karena mereka telah memutuskan untuk menjadi kreatif. Menurut

Kaufman, dkk (dalam Silton, 2017) teori lima faktor kepribadian biasanya digunakan untuk menggambarkan karakteristik kepribadian. The "*Big Five*", seperti yang sering disebut, mencakup faktor-faktor berikut: neurotisme (emosional tidak stabil), ekstroversi (ramah), keterbukaan terhadap pengalaman, ketelitian, dan kesesuaian.

Menurut Maddi dan Khoshaba (dalam Maddi, 2013) walaupun ukuran sikap tahan banting (*hardiness*) terkait secara negatif dengan skala neurotisme (emosional tidak stabil) karena menurut Funk, dkk (dalam Maddi, 2013) sikap tahan banting (*hardiness*) kebalikan dari pengaruh negatif atau neurotisme. Namun sikap tahan banting (*hardiness*) juga berhubungan positif dengan keempat faktor lainnya yaitu, ekstroversi, kesesuaian, ketelitian, dan keterbukaan untuk pengalaman.

Feist (dalam Silton, 1981) mengungkapkan sebuah penelitian tentang kreativitas para seniman dan ilmuwan, pada umumnya menemukan bahwa mereka yang lebih banyak terbuka dengan pengalaman sehingga memiliki taktik pemecahan masalah yang lebih luas yang tersedia untuk pemikiran kreatif, yang didukung oleh metaanalisis (dalam Silton, 1981). Kaufman, dkk (dalam Silton, 2017) juga menyatakan bahwa keterbukaan terhadap pengalaman adalah faktor yang paling terkait dengan kreativitas, yang dapat membantu orang yang kreatif, untuk menjadi lebih produktif.

Menurut Ouellette (dalam Kobasa; Gerald & Marianne, 2010)

ciri-ciri kepribadian *hardiness* pada rasa komitmen yang kuat adalah orang-orang yang berkomitmen akan mengerahkan usaha maksimal untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri pribadi kreatif yaitu keuletan dalam menghadapi rintangan (Munandar, 2009). Menurut kamus besar bahasa Indonesia ulet adalah tidak mudah putus asa yang disertai kemauan keras dalam berusaha mencapai tujuan dan cita-cita (Kbbi.web.id). Munandar (2009) menjelaskan bahwa pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan proses kreatif memerlukan pemikiran kreatif.

c) Wawasan

Menurut Nickerson, dkk (dalam Silton, 2107) bahwa mampu mengembangkan wawasan penting untuk pemikiran kreatif. Wawasan digambarkan sebagai realisasi solusi yang tiba-tiba untuk suatu masalah. Wawasan cenderung berkembang, ketika orang melihat solusi berkualitas tinggi terhadap masalah yang tidak terstruktur dimana solusinya tidak jelas. Oleh karena para guru disarankan menggunakan lebih banyak masalah yang tidak terstruktur untuk mempromosikan wawasan.

Menurut Jonassen, dkk (dalam Silton, 2107) masalah terstruktur tidak memberikan jawaban tertentu, mungkin memiliki banyak solusi. Keberhasilan berpikir kreatif seseorang harus memperhatikan faktor-faktor yang relevan dengan masalah, sementara juga memantau informasi yang tampaknya tidak relevan yang dapat

menyebabkan wawasan.

d) Metakognisi

Menurut Flavell, dkk (dalam Silton, 2017) bahwa metakognisi merupakan kemampuan individu untuk memikirkan pemikirannya sendiri, telah dikaitkan dengan pemikiran kreatif. Teknik metakognitif membantu kemampuan orang untuk mengatur pemikiran dan perilaku mereka selama usaha pemecahan masalah yang kreatif. Sebagian besar program pelatihan kreativitas berhasil karena mereka memberi pengalaman dan pengetahuan metakognitif kepada peserta. Keahlian dalam perencanaan, pemantauan, dan evaluasi sangat penting dalam mengembangkan kemampuan kreativitas dan pemecahan masalah. *Self-regulation* adalah keterampilan metakognitif.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Silton (2017) diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif yaitu; motivasi, terutama motivasi instrik contohnya rasa ingin tahu. Selain itu kepribadian juga mempengaruhi berpikir kreatif, teori lima faktor yang menggambarkan karakteristik kepribadian, terutama keterbukaan terhadap pengalaman merupakan faktor yang paling menentukan dalam kreativitas. Selanjutnya, wawasan juga mempengaruhi berpikir kreatif, mampu mengembangkan wawasan penting untuk pemikiran kreatif. Selain ketiga faktor tersebut, metakognisi juga mempengaruhi berpikir kreatif.

5. Hakikat Hasil Belajar PJOK

a. Pengertian Hasil Belajar PJOK

Hasil belajar merupakan suatu cara menetapkan kuantitas dan kualitas belajar. Hal ini dikarenakan tujuan pengajaran merupakan deskripsi tentang hasil belajar yang seharusnya dicapai oleh peserta didik. Penilaian hasil belajar harus mengacu kepada isi rumusan tujuan pengajaran itu. Menurut Hamalik (2008: 31) “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”. Penilaian hasil belajar merupakan suatu cara untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian tujuan pengajaran oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut Mulyadi (2010: 12) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan ukuran tingkatan pencapaian tujuan tersebut. Secara statistik berdasarkan “distribusi normal” seseorang dikatakan berhasil jika dapat menguasai sekurangkurangnya 60% dari tujuan yang harus dicapai.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh peserta didik atau peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru yang mencakup aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif setiap selesai memberikan materi pembelajaran. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan aspek intelektual, seperti pengenalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap, nilai, minat, perhatian, dan lain-lain.

Hasil belajar psikomotor berkenaan dengan kemampuannya dalam bidang praktik.

b. Pengertian PJOK

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

Reid (2013: 931) dalam jurnalnya menyatakan pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimofikasi dalam pembelajaran. Penjas atau pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 35).

Menurut Raj (2011: 95) dalam jurnalnya disebutkan bahwa *“Physical Education, as a phase of the total educational process, helps in*

realizing these purposes. The effective physical education programme helps the students to understand and appreciate the value of good as a means of achieving their greatest productivity, effectiveness and happiness as individuals". Pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa "*Today, physical education is defined as an educational process that uses physical activity as a means to help individuals acquire skills, fitness, knowledge, and attitudes that contribute to their optimal development and well-being*". Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental dan emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk siswa, baik fisik, mental maupun sosial sehingga di kemudian hari diharapkan siswa memiliki budi pekerti yang baik,

bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, Jusuf, Priyambada, 2018: 63).

c. Klasifikasi Hasil belajar

Berdasarkan klasifikasinya menurut Benyamin Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:298) secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotor. Uraian dari masing- masing ranah tersebut adalah:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Taksonomi Bloom (dalam Susetyo, 2015: 19-21), menyatakan bahwa “Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi”. Penjelasannya dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2 Piramida 6 Aspek Ranah Kognitif

(Sumber : Susetyo, 2015:19)

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan salah satu tahap kemampuan paling dasar. Pengetahuan adalah mengingat dan mengungkapkan kembali segala informasi yang sudah dipelajari sebelumnya.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan dalam memahami suatu objek. Pemahaman tidak hanya mengingat informasi melainkan berkaitan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah kemampuan dalam menerapkan konsep. Penerapan berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari, seperti teori, rumus-rumus, dalil hukum, konsep, ide.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan menentukan bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab dari suatu peristiwa dan memberikan argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis merupakan kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi satu kesimpulan, ciri dari kemampuan. Pada hal ini adalah kemampuan berpikir induktif.

6) Evaluasi (*Evaluations*)

Evaluasi merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Kemampuan dalam evaluasi berkenaan dengan membuat penilaian terhadap objek tertentu. Termasuk penilaian baik atau buruk, benar atau salah, dan bermanfaat atau tidak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa keenam aspek di atas bersifat kontinu, yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- 2) Aspek pemahaman meliputi aspek pengetahuan.
- 3) Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- 4) Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman dan pengetahuan.
- 5) Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 6) Aspek evaluasi meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Subali (2012: 34), pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan terendah dari mengerti dan membagi dalam beberapa tingkat, yaitu:

1) *Translasi* (penerjemahan) yaitu kemampuan menjelaskan suatu maksud.

Misalnya menyatakan kembali kata-katanya sendiri tentang suatu definisi, maksud dan sebagainya.

2) *Interpretasi* (penafsiran), yaitu kemampuan mengartikan suatu informasi.

Contohnya menjelaskan hal yang berhubungan, mengurutkan atau menyusun kembali sesuai dengan urutannya dan sebagainya.

3) *Ekstrapolasi*, yaitu kemampuan untuk memperkirakan tentang faktor-faktor yang berpengaruh, menarik kesimpulan dan sebagainya.

4) *Jastifikasi*, yaitu kemampuan membenarkan suatu metode. Semua dapat dihubungkan dengan penerapannya atau dihubungkan dengan informasi lain.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Didalam hasil belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut H. Djaali (2012: 99), faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan dari luar dirinya.

1) Faktor dari dalam diri

a) Kesehatan

Apabila orang selalu sakit mengakibatkan tidak bergairah belajar dan secara psikologi sering mengalami gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik.

b) Intelegensi

Faktor intelegensi ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

c) Minat dan Motivasi

Minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan. Sedangkan motivasi merupakan dorongan dari diri sendiri maupun dari luar diri, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau karena dorongan dari luar yg berasal dari guru dan orang tua.

d) Cara belajar

Memperhatikan teknik belajar, bagaimana bentuk catatan yang dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya.

2) Faktor dari luar diri

a) Keluarga

Situasi keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

b) Sekolah

Tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru, murid perkelas mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat yang terdiri dari orang-orang berpendidikan akan mendorong anak untuk lebih giat dalam belajar.

d) Lingkungan sekitar

Bangunan, rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar dan tempat-tempat dengan iklim yang sejuk dapat menunjang proses belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, Purwanto (2007: 107) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah:

1) Faktor dari luar

a) Lingkungan yang meliputi alam dan sosial.

b) Instrumental yang meliputi kurikulum, guru, sarana, dan administrasi.

2) Faktor dari dalam

a) Fisiologi yang meliputi kondisi fisik dan kondisi panca indera.

b) Psikologi yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

e. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Menurut Rahayu (2013:18) mengungkapkan, ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diantaranya:

- 1) permainan dan olahraga,
- 2) aktivitas pengembangan,

- 3) aktivitas senam,
- 4) aktivitas ritmik,
- 5) aktivitas air,
- 6) pendidikan luar kelas, dan
- 7) kesehatan.

Adapun penjelasan lebih lengkap terkait ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut: 1) permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, gerak, keterampilan lokomotor dan non-lokomotor, 2) aktivitas pengembangan meliputi: sikap tubuh, dan postur tubuh, 3) aktivitas senam meliputi: ketangkasan menggunakan alat maupun tanpa alat, 4) aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, dan senam, 5) aktivitas air meliputi: keterampilan bergerak di air, dan renang, 6) pendidikan luar kelas meliputi: karyawisata, pengenalan lingkungan, dan berkemah. 7) kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, dan perawatan tubuh yang sehat.

Materi kesehatan PJOK yaitu usaha untuk menjaga kesehatan peserta didik dan pengetahuan mengenai manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur serta bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS. PJOK bertujuan untuk meningkatkan kualitas kesehatan baik jasmani maupun rohani bagi peserta didik (Arifin, 2018). PJOK dapat menanamkan perilaku yang sehat bagi peserta didik. Pendidikan kesehatan merupakan bagian dari keseluruhan upaya kesehatan (promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif) yang menitikberatkan pada upaya untuk meningkatkan perilaku hidup sehat (Sari, 2013).

Secara konsep pendidikan kesehatan merupakan upaya

mempengaruhi/mengajak orang lain (individu, kelompok, masyarakat) agar berperilaku hidup sehat sebagai bentuk perlindungan diri dari berbagai macam penyakit yang ada menurut Betaubun, dkk (2018) dan Yulianto, dkk (2017). Pendidikan kesehatan akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan jika dilakukan di lingkungan yang kondusif dan terkoordinasi, seperti halnya pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah. Lingkup materi yang terdapat pada pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas XI yaitu manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur dan bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS. Awal dari sehatnya peserta didik diawali dari tahunya peserta didik mengenai apa itu kesehatan dan apa saja manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur serta bahaya, cara penularan dan cara mencegah HIV/AIDS, maka dari itu, penting adanya penanaman pengetahuan tentang materi kesehatan baik yang ditanamkan di masyarakat dan sekolah melalui pembelajaran dengan materi kesehatan PJOK.

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan hal pokok untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/MA/SMK/MAK terdapat tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi di dalam suatu pembelajaran, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) kompetensi sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran

intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Pada dasarnya setiap kompetensi inti yang terdapat dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 setiap kelasnya memiliki pengertian yang sama, hanya saja dalam kompetensi dasar terdapat perbedaan *degree* dalam setiap kelasnya. Kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan permainan bola besar pembelajaran PJOK dalam setiap jenjang kelas memiliki *degree* yang berbeda, yaitu:

Tabel 1 Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan

Kelas	Kompetensi Dasar Pengetahuan SMA/MA/SMK/MAK	Kompetensi Dasar Keterampilan
XI	3.7 Menganalisis manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur.	4.7 Mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur
	3.8 Menganalisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS.	4.8 Mempresentasikan hasil analisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS

Materi kesehatan membutuhkan berfikir kreatif karena melibatkan kegiatan kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik dalam menghadapi masalah dari suatu kondisi atau permasalahan yang ia temui dalam proses pembelajaran, sehingga menurut Glas, Young & Balli (Bergili:2015:2) pada kegiatan kognitif seseorang mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi suatu situasi/ masalah, salah satunya yaitu masalah yang ditemui dalam materi kesehatan tersebut.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam penelitian untuk memperkuat kajian secara teoritik sehingga dapat dikemukakan sebagai mengujian hipotesis. Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian yang relevan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yustina, dkk (2022) dengan judul “*The Effect of E-Learning Based on the Problem-Based Learning Model on Students' Creative Thinking Skills During the Covid-19 Pandemic*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *e-learning* berbasis model *problem based learning* (PBL) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa selama pandemi COVID-19. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain kuasi eksperimen dan *pretest post-test control group design*, yang dilakukan di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru, Indonesia kelas XII IPA. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak. Parameter penelitian ini adalah keterampilan berpikir kreatif dengan empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*). Data dikumpulkan melalui penggunaan tes berpikir kreatif dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Data Min, Nmax, Nmin, Sd, dan efektivitas berpikir kreatif dihitung dengan interpretasi indeks N-gain (N-gain index). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *post-test* rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa

pada kelas eksperimen yang menggunakan model PBL melalui *e-learning* lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulannya, model pembelajaran PBL melalui *e-learning* selama pandemi COVID-19 mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dan lebih efektif, terutama kemampuan berpikir orisinal dan berpikir elaboratif jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model PBL.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ismail (2020) dengan judul "The Application of Jigsaw Cooperative Learning Model towards the Improvement of Students' Critical Thinking Ability in Public Senior High School 15 Banda Aceh, Indonesia". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Negeri 15 Banda Aceh, Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kemampuan dalam menjawab pertanyaan sebelum belajar menggunakan jigsaw model pembelajaran masih dalam kategori rendah atau penelitian awal membuktikan bahwa sebagian besar siswa tidak mampu menjawab pertanyaan baik, maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperoleh hasil informasi yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian, sedangkan informasi dari kelas kontrol termasuk kategori rendah yang terdiri dari 3 siswa, sedangkan kelas kategori sedang sebanyak 9 siswa,

sedangkan kategori tinggi ada adalah 7 siswa sedangkan informasi pada kelas eksperimen adalah kategori rendah terdiri dari 1 siswa, 11 siswa dan tinggi kategori 8 siswa, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil berpikir kritis siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayse Dilsad Mirzeoglu (2014) dengan judul “The effects of *peer teaching* on the university students achievements in cognitive, affective, psychomotor domains and game performances in volleyball courses”. Penelitian ini terkait dengan salah satu model pengajaran *peer teaching* yang digunakan dalam mata kuliah pendidikan jasmani. Fitur mendasar dari *peer teaching* didefinisikan "untuk menyusun lingkungan belajar di mana beberapa siswa mengasumsikan dan melaksanakan banyak operasi kunci instruksi untuk membantu siswa lain dalam proses belajar". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *peer teaching* terhadap prestasi mahasiswa dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan penampilan permainan dalam mata kuliah bola voli. Desain eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan tujuh puluh siswa kelas dua dan tiga di Universitas Abant Izzet Baysal (AIBU), Sekolah Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Sampel terdiri dari 46 laki-laki (% 65,7) dan 24 perempuan (% 34,3) dari departemen pengajaran pendidikan jasmani dan departemen pendidikan pembinaan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes prestasi permainan bola voli,

formulir observasi keterampilan bola voli, skala sikap terhadap lapangan bola voli dan instrumen penilaian kinerja permainan. Analisis varians 3x2 (Perlakuan: eksperimen I, eksperimen II dan kontrol x Waktu: Pre/Post test) dan analisis varians satu arah digunakan untuk menganalisis data. Temuan menunjukkan bahwa ada interaksi kelompok X waktu yang signifikan untuk domain kognitif. Kelompok *peer teaching* dengan usia yang sama meningkatkan skor kognitif mereka dari waktu ke waktu. Di sisi lain, tidak ada efek interaksi kelompok X waktu yang signifikan pada psikomotor, domain afektif dan penampilan permainan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berbeda di kelas bola voli meningkatkan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif, psikomotorik dan performa permainan tetapi tidak pada ranah afektif. Temuan ini menunjukkan bahwa di tingkat universitas, baik pengajaran yang berpusat pada guru maupun yang berpusat pada siswa memiliki keefektifan yang sama dalam domain pembelajaran dalam kursus bola voli.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Irvan Fauzi (2016) dengan judul “Hubungan kebugaran jasmani, kecerdasan intelektual dan motivasi belajar PJOK dengan hasil belajar PJOK siswa kelas X Tahun Ajaran 2015/2016 Jurusan Akuntansi SMK Muhammadiyah Wonosari Kabupaten Gunung Kidul”. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang ada di SMK Muhammadiyah Wonosari yaitu hasil

belajar PJOK siswa yang belum mencapai KKM. Tingkat kebugaran jasmani, kecerdasan intelektual dan motivasi belajar PJOK siswa terbilang kurang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kebugaran Jasmani, Kecerdasan Intelektual, dan Motivasi Belajar PJOK dengan Hasil Belajar PJOK siswa kelas X Tahun Ajaran 2015/2016 Jurusan Akuntansi SMK Muhammadiyah Wonosari Kabupaten Gunung Kidul DIY. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Wonosari yang berjumlah 123 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan sistem random sampling. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tes TKJI usia 16-19 tahun untuk mengukur kebugaran jasmani, tes IQ untuk mengukur kecerdasan intelektual, angket untuk mengukur motivasi belajar PJOK, dan buku raport siswa semester dua untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Uji hipotesis terdiri dari uji regresi liniener berganda dan uji korelasi product momen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara Kebugaran Jasmani, Intelegensi dan Motivasi Belajar PJOK terhadap Hasil Belajar PJOK dengan F hitung $40,738 > F$ tabel $(2,711)$. Nilai koefisien determinan (R Square)

variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 90,5% dengan rincian variabel kebugaran jasmani memberikan sumbangan efektif sebesar 42,1% variabel intelegensi memberikan sumbangan efektif sebesar 21,4% variabel motivasi memberikan sumbangan efektif sebesar 27,0% sedangkan sisanya sebanyak 9,5% dipengaruhi faktor lain.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan upaya sistematis yang dilakukan oleh sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Identifikasi kompetensi pembelajaran merupakan hal penting dalam menghadapi abad ke-21 (Zubaidah, 2017). Siswa di abad ke-21 diharapkan memiliki kompetensi di bidang informasi, media, dan teknologi, serta kompetensi pembelajaran, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. (Effendi & Wahidy, 2019).

Keterampilan berpikir kreatif ini merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa di abad ini dan era online (Redhana, 2019; Aldalalah, 2020). Namun, pendidikan saat ini terkendala oleh pandemi COVID-19 yang menyebabkan sistem pendidikan yang awalnya dilakukan secara tatap muka dialihkan ke pembelajaran jarak jauh dalam bentuk e-learning. E-learning merupakan sistem pembelajaran yang paling baik untuk diterapkan di abad ke-21 dan di masa pandemi COVID-19 yang menekankan pada perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian Redhana (2019) yang menyatakan bahwa efektivitas dan

fleksibilitas menjadi alasan utama e-learning menjadi sistem pembelajaran di masa depan. Selain itu, e-learning efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif siswa (Redhana, 2019; Asmoro et al., 2020).

Peserta didik dikatakan kreatif jika melakukan hal-hal seperti: a) menyadari pentingnya pengetahuan dasar secara mendalam dan berkelanjutan untuk mempelajari hal-hal baru b) membuka ide baru dan secara aktif mencarinya c) menemukan sumber materi untuk ide dalam berbagai media, orang dan suatu peristiwa secara mendalam d) mencari cara untuk mengatur mengorganisasikan ide kedalam kategori berbeda dan mengkombinasikannya serta mengevaluasi apakah hasilnya menarik, baru, atau bermanfaat dan e) menggunakan trial dan error ketika menentukan bagaimana untuk memproses, menggambarkan kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar (Brookhart, 2010:128-129).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktikkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga

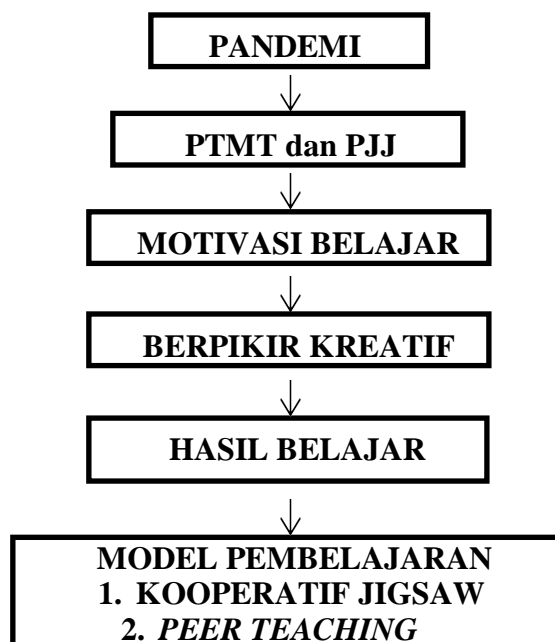
pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru, dengan demikian dalam penelitian ini ingin mengetahui dan menganalisis mengenai penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa di sekolah. (Nasution, 2017).

Pendapat di atas senada dengan Sardiman (2011: 11) yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan memiliki prestasi belajar yang tinggi pula, dan begitu sebaliknya apabila siswa tidak memiliki atau kurang memiliki motivasi untuk belajar maka prestasi belajarnya tidak akan sebaik siswa yang termotivasi untuk belajar.

Dari paparan diatas, terlihat bahwa betapa pentingnya variasi penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di sekolah selama PTMT dan PJJ. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didiknya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK yaitu model Jigsaw dan *peer teaching*. Model ini merupakan salah satu cara yang dapat membangkitkan gairah peserta didik dalam belajar, karena model ini mengaktifkan seluruh siswa untuk ikut berpartisipasi dalam mempelajari PJOK yang mereka

anggap mudah sekaligus menyulitkan ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas untuk melihat perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *peer teaching* terhadap *creative thinking* peserta didik. Dengan adanya peningkatan yang terjadi tentunya peneliti tersebut dapat dikatakan berhasil. Akan tetapi, peneliti belum dapat memastikan apakah dengan melalui model pembelajaran Jigsaw dan *peer teaching* dapat meningkatkan, menurunkan, atau biasa-biasa saja terkait dengan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Tentunya hal ini, akan dapat dibuktikan dari usaha dan upaya dalam meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran Jigsaw dan *peer teaching* yang akan peneliti amati.



Gambar 3. Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara Variabel X

(Model Jigsaw dan *peer teaching*) terhadap Variabel Y (Hasil belajar PJOK materi kesehatan) dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.
2. Ada perbedaan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

Perbedaan pengaruh tersebut dapat dijabarkan menjadi :

- a. Peserta didik dengan model pembelajaran jigsaw yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan peserta didik dengan model pembelajaran *peer teaching* yang memiliki motivasi belajar tinggi.
- b. Peserta didik dengan model pembelajaran jigsaw yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan peserta didik dengan model pembelajaran *peer teaching* yang memiliki motivasi belajar rendah.
- c. Peserta didik dengan model pembelajaran jigsaw yang memiliki motivasi belajar rendah dengan peserta didik dengan model pembelajaran *peer teaching* yang memiliki motivasi belajar tinggi.
- d. Peserta didik dengan model pembelajaran jigsaw yang memiliki motivasi belajar rendah dengan peserta didik dengan model pembelajaran *peer teaching* yang memiliki motivasi belajar rendah.

BAB III

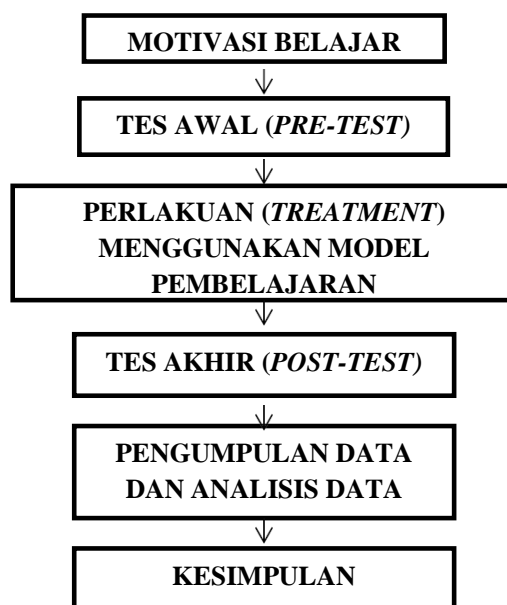
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah experimental dengan rancangan “*treatment by level*” dengan dua ketegori 2x2. Sudjana (2009: 49) menyatakan eksperimen faktorial adalah desain yang dapat memberikan perlakuan/manipulasi dua variabel bebas atau lebih pada waktu yang bersamaan untuk melihat efek masing-masing variabel bebas, secara terpisah dan bersamaan terhadap variabel terikat dan efek-efek yang terjadi akibat adanya interaksi beberapa variabel. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini termasuk rancangan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen).

Quasi eksperimen menurut Sugiyono (2015:77) quasi eksperimen digunakan karena kelompok control tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode quasi eksperimen adalah metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (*random assigment*) melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Penggunaan metode quasi eksperimen ini didasarkan atas pertimbangan agar dalam pelaksanaan penelitian ini pembelajaran berlangsung secara alami, dan peserta didik tidak merasa sedang dijadikan subjek penelitian, sehingga dengan situasi yang demikian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap tingkat kevalidan penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka memberikan perlakuan dalam suatu kelas dengan membandingkan antara dua model pembelajaran yang berbeda dalam pembelajaran PJOK untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Pada kelas XI AKL 3 (kelas eksperimen 1) dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan kelas XI AKL 1 (kelas eksperimen 2) dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching*. Adapun gambaran rancangan penelitiannya sebagai berikut:



Gambar 4 Desain Penelitian

Tabel 2 Pengelompokkan kelas

	Motivasi belajar tinggi (B1)	Motivasi belajar rendah (B2)
Model Jigsaw (A1)	A1B1	A1B2
Model <i>peer teaching</i> (A2)	A2B1	A2B2

Keterangan:

A1B1 : Siswa menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan motivasi belajar tinggi

A1B2 : Siswa menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan motivasi belajar rendah

- A2B1 : Siswa menggunakan model pembelajaran *Peer teaching* dengan motivasi belajar tinggi
- A2B2 : Siswa menggunakan model pembelajaran *Peer teaching* dengan motivasi belajar rendah

Mendapatkan keyakinan bahwa desain penelitian yang telah dipilih cukup memadai untuk pengujian hipotesis penelitian dan hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi, maka dilakukan validasi terhadap hal-hal atau variabel dalam penelitian ini. Pengontrolan sejumlah variabel ini meliputi validitas eksternal dan internal.

Sudjana (2009: 31) menyatakan bahwa kesahihan internal berkenaan dengan makna yang terkandung dalam pertanyaan: “Apakah peelakuan eksperimen benar-benar mengakibatkan perubahan pada variabel terikat?” Artinya, apa yang terjadi dalam variabel terikat benar-benar merupakan akibat dari variabel bebas. Hal ini bisa dicapai apabila desain eksperimen mampu mengontrol variabel-variabel ekstra. Lebih lanjut Sudjana (2009: 32) menambahkan bahwa ada delapan variabel ekstra yang sering mempengaruhi kesahihan internal desain penelitian. Oleh karenanya variabel-variabel tersebut harus dikontrol sedemikian rupa agar tidak memberikan efek yang dapat mengurangi makna efek yang dapat mengurangi makna efek perlakuan eksperimen. Kedelapan variabel tersebut adalah:

1. *Selection bias* (bias seleksi) yaitu pemilihan yang dibedakan terhadap subjek yang menjadi anggota kelompok eksperimen dan yang menjadi kelompok kontrol. Pada penelitian ini, hal tersebut dikendalikan dengan memilih subjek penelitian dan kelompok perlakuan secara acak.

2. *History effect* (efek sejarah), yaitu efek sejarah di luar proses latihan. Agar proses eksperimen tidak terkontaminasi oleh efek sejarah yang berupa peristiwa-peristiwa di luar proses latihan, maka diupayakan agar proses latihan pada dua kelompok yang diteliti selain proses penelitian berlangsung dalam situasi dan kondisi yang relatif sama. Di samping itu waktu pemberian perlakuan dibatasi. Usaha untuk meminimalisir pada *history effect* (efek sejarah) yaitu dengan memberikan penekanan pada subjek penelitian agar tidak melakukan latihan di luar treatment selama penelitian berlangsung. Latihan yang dilarang yaitu mengulang treatment di luar latihan.
3. *Maturation* (kematangan), yaitu perubahan fisik, mental, dan emosional yang terjadi. Untuk itu penelitian dibatasi dalam rentang waktu yang tidak terlalu lama. Proses yang terjadi dalam subjek merupakan fungsi dari waktu yang berjalan dan dapat mempengaruhi efek-efek yang mungkin akan disalahartikan sebagai akibat dari variabel bebas. Para subjek mungkin memberikan penampilan yang beda pada pengukuran variabel terikat, hanya karena subjek menjadi lebih tua, lebih lelah, menurun motivasinya dibandingkan dengan pengukuran pertama. *Maturation* (kematangan) tidak termasuk ancaman validitas internal dalam penelitian ini.
4. *Testing* (pengaruh tes), yaitu pengaruh tes terhadap hasil pengukuran eksperimen. Pada penelitian ini instrumen yang berupa tes dan pengukuran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Pengalaman dalam pretest dapat mempengaruhi penampilan pada subjek tes kedua, sekalipun tanpa eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terlebih dahulu diukur validitas dan reliabilitasnya untuk menyesuaikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik subjek yang diteliti. Tes tidak berpihakan pada variabel yang diteliti, sehingga tidak ada kelemahan.

5. *Instrumentation* (instrumen), yaitu pengukuran yang berhubungan dengan subjektivitas dan penskoran. Hal ini dikendalikan dengan melakukan uji dan penskoran dalam waktu yang relatif sama. Dengan demikian peluang terjadinya perubahan skor pada subjek yang berbeda menjadi sangat terbatas atau tidak terbuka sama sekali. Perubahan-perubahan dalam alat-alat pengukur, para pengukur, atau para pengamat dapat mengakibatkan perubahan-perubahan dalam ukuran-ukuran yang diperoleh peneliti. Usaha yang dilakukan yaitu tidak merubah instrumen yang digunakan pada saat pretest dan posttest, beserta para pengukur yang digunakan juga sama.
6. *Experimental mortality* (mortalitas eksperimen), merupakan pengaruh kehilangan subjek penelitian. Untuk menghindarinya dilakukan dengan pencatatan terhadap subjek yang telah teridentifikasi sebagai calon unit analisis dan awal pelaksanaan sampai berakhirnya proses eksperimen. Usaha untuk mengontrol yaitu dengan menggunakan presensi siswa pada saat pembelajaran.
7. *Statistical regression* (pengaruh regresi). Pengaruh regresi dalam

penelitian ini dengan cara memilih kelompok yang memiliki karakteristik yang relatif sama. Secara statistik, kelompok siswa yang diteliti memiliki kemampuan awal yang sama, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan ekstrim rendah maupun ekstrim tinggi, sehingga perubahan hasil belajar yang diukur setelah proses eksperimen murni sebagai akibat dan perlakuan yang diberikan.

Sedangkan Validitas eksternal mengacu pada kondisi bahwa hasil yang diperoleh dapat digeneralisasikan dan dapat diterapkan pada kelompok dan lingkungan di luar setting eksperimen. Bracht dan Glass (dalam Ary, 2011: 365), menyebutkan dua macam validitas eksternal, yaitu validitas populasi dan validitas ekologi.

1. Validitas populasi. Peneliti berharap agar hasil penelitian terhadap kelompok eksperimen itu dapat digeneralisasi kepada populasi yang jauh lebih besar, meskipun populasi tersebut tidak/belum diteliti.
2. Validitas ekologi. Para peneliti berharap hasil yang diperoleh dari penelitian juga akan diperoleh dalam kondisi lingkungan eksperimen yang lain.

Mengatasi ancaman validitas ekologi dilakukan dengan cara: (1) tidak memberitahukan kepada peserta didik bahwa sedang menjadi subjek penelitian, (2) tidak mengubah jadwal pembelajaran, (3) pembelajaran diberikan oleh guru di sekolah, dan (4) pemantauan terhadap pelaksanaan eksperimen dilakukan oleh peneliti tidak secara terang-terangan, tetapi secara tersamar melalui pengamatan dan diskusi dengan guru di luar jam

pembelajaran..

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama dua bulan, dengan harapan data yang diperoleh sudah lengkap sesuai dengan yang diharapkan. Waktu penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3 Waktu Penelitian

Tanggal	April				Mei			Juni	
	6	13	20	27	11	18	25	2	8
Persiapan	■								
<i>Pretest</i>		■							
<i>Treatment</i>			■						
<i>Posttest</i>									■

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Depok yang terletak di Jalan Ringroad utara, Sanggrahan, Maguwoharjo, Depok, Sleman, D.I Yogyakarta 55281.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Hal senada, Arikunto (2013: 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI jurusan AKL di SMK N 1 Depok yang berjumlah 108 siswa dari 3 kelas

2. Sampel Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Menurut Arikunto (2013: 157) teknik *random sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel atau elemen secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel.

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI AKL1 dan kelas XI AKL 3 dengan jumlah peserta didik masing-masing 36 siswa. Jumlah sampel 36 siswa di tes motivasinya. Tes ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut. Setelah data motivasi belajar terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi dan rendah dengan menggunakan skor tes keseluruhan dari motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dengan cara dirangking. Berdasarkan hal tersebut didapatkan 18 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan 18 siswa yang memiliki motivasi rendah.

Berdasarkan data tersebut didapatkan masing-masing 18 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah diberi perlakuan dengan model pembelajaran jigsaw untuk kelas XI AKL 1, hal yang sama juga dilakukan di kelas XI AKL 3 dengan perlakuan *peer teaching*. Setelah terbagi menjadi empat kelompok, selanjutnya setiap kelompok motivasi belajar tinggi dan

rendah melakukan *pretest* sebelum pemberian perlakuan.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas (*independent*) *manipulative*, yaitu model pembelajaran jigsaw dan *peer teaching*, sedangkan sebagai variabel bebas atributif, yaitu motivasi belajar. Kemudian variabel terikat (*dependent*) adalah hasil belajar PJOK materi kesehatan. Penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent*) *manipulative* dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan *peer teaching*.
2. Variabel bebas atributif yaitu motivasi belajar (tinggi dan rendah). Motivasi Belajar adalah skor motivasi yang diperoleh dari responden yaitu siswa kelas XI jurusan AKL SMK N 1 Depok tahun pelajaran 2021/2022 melalui angket yang dikembangkan berdasarkan teori kebutuhan Maslow. Angket yang peneliti gunakan adalah angket yang sebelumnya pernah digunakan dan diuji cobakan oleh Akhmad Irvan Fauzi dalam penelitiannya di SMK Muhammadiyah Wonosari Kabupaten Gunung Kidul pada tahun 2016.
3. Variabel *dependent*/terikat yaitu *creative thinking skill*. *Creative thinking skill* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar pada mata pelajaran PJOK.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2015: 224). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Sebelum dilakukan pengukuran *pretest* dan *posttest*, sampel terlebih dahulu diukur motivasi, untuk mengetahui motivasi belajar tinggi dan rendah.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dijelaskan sebagai berikut:

a. Motivasi Belajar PJOK

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang telah disesuaikan dengan teori kebutuhan Maslow digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa kelas XI jurusan AKL SMK N 1 Depok. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penelitian yang sudah dibuat dan diuji cobakan oleh Akhmad Irvan Fauzi (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “hubungan kebugaran jasmani, kecerdasan intelektual dan motivasi belajar PJOK dengan hasil belajar PJOK siswa kelas X tahun ajaran 2015/2016 jurusan akuntansi SMK Muhammadiyah Wonosari Kabupaten Gunung Kidul” dengan jumlah butir pertanyaan 32 butir yang berkaitan dengan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil yang diperoleh dari uji validitas dan reliabilitas instrument

menyatakan bahwa 32 butir pertanyaan dinyatakan valid karena memiliki r hitung $>$ r table dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Sedangkan hasil uji reliabilitasnya diperoleh koefisien reliabilitas $>$ 0,6 yaitu 0,953 sehingga dapat kita simpulkan bahwa instrument tersebut reliabel. Adapun kisi-kisi instrument motivasi belajar tersebut seperti berikut ini:

Tabel 4 Kisi-kisi intrumen motivasi belajar

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	
			(+)	(-)
Motivasi belajar	Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4, 5, 6	3
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7, 8, 9	10
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13, 14	15
	Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	16, 17, 18, 19, 21, 22	20
		Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	23, 24, 25, 27	26
		Adanya lingkungan yang kondusif	28, 29, 30, 32	31
Jumlah			32	

b. Prosedur pembuatan perlakuan

Pembuatan perlakuan atau *treatment* pada penelitian ini dikembangkan dari perangkat pembelajaran yaitu program semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

1) Program Semester

Peta kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah dibuat kemudian dikembangkan ke dalam bentuk program semester yang telah

dibuat oleh guru PJOK. Program semester di rancang sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan. Program semester dijabarkan dari silabus mata pelajaran yang di dalamnya terdiri atas: pokok bahasan/ sub-pokok bahasan, alokasi waktu, dan alokasi pertemuan kapan pokok bahasan/sub-pokok bahasan tersebut disajikan.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didasarkan pada teori belajar konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Sobari, 2016: 15).

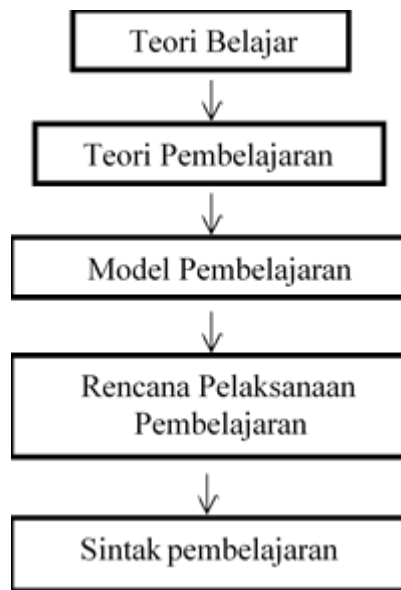
Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran ini guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kecakapan peserta didik di abad 21 yaitu keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical thinking* dan *Creativity and Inovation*).

Sintak atau langkah-langkah pembelajaran yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Sintak Model Pembelajaran

Sintak Pembelajaran Jigsaw	Kecakapan abad 21	Sintak Pembelajaran <i>Peer teaching</i>	Kecakapan abad 21
Pengelompokan asal	<i>Communication</i>	Pembentukan TIM	<i>Communication</i>
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<i>Communication dan Collaboration</i>	Penjelasan Materi	<i>Critical Thinking</i>
Diskusi	<i>Creativity dan Critical Thinking</i>	Pemilihan Tutor	<i>Communication dan Collaboration</i>
		Pengamatan	<i>Creativity dan Critical Thinking</i>
Penilaian/ Evaluasi	<i>Communication dan Critical Thinking</i>	Penilaian	<i>Communication</i>
Pengakuan Kelompok	<i>Communication dan Creativity</i>	Review	<i>Critical Thinking dan Creativity</i>

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dalam penelitian ini telah di modifikasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang menjadi peraturan di sekolah yang bersangkutan. Komponen-komponen yang terdapat dalam RPP adalah terdiri dari kolom identitas, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan yang ingin dicapai, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran yang meliputi pendahuluan, inti dan penutup, dan penilaian pembelajaran. Penyusunan prosedur perlakuan tersebut dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 5. Prosedur Penyusunan Perlakuan

c. Hasil belajar PJOK materi kesehatan

Hasil belajar PJOK merupakan hasil belajar siswa yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi kesehatan. Indikator hasil belajar PJOK materi kesehatan siswa adalah dengan melihat skor akhir rata-rata instrument dibawah ini:

1) Aspek Kognitif

Tes pengetahuan tentang materi kesehatan menggunakan instrument soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011: 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data

dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d) Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Tabel 6 Kisi-kisi instrumen aspek keterampilan berpikir kritis

Variabel	Faktor	Aspek	Indikator	Level	Butir	
					(+)	(-)
Keterampilan Berpikir Kritis	Manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	<i>Originality</i>	Menalisis bentuk latihan aktivitas fisik	C4	1, 3, 4	2
		<i>Fluency</i>	Mengidentifikasi makanan sehat dan gizi seimbang	C4	5	6, 9
		<i>Fluency</i>	Menganalisis manfaat aktivitas fisik	C4	7, 8, 10	-
	Bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	<i>Flexibility</i>	Menganalisis cara mencegah HIV/AIDS	C4	11, 16	19
		<i>Elaboration</i>	Menganalisis cara penularan HIV/AIDS	C4	12, 15, 18	13
		<i>Fluency</i>	Mengidentifikasi bahaya HIV/AIDS	C4	14, 17, 20	-
Jumlah					20	

Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor betul}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2) Aspek Afektif dan Psikomotorik

Aspek afektif dan psikomotorik materi kesehatan diukur menggunakan lembar observasi teman sebaya. Penilaian dalam lembar observasi teman sebaya angket pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor 4 “Sangat baik”, skor 3 “Baik”, skor 2 “Kurang”, dan skor 1 “Sangat kurang”. Arikunto (2013: 116), observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan

yang kemudian dicatat subjektif mungkin. Lembar observasi berisikan pernyataan-pernyataan yang merupakan objek dari pengamatan dan telah disediakan kolom check list, sehingga responden tinggal membubuhkan tanda check (√) pada kolom tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen aspek afektif dan psikomotor pada table berikut:

Tabel 7 Kisi-kisi intrumen aspek afektif hasil belajar PJOK materi kesehatan

Indikator	Deskripsi
Manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	Peserta didik dapat bekerjasama, menghargai teman, toleransi, disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran.
Bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	Peserta didik dapat bekerjasama, menghargai teman, toleransi, disiplin dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 8 Rubrik penilaian aspek afektif hasil belajar PJOK materi kesehatan

No	Kelompok	Kriteria Penilaian																				Total
		Kerjasama				Saling menghargai				Toleransi				Disiplin				Tanggung jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Tabel 9 Kisi-kisi instrumen aspek psikomotor hasil belajar PJOK materi kesehatan

Indikator	Deskripsi
Manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	Peserta didik dapat mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur.
Bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	Peserta didik dapat mempresentasikan hasil gambar atau foto-foto bahaya, cara penularan, dan pencegahan HIV/AIDS.

Tabel 10 Rubrik penilaian psikomotor afektif hasil belajar PJOK materi kesehatan

No	Nama	Kriteria Penilaian												Total	
		Keterampilan mengemukakan pendapat				Keterampilan bertanya				Keterampilan memberikan penjelasan materi					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total merupakan jumlah tiap skor butir. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df = n - 2$ dengan sig 5%. Jika r tabel $<$ r hitung maka dinyatakan valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen sudah cukup untuk dapat digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data dan apakah sudah dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Menurut Arikunto (2010:221) menyatakan bahwa reliabilitas adalah suatu instrumen

cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dapat menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Menurut Arikunto (2010) rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

R11 = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_t$ = jumlah varians butir

Σt = varians total

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Sebab dengan adanya analisis data, maka dapat diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil suatu kesimpulan. Penulis menggunakan rumus statistik untuk menghitung atau mengolah hasil tes menggunakan aplikasi *SPSS version 25 for Windows*. Langkah pengolahan tersebut ditempuh dengan prosedur berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik yang dilakukan dalam analisis selanjutnya dalam analisis data. Uji normalitas data

dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang diolah menggunakan aplikasi *SPSS version 25* Kriteria pengujian adalah signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS version 25* melalui teknik uji *Levene Statistic*.

3. Uji Hipotesis

Menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA two-way). Teknik analisis varian ganda sering disebut juga teknik analisis varian dua jalan, atau teknik analisis varian untuk sampel-sampel berhubungan (berkorelasi). Teknik analisis varian ganda ini digunakan untuk membedakan mean beberapa distribusi data kelompok subyek penelitian yang dilakukan sekaligus untuk dua jenis variabel perlakuan (Budiwanto, 2017: 141). Apabila terbukti terdapat interaksi maka akan dilakukan uji lanjutan yaitu uji Tukey, dengan menggunakan program software *SPSS version 25 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Setelah terbukti adanya interaksi maka dilanjutkan dengan uji lanjutan yaitu *Paired Sample t Test* untuk mengetahui apakah interaksi tersebut menurunkan atau meningkatkan variabel dependen tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) deskripsi hasil penelitian, (2) hasil uji hipotesis/jawaban pertanyaan penelitian, (3) pembahasan, dan (4) keterbatasan penelitian. Uji hipotesis dalam penelitian ini akan disajikan berurutan antara lain: (a) perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik; (b) perbedaan interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut.

A. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data pretest dan posttest *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Proses penelitian akan berlangsung dalam tiga tahap. Pada tahap pertama adalah melakukan pretest untuk mendapatkan data awal terhadap penilaian motivasi belajar dan *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik pada tanggal 11 April 2022. Tahap kedua kegiatan penelitian ini adalah melakukan pembelajaran/perlakuan, penelitian ini berlangsung selama 7x pertemuan pembelajaran, dimulai pada tanggal 13 April – 2 Juni 2022. Sedangkan pada tahap ketiga adalah melakukan posttest untuk mendapatkan data akhir setelah dilakukan perlakuan. Sebelum dilakukannya tahap pertama, dilakukan uji coba instrumen dan analisis butir

soal pada instrumen aspek kognitif. Hasil analisis butir soal tersebut dapat dilihat pada penjabaran berikut ini.

1. Analisis Butir Soal

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal pilihan ganda pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada kualitas butir soal dilihat dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda dan efektivitas pengecoh. Termasuk dalam kategori tes tertulis jika dilihat dari segi pelaksanaannya. Sedangkan dari sisi bentuk tes ini masuk kategori tes sumatif yang dimana soal ini berfungsi menentukan nilai, kedudukan dan kemampuan peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Soal pilihan ganda berjumlah 20 butir yang dikerjakan oleh 72 peserta didik. Oleh karena itu, data yang diolah adalah jawaban peserta didik dengan menggunakan bantuan program komputer anates pilihan ganda. Data yang dihasilkan berupa angka dan angka tersebut akan dianalisis berdasarkan parameter dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda dan efektivitas pengecoh. Masing-masing aspek memiliki fungsi yang berbeda-beda. Indeks Tingkat Kesukaran berfungsi untuk mengetahui apakah butir soal terlalu mudah atau terlalu sulit bagi peserta didik. Sedangkan, Indeks Daya Beda berfungsi untuk membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan unggul dan peserta didik yang kurang unggul. Semakin sebuah butir soal dapat membedakan kemampuan peserta didik,

maka butir soal tersebut semakin baik. Selanjutnya, efektivitas pengecoh berfungsi untuk mengecoh peserta didik. Pengecoh yang baik adalah pengecoh yang berhasil membuat peserta didik memilih jawaban pengecoh tersebut, bukan jawaban yang benar. Biasanya pengecoh akan dipilih oleh peserta didik yang memiliki kemampuan yang rendah.

a. Validitas

Pengujian Validitas butir soal menggunakan Program ANATES versi 4.0.9. Hasil perhitungan menunjukkan 20 soal dinyatakan valid karena r hitung $>$ r table. Dengan rincian yang ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 11 Distribusi Validitas Butir Soal

Butir Soal	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0.423	0.519	Valid
2	0.423	0.629	Valid
3	0.423	0.57	Valid
4	0.423	0.432	Valid
5	0.423	0.443	Valid
6	0.423	0.443	Valid
7	0.423	0.463	Valid
8	0.423	0.482	Valid
9	0.423	0.519	Valid
10	0.423	0.437	Valid
11	0.423	0.48	Valid
12	0.423	0.576	Valid
13	0.423	0.491	Valid
14	0.423	0.51	Valid
15	0.423	0.438	Valid
16	0.423	0.435	Valid
17	0.423	0.433	Valid
18	0.423	0.432	Valid
19	0.423	0.519	Valid
20	0.423	0.433	Valid

Untuk butir soal yang masuk dalam kategori valid akan dianalisis dengan aspek lainya, seperti reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh.

b. Reliabilitas

Hasil dari Perhitungan ANATES diketahui butir soal memiliki reliabilitas sebesar 0,76. Sehingga berdasarkan dari perbandingan $r_{xy} \geq 0,56$ bisa disimpulkan bahwa butir soal tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi.

c. Tingkat Kesukaran

Dalam membagi tingkat kesukaran sebuah soal pilihan ganda, Arikunto (2009: 210) membagi tingkat kesukaran butir soal tersebut menjadi 3 kategori yaitu (a) $0,00 \leq 0,30$ merupakan kategori butir soal yang terlalu sukar sehingga dianggap sebagai soal yang tidak layak (b) $0,31 \leq 0,70$ merupakan kategori butir soal yang sedang dan dianggap sebagai soal yang layak dan (c) $0,71 \leq 1,00$ merupakan soal yang terlalu mudah sehingga dianggap sebagai soal yang tidak layak. Dari pengolahan data lembar jawab peserta didik diperoleh data kelayakan butir soal pilihan ganda berdasarkan indeks tingkat kesukaran sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

Kategori	Butir	Jumlah	Presentase	Keterangan
Sukar (0,00 ≤ 0,30)	-	0	0%	Ditolak
Sedang (0,31 ≤ 0,70)	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	17	85%	Diterima
Mudah (0,71 ≤ 1,00)	6, 7, 11	3	15%	Ditolak
Total		20	100%	

d. Daya Pembeda

Mengacu pada hasil analisis uji validitas soal maka soal yang masuk kategori valid akan di uji kembali pada aspek daya pembeda. Ada 20 butir soal yang valid akan dianalisis kembali dari aspek daya pembeda. Hasil analisis daya pembeda menggunakan program ANATES menghasilkan soal dengan kategori cukup berjumlah 12 soal dan soal dengan kategori baik berjumlah 8 soal. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada rincian pada tabel 3 berikut.

Tabel 13 Kategori dan Kualifikasi Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Keterangan
Negatif	Sangat Jelek
0,00 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Tabel 14 Hasil Indeks Daya Beda.

Indeks Daya Beda	Butir	Jumlah	Persentase	Keterangan
Cukup (0,21 - 0,40)	1, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17	12	60%	Diterima
Baik (0,41 - 0,70)	2, 3, 6, 7, 12, 18, 19, 20	8	40%	Diterima
Total		20	100%	

Layak dan tidaknya soal ditentukan berdasarkan Indeks Tingkat

Kesukaran dan Indeks Daya Beda. Apabila sebuah butir soal memiliki ITK dan IDB yang layak, maka butir soal tersebut dikatakan baik atau layak. Apabila dalam sebuah butir soal memiliki salah satu dari ITK atau IDB yang tidak layak, maka butir soal tersebut perlu direvisi. Sedangkan, apabila butir soal memiliki ITK dan IDB yang tidak layak, maka soal tersebut dikatakan jelek dan harus dibuang.

e. Efektivitas Pengecoh

Pengecoh dijadikan sebagai pengalih perhatian dari jawaban yang benar. Pengecoh yang baik berarti paling sedikit dipilih oleh 5% dari jumlah peserta didik keseluruhan yang mengikuti tes (Arikunto, 2009: 220). Semua pengecoh yang ada dalam butir soal harus ada yang memilih, dengan kata lain harus tersebar secara merata dan pengecoh ini harus berhasil menarik perhatian kelompok rendah. Ketentuan mengenai kualitas soal yang baik berdasarkan efektivitas pengecoh menurut Syahrial (2002: 56) adalah (a) soal dinyatakan sangat baik apabila mempunyai butir soal yang tidak baik antara 2%–10% (b) soal dinyatakan baik apabila mempunyai butir soal yang tidak baik antara 11%–20%, (c) soal dinyatakan cukup baik apabila mempunyai butir soal yang tidak baik antara 21%–30%, (d) soal dinyatakan kurang baik apabila mempunyai butir soal yang tidak baik antara 31%–40%, dan (e) soal dinyatakan tidak baik apabila mempunyai butir soal yang tidak baik > 40%.

Tabel 15 Pengelompokan Efektivitas Pengecoh

No	Ops	Efektifitas Pengecoh		Kategori	Kelayakan	Keterangan
		Jumlah Pemilih	Persentase Pengecoh			
1	A	1	3%	KB	Tidak Layak	Revisi pada pengecoh A dan D
	B	5	16%	B	Layak	
	C	22	69%	Kunci	Kunci	
	D	1	3%	KB	Tidak Layak	
	E	3	9%	SB	Layak	
2	A	13	41%	Kunci	Kunci	Revisi pada pengecoh D
	B	16	50%	SB	Layak	
	C	2	6%	B	Layak	
	D	0	0%	KB	Tidak Layak	
	E	1	3%	B	Layak	
3	A	4	13%	SB	Layak	Revisi pada pengecoh E
	B	15	47%	Kunci	Kunci	
	C	3	9%	B	Layak	
	D	3	9%	B	Layak	
	E	7	22%	KB	Tidak Layak	
4	A	1	3%	KB	Tidak Layak	Revisi pada pengecoh A dan C
	B	5	16%	B	Layak	
	C	1	3%	KB	Tidak Layak	
	D	5	16%	B	Layak	
	E	20	63%	Kunci	Kunci	
5	A	3	9%	SB	Layak	Revisi pada pengecoh B dan D
	B	0	0%	KB	Tidak Layak	
	C	21	66%	Kunci	Kunci	
	D	0	0%	KB	Tidak Layak	
	E	8	25%	SB	Layak	
6	A	5	16%	B	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	Kunci	Kunci	
	C	7	22%	SB	Layak	
	D	5	16%	B	Layak	
	E	10	31%	SB	Layak	
7	A	6	19%	SB	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	Kunci	Kunci	
	C	6	19%	SB	Layak	
	D	7	22%	SB	Layak	
	E	8	25%	SB	Layak	

No	Opsi	Efektifitas Pengecoh		Kategori	Kelayakan	Keterangan
		Jumlah Pemilih	Persentase Pengecoh			
8	A	6	19%	SB	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	SB	Layak	
	C	5	16%	SB	Layak	
	D	13	41%	Kunci	Kunci	
	E	3	9%	B	Layak	
9	A	12	38%	Kunci	Kunci	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	6	19%	SB	Layak	
	C	3	9%	B	Layak	
	D	4	13%	B	Layak	
	E	7	22%	SB	Layak	
10	A	4	13%	B	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	6	19%	SB	Layak	
	C	10	31%	Kunci	Kunci	
	D	6	19%	SB	Layak	
	E	6	19%	SB	Layak	
11	A	27	84%	Kunci	Kunci	Revisi pada pengecoh A, B dan E
	B	1	3%	KB	Tidak Layak	
	C	0	0%	KB	Tidak Layak	
	D	3	9%	B	Layak	
	E	1	3%	KB	Tidak Layak	
12	A	4	13%	B	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	SB	Layak	
	C	4	13%	B	Layak	
	D	2	6%	B	Layak	
	E	17	53%	Kunci	Kunci	
13	A	17	53%	Kunci	Kunci	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	6	19%	SB	Layak	
	C	2	6%	B	Layak	
	D	3	9%	B	Layak	
	E	4	13%	SB	Layak	
14	A	0	0%	KB	Tidak Layak	Revisi pada pengecoh A
	B	9	28%	SB	Layak	
	C	1	3%	B	Layak	
	D	19	59%	Kunci	Kunci	
	E	3	9%	B	Layak	

No	Ops	Efektifitas Pengecoh		Kategori	Kelayakan	Keterangan
		Jumlah Pemilih	Persentase Pengecoh			
15	A	5	16%	SB	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	SB	Layak	
	C	5	16%	SB	Layak	
	D	5	16%	SB	Layak	
	E	12	38%	Kunci	Kunci	
16	A	3	9%	B	Layak	Revisi pada pengecoh B dan D
	B	0	0%	KB	Tidak Layak	
	C	22	69%	Kunci	Kunci	
	D	1	3%	KB	Tidak Layak	
	E	6	19%	SB	Layak	
17	A	0	0%	KB	Tidak Layak	Revisi pada pengecoh A dan C
	B	13	41%	Kunci	Kunci	
	C	0	0%	KB	Tidak Layak	
	D	18	56%	SB	Layak	
	E	1	3%	B	Layak	
18	A	2	6%	B	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	6	19%	SB	Layak	
	C	4	13%	SB	Layak	
	D	15	47%	Kunci	Kunci	
	E	5	16%	SB	Layak	
19	A	5	16%	SB	Layak	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	5	16%	SB	Layak	
	C	4	13%	SB	Layak	
	D	2	6%	B	Layak	
	E	16	50%	Kunci	Kunci	
20	A	15	47%	Kunci	Kunci	Tidak ada revisi pada pengecoh
	B	4	13%	SB	Layak	
	C	7	22%	SB	Layak	
	D	4	13%	SB	Layak	
	E	2	6%	B	Layak	

Tabel 16 Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh

Kategori	Butir Soal	Jumlah	Persentase
Layak	6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 18, 19, 20	11	55%
Direvisi	1, 2, 3, 4, 5, 11, 14, 16, 17	9	45%
Total		30	100%

2. Data pretest dan posttest *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik

Tabel 17 Data pretest dan posttest hasil belajar materi kesehatan

No	JIGSAW			
	TINGGI		RENDAH	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	60	90	60	75
2	65	85	60	80
3	60	85	55	70
4	65	95	60	80
5	60	80	50	65
6	70	95	60	80
7	55	85	55	70
8	65	85	60	80
9	70	95	55	70
10	65	95	60	80
11	65	85	60	75
12	65	90	50	70
13	65	95	55	70
14	55	75	50	70
15	70	95	55	70
16	70	100	50	70
17	75	95	55	70
18	70	95	40	60
Mean	65	90	55,00	72,5
Selisih	25		17,50	
%	38%		32%	
No	PEER TEACHING			
	TINGGI		RENDAH	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	75	90	50	65
2	65	85	60	80
3	75	90	70	85
4	80	100	65	85
5	60	75	70	85
6	75	95	65	85
7	65	80	65	80
8	75	95	50	70
9	70	85	60	75
10	80	100	60	80
11	55	70	55	70
12	60	80	55	75
13	60	75	55	70
14	60	80	55	75

15	60	75	55	70
16	80	100	45	65
17	65	80	60	75
18	55	75	50	70
Mean	67,5	85,00	58,06	75,56
Selisih	17,50		17,50	
%	26%		30%	

Deskriptif statistik pretest dan posttest *Hasil Belajar* disajikan pada

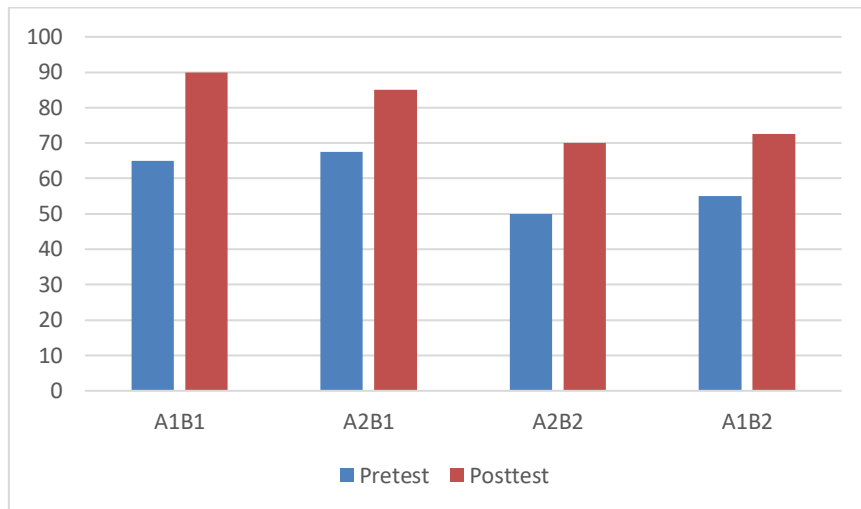
tabel di bawah ini :

Tabel 18 Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Descriptive Statistics				
Model Pembelajaran		Mean	Std. Deviation	N
Pretest Jigsaw	Tinggi	65,00	5,423	18
	Rendah	55,00	5,423	18
	Total	60,00	7,368	36
Posttest Jigsaw	Tinggi	90,00	6,642	18
	Rendah	72,50	5,752	18
	Total	81,25	10,782	36
Pretest PeerTeaching	Tinggi	67,50	8,787	18
	Rendah	58,06	7,100	18
	Total	62,78	9,215	36
Posttest PeerTeaching	Tinggi	85,00	9,852	18
	Rendah	75,56	6,836	18
	Total	80,28	9,632	36
Total	Tinggi	76,88	13,333	72
	Rendah	65,28	10,873	72
	Total	71,08	13,447	144

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram, maka data *Hasil*

Belajar disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 6 Diagram Batang Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Keterangan:

- A1B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan motivasi belajar tinggi
- A2B1: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Peer teaching* dengan motivasi belajar tinggi
- A1B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran Jigsaw dengan motivasi belajar rendah
- A2B2: Peserta didik menggunakan model pembelajaran *Peer teaching* dengan motivasi belajar rendah

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar kesehatan kelompok A1B1 rata-rata pretest sebesar 65 dan mengalami peningkatan pada saat posttest menjadi 90, kelompok A2B1 rata-rata pretest sebesar 67,5 dan mengalami peningkatan pada saat posttest menjadi 85, kelompok A2B2 rata-rata pretest sebesar 58,06 dan mengalami peningkatan pada saat posttest menjadi 75,56, kelompok A1B2 rata-rata pretest sebesar 55 dan mengalami peningkatan pada saat posttest menjadi 72,5.

B. Hasil Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan model Kolmogorov Smirnov. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program software SPSS version 20.0 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 19 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR	Pretest Jigsaw	0,139	36	0,077	0,953	36	0,126
	Posttest Jigsaw	0,167	36	0,013	0,947	36	0,086
	Pretest PeerTeaching	0,174	36	0,007	0,946	36	0,077
	Posttest PeerTeaching	0,151	36	0,037	0,963	36	0,275
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, pada semua data pretest dan posttest *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji persamaan beberapa sampel yaitu homogen atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan menguji kesamaan varian antara pretest dan posttest. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji Levene Test. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 20 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	1,383	3	140	0,251
	Based on Median	0,816	3	140	0,487
	Based on Median and with adjusted df	0,816	3	132,693	0,487
	Based on trimmed mean	1,307	3	140	0,275

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Levene Test. Hasil perhitungan didapat nilai signifikansi $0,251 \geq 0,05$. Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau homogen.

3. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis ANAVA dua jalur (ANAVA two-way). Hasil uji hipotesis dijelaskan sebagai berikut.

1) **Hipotesis perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik**

Hipotesis yang pertama berbunyi “Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik”. Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel berikut.

Tabel 21 Hasil Uji ANAVA antara Model Pembelajaran Jigsaw dan Peer Teaching terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
--------	-------------------------	----	-------------	---	-----

Model Pembelajaran	13670	3	4557	89	0,000
Motivasi Belajar	4842	1	4842	95	0,000

Dari hasil uji ANAVA tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada model pembelajaran dan motivasi belajar kurang dari 0,05. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, berarti H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa “ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik”, telah terbukti.

2) Perbedaan interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik

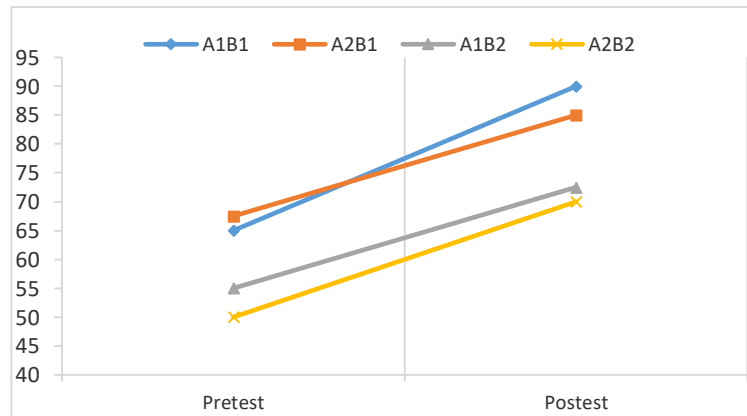
Hipotesis kedua yang berbunyi “ada perbedaan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik”. Hasil penghitungan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 22 Hasil Uji ANAVA Interaksi antara Model Pembelajaran Jigsaw dan Peer teaching dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Model_Pembelajaran * Motivasi Belajar	419,965	3	139,99	2,750	0,000

Dari hasil uji ANAVA pada tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi p sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 139,99. Karena nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$ tolak H_0 . Berdasarkan hal ini berarti

hipotesis yang menyatakan “ada perbedaan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dan motivasi belajar terhadap creative thinking skill ditinjau dari hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7 Hasil Interaksi antara Model Pembelajaran Jigsaw dan Peer teaching dengan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar

Setelah teruji terdapat interaksi antara model pembelajaran antara model pembelajaran jigsaw dan *peer teaching* dengan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 23 Ringkasan Hasil Uji Post Hoc

Kelompok	Interaksi	Mean Difference	Std, Error	Sig,
A1B1	A2B1	-1.8889*	0.50344	0.002
	A1B2	-0.1111	0.50344	0.996
	A2B2	1.5556*	0.50344	0.015
A2B1	A1B1	1.8889*	0.50344	0.002
	A1B2	2.0000*	0.50344	0.001
	A2B2	-0.3333	0.50344	0.911
A1B2	A1B1	0.1111	0.50344	0.996
	A2B1	-2.0000*	0.50344	0.001
	A2B2	1.6667*	0.50344	0.008

A2B2	A1B1	-1.5556*	0.50344	0.015
	A2B1	0.3333	0.50344	0.911
	A1B2	-1.6667*	0.50344	0.008

Berdasarkan diatas hasil perhitungan uji Tukey pada tanda asterisk (*) menunjukkan bahwa pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah: (1) A1B1-A2B1, (2) A1B1-A2B2, (3) A2B1-A1B2, (4) A1B2-A2B2, sedangkan pasangan-pasangan lainnya dinyatakan tidak memiliki perbedaan pengaruh adalah: (1) A1B1-A1B2, (2) A2B1-A2B2.

Setelah teruji ternyata terdapat empat kelompok belajar yang memiliki perbedaan pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik, maka perlu dilakukan uji lanjut dengan menggunakan *paired sample t test* yang digunakan untuk mengetahui apakah pengaruh tersebut meningkatkan hasil belajar atau tidak. uji Tukey. Hasil uji lanjut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 24. Hasil analisis paired sample t test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the					
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Jigsaw - Posttest Jigsaw	-21,250	5,123	0,854	-22,984	-19,516	-24,885	35	0,000	
Pair 2	Pretest PeerTeaching - Posttest PeerTeaching	-17,500	2,535	0,423	-18,358	-16,642	-41,413	35	0,000	

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada setiap kelompok memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran dan motivasi belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kesehatan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan dua kelompok kesimpulan analisis yaitu: (1) ada pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik; dan (2) ada interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Pembahasan hasil analisis tersebut dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Perbedaan pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terhadap *creative thinking skill ditinjau dari hasil belajar peserta didik*. Minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik di sekolah (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014: 74).

Secara umum Nezhad & Sani (2012: 1173) mengatakan motivasi adalah dasar untuk sukses dalam kegiatan rekreasi dan kompetitif dan upaya setiap atlet menuju kesuksesan dan performa yang lebih baik tergantung terhadap nilai motivasinya. Gill (Shafizadeh & Gray, 2011) menyampaikan motivasi sebagai intensitas dan arah perilaku. Intensitas perilaku mengacu

pada tingkat usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas sedangkan arah perilaku adalah cara untuk mencapai tujuan dalam situasi tertentu. Motivasi juga sebagai penggerak atau pendorong bagi individu untuk melakukan sesuatu. Arah menunjukkan pada apakah individu mencari, mendekati, atau tertarik pada situasi tertentu.

Peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan (Black & Allen, 2016), memiliki efikasi diri yang tinggi, serta memiliki kinerja belajar yang tinggi (Howard, Tang, & Austin, 2014: 6). Adapun peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah, biasanya memiliki kecenderungan untuk menarik diri, tidak masuk sekolah, putus sekolah, memiliki rasa cemas yang relatif tinggi, serta memiliki hasil akademik yang rendah (Sturges, et al, 2016: 78).

Model pembelajaran *jigsaw* sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi anak didik secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap anak didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini anak didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Djamarah, 2010). Dampak positif dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan kerja sama antar peserta didik dan meningkatkan keterampilan membangun komunikasi (Scott, 2019).

Pengembangan keterampilan berpikir kreatif pada siswa ini terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dengan dukungan dan motivasi dari guru, berkaitan dengan hal tersebut. Dupri dan Nazirun (2020) membuktikan bahwa pemberian umpan balik positif berpengaruh baik dalam mengembangkan harga diri siswa, harga diri pada siswa akan mudah berpikir kreatif dan berkembang dengan baik. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan proses berpikir kreatifnya, hal ini menunjukkan rancangan kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif learning membuat siswa menjadi aktif. Melaksanakan kegiatan motorik kreatif secara rutin akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkan keterampilan kreatifnya (Cheung, 2010). Ketika pengalaman kreatif siswa diperkaya, mereka dapat merasa nyaman dengan tubuh mereka dan dengan percaya diri untuk mengekspresikan diri melalui gerakan.

Dampak dari penelitian ini tidak hanya mampu mengembangkan keterampilan kreatif pada siswa, tetapi juga memberikan dampak bagi guru untuk dapat mempersiapkan pembelajaran kreatif untuk pembelajaran kreatif dalam pendidikan jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh Deng, Zheng, dan Chen, (2020) untuk belajar kreatif diperlukan guru yang kreatif dalam menyajikan pembelajaran, hal ini dapat dilihat melalui kepribadian guru. Selain itu sekolah juga memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran kreatif, pengajaran kreatif dalam mengajar dan membuat siswa menjadi kreatif.

Keterampilan dalam memecahkan masalah memiliki peran penting dalam kinerja kreatif guru dan pendidikan jasmani sangat berbeda dari pendidikan lain (Mancini & Bonanno, 2020). Ini berfokus pada aktivitas fisik dan memiliki berbagai karakteristik, spesialisasi dan humanisasi. Selain mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kecerdasan mental seseorang, pengajaran pendidikan jasmani sering menggunakan kegiatan kolektif untuk mendukung kepribadian positif dan perkembangan sosial remaja.

Oleh karena itu, dalam lingkungan guru pendidikan jasmani, jika dukungan sekolah dapat membantu efikasi guru, kemungkinan akan kondusif untuk mendukung sejauh mana kinerja kreatif, sebaliknya jika faktor lingkungan merusak efikasi guru maka kinerja pengajaran kreatif dapat menjadi kurang. Oleh karena itu, faktor lingkungan sekolah dapat secara langsung mempengaruhi kreativitas guru atau secara tidak langsung dapat mempengaruhi kinerja kreativitas individu. Artinya, efikasi mungkin memiliki pengaruh hubungan antara dukungan sekolah dan kinerja mengajar kreatif.

2. Perbedaan interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan pada hasil penelitian ini bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *peer teaching* dengan motivasi belajar (tinggi dan rendah) terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta

didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* merupakan model yang lebih efektif digunakan untuk peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah.

Dari hasil bentuk interaksi nampak bahwa faktor-faktor utama penelitian dalam bentuk dua faktor menunjukkan interaksi yang signifikan. Dalam hasil penelitian ini interaksi yang memiliki arti bahwa setiap sel atau kelompok terdapat perbedaan pengaruh setiap kelompok yang dipasangkan. Pasangan-pasangan yang memiliki interaksi atau pasangan yang berbeda secara nyata (signifikan) adalah sebagai berikut.

- a. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada peserta didik menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $0,002 < 0,05$.
- b. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan motivasi belajar tinggi lebih baik daripada kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $0,001 < 0,05$.
- c. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan motivasi belajar rendah lebih baik daripada kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dengan motivasi belajar tinggi, dengan nilai $0,015 < 0,05$.
- d. Kelompok peserta didik menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan motivasi belajar rendah lebih baik daripada kelompok peserta

didik menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dengan motivasi belajar rendah, dengan nilai $0,008 < 0,05$.

Jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Model ini tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan pengembangan keterampilan (Budiawan dan Arsani, 2013:140). Kunci tipe jigsaw ini adalah interdependence setiap peserta didik terhadap anggota kelompok yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para peserta didik harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman dan berpikir rendah akan dibantu teman satu kelompok mereka untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, selain itu bagi peserta didik yang tidak terbiasa berkompetisi akan lebih mudah untuk meningkatkan hasil belajar mereka dengan belajar secara berkelompok. Dengan kata lain model pembelajaran ini sangat tepat bagi peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat atau memiliki motivasi rendah dalam belajar akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif (Djamarah, 2010).

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberikan rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar peserta didik dapat dianalogikan sebagai bahan bakar yang dapat menggerakkan mesin. Motivasi yang baik dan memadai dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar. Guru memiliki peranan strategis dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya melalui model pembelajaran yang diberikan. Dengan model pembelajaran yang tepat akan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sehingga akan mendukung pencapaian hasil belajar lebih optimal.

Minat dan motivasi belajar adalah dua faktor psikologis yang telah banyak dibuktikan secara empiris memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik peserta didik di sekolah (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014: 74). Motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Motivasi belajar seseorang akan mampu mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga tinggi rendahnya motivasi belajar akan mempengaruhi aktivitas belajarnya. Dengan demikian sangat jelas bahwa motivasi belajar seseorang akan mampu mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar yang dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga tinggi rendahnya motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan nilai akademik yang baik, memiliki kebiasaan belajar yang terstruktur, memiliki pemahaman yang baik terhadap setiap bacaan (Black & Allen, 2016), memiliki efikasi diri yang tinggi, serta memiliki kinerja belajar yang tinggi (Howard, Tang, & Austin, 2014: 6). Adapun peserta didik yang memiliki minat dan motivasi belajar yang rendah, biasanya memiliki kecenderungan untuk menarik diri, tidak masuk sekolah, putus sekolah, memiliki rasa cemas yang relatif tinggi, serta memiliki hasil akademik yang rendah (Sturges, et al, 2016: 78).

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian kali ini ada keterbatasan beberapa kendala atau keterbatasan yang ditemui, diantaranya :

1. Pada saat melakukan penelitian semua kelompok tidak dikumpulkan atau dikarantina, sehingga tidak ada kontrol terhadap apa saja aktivitas yang dilakukan sampel di luar pembelajaran, melainkan tinggal di rumah masing-masing. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
2. Alokasi waktu pada saat pembelajaran kurang terorganisir dengan baik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *peer teaching* terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Kelompok model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan model pembelajaran *peer teaching* pada hasil belajar peserta didik.
2. Ada interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian bahwa untuk meningkatkan *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan mengupayakan adanya penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Artinya peserta didik diberikan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan disertai dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya agar dalam proses pembelajaran peserta didik senang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Kemudian implikasi lainnya yaitu

dengan mendorong tenaga pendidik/guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang cocok dapat memicu keterlibatan peserta didik dalam suatu aktivitas pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada pelatih dan para peneliti lain, diberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi guru pendidikan jasmani, disarankan agar menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *peer teaching* dalam meningkatkan *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik. Karena dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatkan *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru pendidikan jasmani, dewasa ini harus disadari bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk diberikan dalam proses pembelajaran, supaya kegiatan belajar mengajar berjalan dengan kondusif, artinya peserta didik tidak banyak yang menunggu giliran untuk melakukan suatu unjuk kerja, sehingga pembelajaran penjas dapat tercapai dengan optimal.
3. Bagi peneliti lebih lanjut, terutama dalam meneliti variabel lain dapat dikembangkan model pembelajaran ini secara spesifik dan lebih mendalam.
4. Dalam penelitian ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan terlebih karena keterbatasan dalam pengkajian, untuk meningkatkan *creative thinking skill* ditinjau dari hasil belajar peserta didik tidak hanya

model pembelajaran saja yang dapat diterapkan, masih banyak faktor yang lain yang dapat mendukung untuk meningkatkannya. Untuk pengembangan terkait penelitian yang telah penulis lakukan sekiranya dapat dilakukan menggunakan alat, metode, dan sampel dengan tingkatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Black, S., & Allen, J. D. (2016). Part 1: foster intrinsic motivation. *The Reference Librarian*, 1-16.
- Budiawan, Made & Arsani, Kadek., N. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Fisiologi Olahraga*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 140.
- Burton, B. (2010). *PEER TEACHING AS A STRATEGY FOR CONFLICT MANAGEMENT*, 1–25.
- Cervantes, C. M., Lieberman, L. J, Magnesio, B., & Wood, J. (2013). Peer Tutoring: Meeting the Demands of Inclusion in Physical Education Today. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 84(3), 43-48. <http://dx.doi.org/10.1080/07303084.2013.76712>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, H. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doganay A. (2007). *Principles and Methods of Teaching*. Teaching Principles and Methods. Ankara: Pegem Yayimcilik.
- Doolittle, S. A., Rukavina, P. B., weidong Li. Manson, M., Beale, A. (2016). *Middle school physical education teachers' perspectives on overweight students*. *journal of teaching in physical education*, 35, 127-137.
- Fadhilah, Nur dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Peer Tutoring Dilengkapi Lingkaran Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Pokok Hidrokarbon Siswa

Kelas X-6 SMA N 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Surakarta: Jurnal FKIP UNS.

Fauzi, Akhmad Irvan. (2016). *Hubungan kebugaran jasmani, kecerdasan intelektual dan motivasi belajar penjas dengan hasil belajar penjas siswa kelas X Tahun Ajaran 2015/2016 Jurusan Akuntansi SMK Muhammadiyah Wonosari Kabupaten Gunung Kidul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

Gunarsa, S.D. (2008). *Psikologi olahraga prestasi*. Jakarta : Gunung Mulia

Hamalik, Oemar. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Howard, L. W., Tang, T. L.-P., & Austin, M. J. (2014). Teaching critical thinking skills: ability, motivation, intervention, and the pygmalion effect. *Journal of Business Ethics*, 1-15.

Husdarta. (2011). *Psikologi olahraga*. Bandung: Alfabeta.

Iserbyt P, Madou B, Vergauwen L, Behets D. (2011). *Efects of peer mediated instruction with task cards on motor skill acquisition in tennis*. J. Teach. Phys. Educ. 30:31-50.

Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Ismail. (2020). *The Application of Jigsaw Cooperative Learning Model towards the Improvement of Students' Critical Thinking Ability in Public Senior High School 15 Banda Aceh, Indonesia*. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal Volume 3(2), pp. 1113-1122.

Jenkinson, K. A., Naughton, G., & Benson, A. C. (2013). Physical Education and Sport Pedagogy Peer-assisted learning in school physical education , sport and physical activity programmes: a systematic review, (December). <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754004>

Jenkinson, K. A., Naughton, G., & Benson, A. C. (2014). *Peer-assisted Learning in School Physical Education, Sport And Physical Activity Programmes: A Systematic Review*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3),

253-277. <http://dx.doi.org/10.1080/17408989.2012.754004>.

Juliantine, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. FPOK UPI Bandung.

Juliantine, T., et al. (2015). Model-model pembelajaran pendidikan . Bandung: FPOK UPI

Juliantine. Tite, dkk (2013). Modelmodel Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia, CV. Bintang WarliArtika, Bandung.

Knowles, A. Wallhead,T. and Readdy, T. (2018). *Exploring the synergy between sport education and in-school sport participation*. Journal of teaching in physical education. vol 37(2), 1-33.

Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1 (11), 73-100.

Kurniasih, Imas & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jogjakarta: Kata Pena.

Loke AJ, Chow FL. (2007). *Learning partnership-the experience of peer tutoring among nursing students: a qualitative study*. Int.J. Nurs. Stud. 244.

Longueville FA, Gernigon C, Huet ML, Cadopi M, Winnykame. (2002). *Peer tutoring in a physical educatin setting: influence of tutor skill level on novice learners' motivation and performance*. J. Teach. Phys. Educ. 22:105-123.

Mark, Janet Liou. (2018). The Peer-Led Team Learning Leadership Program For First Year Minority Science, Technology, Engineering, And Mathematics Students. *Journal Of Peer Learning*Volume 11(5).65-75.

Mastrianto, A., Imron, A., & Maskun, M. (2017). Efektivitas penggunaan model pembelajaran tutor sebaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah), 5(8).

Metzler, Michael W. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. USA: Allyn & Bacon.

Mirzeoglu, A., D. (2014). *The effects of peer teaching on the university students*

achievements in cognitive, affective, psychomotor domains and game performances in volleyball courses. Academic Journal. Vol9(9), pp. 262-271. Doi: 10.5897/ERR2013.1690.

Mujmal, dkk. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas VIII MTs N Gereneng Kecamatan Sakra Timur NTB Tahun Pelajaran 2011/2012.* e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, 3(2), 1-9.

Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan.* Malang: UIN Maliki Press.

Mylsidayu, A. (2015). *Ilmu kepelatihan Dasar.* Bandung: Alfabeta.

Nazirin. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep PPKn pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Pendidikan, 19(2).

Nezhad, M.A.H. & Sani, K.D. (2014). The effect of intrinsic motivation and sport commitment on the performance of Iranian national water polo team. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 3(6), pp.1173-1177.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.* Manper, 1(1), 128– 135.

Nurmi AM, Hirvensalo M, Klemola U. (2013). *Peer teaching during a PE hip-hop course in Finnish high school-a pedagogical challenge for status and power.* Eur. J. Educ. Stud. 5(2):229-244.

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti

Prawira, Purwa Atmaja. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Priansa, Donni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta.

Purwanto, Ngalm. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rahayu, E.T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta.

- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saptono, Y.J. (2016). *Motivasi dan keberhasilan belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. Volume I, Nomor 1, Halaman 189 – 212.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Scott. Carole A. (2019). How Peer Mentoring Fosters Graduate Attributes. *Journal of Peer Learning*, 12(3). 29-44
- Setiawan, Edi & Patah, I., A. (2020). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Shafizadeh, M. & Gray, S. (2011). Development of a behavioral assessment system for achievement motivational in soccer matches. *Journal of Quantitative Analysis in Sport*, 7(3), 1-14.
- Silberman, M. L. (2013). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- SKB Empat Menteri Nomor 06/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKED/6678/2021, Nomor 443-5847 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.
- Slavin, R., E.(2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. (2017). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sobandi, Rizki. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri 1 Pangandaran. *Jurnal Diskatrasia*. Vol. 1, No. 2. Hal 306-310.
- Sobari, Teti. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sturges, Maurer, Allen, Gatch, & Shankar. (2016). A comparison of student academic motivations across three course disciplines. *JoSoTL*; 13, No. 5 , pp. 77 – 89.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif*,

kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Suryobroto, Agus S. (2018). *Strategi dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani.* Yogyakarta: UNY Press.

Susanto, Ahmad. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar.* Jakarta: Prenada Media.

Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rajawali Pers.

Townsend J S, Mohr D J. (2002). Review and implications of *peer teaching* research. *Teach. Elementary Phys. Educ.* pp.28-31.

Warti, Elis. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika.* Vol. 5, No. 2. Hal 177-185.

Young. Dallin George. (2019). An Exploration Of The Connection Between Participation In Academic Peer Leadership Experiences And Academic Success. *Journal of Peer Learning* Volume 12(4).45-60.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas Responden

Nama Inisial :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan diri saudara.
4. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang anda anggap paling benar.
5. Seluruh pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.

Keterangan alternatif jawaban:

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

Tabel Kisi-kisi intrumen motivasi belajar

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Pertanyaan	
			(+)	(-)
Motivasi belajar	Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 4, 5, 6	3
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	7, 8, 9	10
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11, 12, 13, 14	15
	Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	16, 17, 18, 19, 21, 22	20
		Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	23, 24, 25, 27	26
		Adanya lingkungan yang kondusif	28, 29, 30, 32	31
Jumlah			32	

C. Pertanyaan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
A.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil				
1.	Demi mendapat ranking yang baik saya berlomba dengan teman sekelas dengan cara yang sehat				
2.	Sebelum pembelajaran dimulai saya mempelajari materi yang akan disampaikan guru				
3.	Saya ingin menunjukkan pada guru bahwa saya berprestasi di kelas				
4.	Saya membuat jadwal kegiatan setiap harinya supaya tetap memiliki waktu untuk belajar				
5.	Saya mengulang kembali materi yang telah disampaikan guru				
6.	Saya selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru				
B.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				
7.	Saya berharap dapat mempertahankan ranking di kelas				
8.	Mewakili sekolah dalam perlombaan tingkat SMA menjadi				

	harapan saya				
9.	Saya belajar supaya dapat beasiswa dari pemerintah				
10.	Saya merasa cepat puas dengan prestasi yang saya peroleh				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
C.	Adanya harapan dan cita – cita masa depan				
11.	Saya rajin belajar agar mendapat nilai memuaskan				
12.	Saya berminat melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri				
13.	Dengan belajar saya bisa meraih cita – cita yang saya harapkan				
14.	Saya merasa belajar adalah untuk masa depan saya sendiri				
15.	Saya malas belajar dengan sungguh-sungguh karena kelak pasti menjadi sukses karena meneruskan usaha keluarga				
D.	Adanya penghargaan dalam belajar				
16.	Orang tua memperhatikan saya dalam belajar				
17.	Orang tua akan memberi saya hadiah apabila saya mencapai prestasi				
18.	Saya memberikan reward bagi diri saya jika mendapat nilai yang memuaskan				
19.	Dengan rajin belajar saya bisa mendapatkan beasiswa				
20.	Belajar saya lakukan agar tidak dihukum bila melanggar peraturan sekolah				
21.	Karena hasil belajar saya memuaskan saya lebih disukai oleh teman-teman				
22.	Dengan prestasi belajar yang memuaskan saya mendapat keringanan biaya sekolah				
E.	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar				
23.	Saya belajar sambil mendengarkan radio hasilnya akan lebih baik				
24.	Saya bertukar pengalaman dengan teman/saudara yang telah berhasil				
25.	Saya meniru hal yang saya pandang baik dari orang yang saya kagumi				
26.	Saya lebih suka membaca buku pinjaman dari teman yang berlainan dengan pelajaran yang berlangsung				
27.	Saat belajar saya seringkali menjadi lupa dengan materi pelajaran yang pernah saya dapatkan				
F.	Adanya lingkungan yang kondusif				
28.	Keluarga mendukung saya untuk belajar				
29.	Saya memiliki ruang belajar sendiri di rumah yang disediakan oleh orang tua				
30.	Karena teman-teman saya aktif saat pembelajaran membuat belajar di dalam kelas menjadi menarik				
31.	Saya malas belajar di rumah karena orang tua saya acuh				

32.	Lingkungan pertemanan saya mendukung untuk berprestasi				
-----	--	--	--	--	--

Lampiran 2 Instrumen Hasil Belajar PJOK materi kesehatan

INSTRUMEN PENELITIAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI KESEHATAN

A. Identitas Responden

Nama Inisial :
 Jenis Kelamin :
 Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan diri saudara.
4. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang anda anggap paling benar.
5. Seluruh pertanyaan harus dijawab dan tidak diperkenankan memilih jawaban lebih dari satu.
6. Jawaban saudara dijamin kerahasiaannya.

C. Pertanyaan

A. Penilaian Kognitif

Tabel 6. Kisi-kisi intrumen aspek kognitif hasil belajar PJOK materi kesehatan

Variabel	Faktor	Indikator	Level	Butir	
				(+)	(-)
Hasil belajar PJOK materi kesehatan	Manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	Menalisis bentuk latihan aktivitas fisik	C4	1, 3, 4	2
		Mengidentifikasi makanan sehat dan gizi seimbang	C4	5	6, 9
		Menganalisis manfaat aktivitas fisik	C4	7, 8, 10	
	Bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	Menganalisis cara mencegah HIV/AIDS	C4	11, 16	19
		Menganalisis cara penularan HIV/AIDS	C4	12, 15, 18	13
		Mengidentifikasi bahaya HIV/AIDS	C4	14, 17, 20	
Jumlah				20	

Penilaian: Nilai = $\frac{\text{Skor betul}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kerjakan dan jawablah soal-soal di bawah ini dengan cara memberikan tanda silang (X) pada huruf di depan jawaban yang paling benar dari opsi jawaban yang tersedia!

1. Penyakit *degenerative* pada masa sekarang ini banyak terjadi pada semua kalangan dan merupakan penyakit keturunan. Pencegahannya adalah dengan menjaga pola makan dan aktifitas fisik. Berikut ini yang termasuk aktivitas fisik yang terprogram untuk mencegah penyakit dan kesehatan adalah
 - A. renang 2 minggu sekali
 - B. bersepeda 2 minggu sekali
 - C. jalan 30 menit setiap hari
 - D. senam aerobic setiap hari
 - E. jalan 30 menit seminggu sekali
2. Aktivitas fisik yang dilakukan secara rutin dan cukup, dapat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Dibawah ini intensitas latihan yang mendekati harapan tersebut diatas dengan melakukan aktivitas gerak
 - A. 5 kali dalam seminggu minimal 30 menit
 - B. 3 kali dalam seminggu minimal 30 menit
 - C. 4 kali dalam seminggu minimal 60 menit
 - D. 2 kali dalam seminggu minimal 60 menit
 - E. 3 kali dalam seminggu minimal 60 menit
3.
 - 1) Hiking
 - 2) Bersepeda
 - 3) Jogging
 - 4) Sit up
 - 5) Cross countryYang termasuk ke dalam jenis aktivitas fisik sedang adalah
 - A. 1, 2 dan 3
 - B. 2, 3 dan 4
 - C. 3, 4 dan 5
 - D. 1, 4, dan 5
 - E. 2, 3 dan 5

4. Latihan stamina adalah aktivitas yang bermanfaat untuk jantung paru atau sistem kardio respirasi. Mengapa hal ini dapat terjadi
- A. Latihan stamina berlangsung singkat kurang dari 3 menit, hingga memompakan darah ke seluruh tubuh secara terus menerus
 - B. Latihan stamina berlangsung lama hingga 30 menit, hingga memompakan darah ke seluruh tubuh secara terus menerus
 - C. Latihan stamina berlangsung singkat kurang dari 3 menit, hingga memompakan darah ke seluruh otot tubuh secara terus menerus
 - D. Latihan stamina berlangsung singkat kurang dari 3 menit, hingga memompakan darah ke seluruh otot hingga jantung paru bekerja maksimal
 - E. Latihan stamina berlangsung lama hingga 30 menit, hingga memompakan darah ke seluruh otot hingga kerja jantung paru bekerja mendekati maksimal
5. Perhatikan informasi berikut ini!
- 1. Mengurangi stress
 - 2. Menunda penuaan dini
 - 3. Meningkatkan kepercayaan diri
 - 4. Mencegah osteoporosis
 - 5. Membuat awet muda
- Dari pernyataan diatas yang termasuk kedalam manfaat jangka panjang aktivitas fisik yaitu
- A. 1, 2 dan 3
 - B. 3, 4 dan 5
 - C. 2, 4 dan 5
 - D. 5, 1 dan 3
 - E. 1, 4 dan 5
6. Orang yang memiliki berat badan berlebih atau sampai obesitas akan merasakan beban tekanan yang sangat besar pada lutut, pinggang, panggul, dan pergelangan kaki saat beraktivitas, demikian juga organ jantung akan diselimuti oleh lapisan lemak sehingga pompa jantung akan terasa berat. Oleh karena itu, untuk tetap menjaga kesehatan tulang, olahraga untuk orang obesitas yang dianjurkan adalah jenis olahraga low-impact. Olahraga apakah yang sesuai untuk penderita obesitas
- A. Renang selama 60 menit setiap hari minggu

- B. Jalan cepat selama 60 menit 4 kali per minggu
 - C. Jogging selama 60 menit setiap hari minggu
 - D. Sprint pendek menggunakan jaket parasut 4 kali per minggu
 - E. Bersepeda selama 60 menit setiap hari minggu
7. Jika dalam 6 bulan terakhir kalian kurang melakukan aktivitas fisik, akibat pandemi. Apa yang akan terjadi pada tubuh jika waktu istirahat dan pola makan kalian berubah
- A. Apabila aktivitas cukup, pola makan cukup, dan istirahat cukup; maka akan terjadi penambahan berat badan
 - B. Apabila aktivitas kurang, pola makan berlebihan, dan istirahat cukup; maka akan terjadi penambahan berat badan
 - C. Apabila aktivitas berlebihan, pola makan berlebihan, dan istirahat berlebihan; maka akan terjadi penurunan berat badan
 - D. Apabila aktivitas kurang, pola makan berlebihan, dan istirahat cukup; maka akan terjadi penurunan berat badan
 - E. Apabila aktivitas cukup, pola makan kurang, dan istirahat berlebihan; maka akan terjadi penambahan berat badan
8. Perhatikan tabel di bawah ini!

Nama	Kalori masuk	Kalori keluar
A	2700	2500
B	2500	2700
C	2700	2700

- Manakah pernyataan yang benar terkait tabel di atas?
- A. A berat badan berkurang, B berat badan naik, dan C berat badan stabil
 - B. A berat badan naik, B berat badan stabil, dan C berat badan berkurang
 - C. A berat badan stabil, B berat badan berkurang, dan C berat badan naik
 - D. A berat badan naik, B berat badan berkurang, dan C berat badan stabil
 - E. A berat badan berkurang, B berat badan naik, dan C berat badan naik
9. Jarak rumah Mutiara ke sekolah \pm 2500 meter, ia berangkat dan pulang dari sekolah bersepeda, tetangga sebelah rumahnya berangkat dan pulang dari sekolah diantar Ibunya menggunakan motor, Mutiara memiliki kondisi kebugaran yang lebih baik dari tetangganya, berdasarkan

narasi di atas kondisi kebugaran Mutiara lebih baik dari tetangganya, hal ini disebabkan karena ...

- A. Aktivitas fisik yang teratur dapat meningkatkan kebugaran tubuh
 - B. Asupan gizi Mutiara lebih baik dari tetangganya.
 - C. Istirahat yang dilakukan Mutiara lebih berkualitas
 - D. Kebugaran jasmani yang baik didapat dari latihan yang teratur dan terukur
 - E. Peran orang tua dalam mendukung pendidikan Mutiara
10. Pola makan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan tubuh. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk menghitung asupan kalori ke dalam tubuh agar efektif digunakan sebagai energy penggerak tubuh. Berapa Angka Metabolisme Basal (AMB) seorang yang memiliki berat badan 50 kg
- A. 1060 kkal
 - B. 1070 kkal
 - C. 1080 kkal
 - D. 1090 kkal
 - E. 2000 kkal
11. Saking berbahayanya HIV/AIDS maka diperlukan berbagai upaya yang sangat masif untuk memberikan penyadaran kepada masyarakat agar dapat menghindari dan mencegah penularan HIV/AIDS. Dari beragam upaya yang harus dilakukan tersebut, hal yang paling utama dalam menanggulangi dan mencegah penularan HIV/AIDS di lingkungan sekitar adalah...
- A. mempertebal iman dan takwa agar tidak terjerumus ke dalam hubungan seksual diluar nikah
 - B. tidak menerima transfusi darah dari sembarang orang
 - C. tidak bergaul sembarangan
 - D. setia pada pasangan
 - E. tidak menggunakan jarum suntik sembarangan

12. Perhatikan table berikut!

lompok	Perilaku/pekerjaan			
	A	Sex bebas	kerja lapangan	Gamers
B	Gamers	Rohaniawan	Petualang	nyuka binatang
C	candu narkoba	Gamers	Sex bebas	kerja lapangan
D	sien hemophilia	Petualang	candu narkoba	Rohaniawan

E	Sex bebas	sien hemophilia	Homoseksual	candu narkoba
---	-----------	-----------------	-------------	---------------

Orang-orang yang memiliki resiko tinggi menularkan atau tertular HIV dikarenakan perilakunya adalah kelompok

- A. A
- B. B
- C. C
- D. D
- E. E

13. HIV adalah singkatan dari *Human Immunodeficiency Virus*. Virus ini menyerang sistem kekebalan tubuh dan melemahkan kemampuan tubuh untuk melawan infeksi dan penyakit. Berikut ini adalah contoh cara penyebaran HIV, kecuali

- A. udara di sekitar tempat tinggal penderita
- B. akibat menerima transfuse darah dari seorang penderita
- C. memakai jarum suntik yang sudah terkontaminasi
- D. air liur penderita
- E. akibat hubungan sex

14. Seseorang akan mengalami hal berikut ini:

1. Demam
2. Kemerahan diketiak, paha atau leher
3. Diare yang terus menerus
4. Penurunan berat badan secara cepat
5. Batuk disertai darah
6. Sering berhalusinasi
7. Sistem kekebalan tubuh menurun

Gejala yang dialami apabila seseorang terinfeksi HIV adalah nomor

- A. 1, 2, 5, 6
- B. 1, 2, 3, 7
- C. 2, 3, 4, 5
- D. 1, 2, 4, 7
- E. 2, 4, 6, 7

15. Penderita HIV secara perlahan namun pasti pada akhirnya meninggal dengan kondisi yang sangat mengerikan karena sudah banyak penyakit yang dideritanya. Akan tetapi hakikatnya pengidap HIV mengalami kematian karena

- A. kelebihan sel darah merah
- B. fungsi otak tidak berjalan
- C. kekurangan sel darah putih
- D. dikucilkan dari kehidupan masyarakat
- E. kekebalan tubuhnya sangat rendah

16. Perhatikan pernyataan berikut ini !

1. Tidak melakukan hubungan seks bebas
2. Selalu menghindari diri dari penggunaan obat-obat terlarang
3. Menjauhkan diri dari minuman beralkohol
4. Menggunakan jarum suntik, alat tindik, sikat gigi bersama orang lain

Dari pernyataan diatas nomor berapakah yang merupakan hal-hal penting dalam mengurangi terjadinya penularan HIV/AIDS

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3
- C. 1, 2, dan 3
- D. 1, 2, 3 dan 4
- E. Benar semua

17. Dalam tubuh penderita HIV/AIDS ada yang banyak kandungan virusnya, ada juga yang sedikit kandungan virusnya. Jumlah yang cukup besar dapat menularkan virus terdapat pada

- A. keringat
- B. air liur
- C. air mata
- D. darah
- E. cairan otak

18. HIV bertahan lebih lama di luar tubuh manusia hanya bila darah yang mengandung HIV tersebut masih dalam keadaan belum mengering. HIV juga mudah mati oleh air panas, sabun dan bahan pencuci hama lain. Karena HIV cepat mati di luar tubuh manusia, maka HIV ...

- A. tidak dapat menular kepada siapapun
 - B. dapat menular lewat berbagai cara
 - C. dapat menular lewat udara
 - D. tidak dapat menular lewat udara
 - E. tidak dapat menular lewat berbagai cara
19. Penyakit HIV/AIDS sampai saat ini belum ditemukan obatnya, berikut ini salah satu cara untuk menghindari penularan penyakit HIV/AIDS, kecuali
- A. tidak melakukan hubungan seksual sebelum menikah (*abstinence*)
 - B. bila telah menikah, hanya mengadakan hubungan seksual dengan pasangan sendiri, yaitu suami atau isteri sendiri.
 - C. tidak menerima transfusi darah dari sembarang orang
 - D. mempertebal iman dan takwa agar tidak terjerumus ke dalam hubungan hubungan seksual diluar nikah
 - E. penyalahgunaan narkotika dengan suntikan, yang menggunakan jarum suntik secara bersama (bergantian)
20. Masa antara masuknya HIV ke dalam tubuh manusia sampai terbentuknya antibody terhadap HIV yang dapat menularkan kepada orang lain adalah
- A. 2 minggu – 6 bulan
 - B. 6 minggu – 2 bulan
 - C. 2 – 6 tahun
 - D. 2 – 6 bulan
 - E. 2 – 6 hari

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK N 1 DEPOK
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : XI / Genap
 Materi Pokok : Kesehatan
 Alokasi Waktu : 7 Minggu x 2 JP @25 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep manfaat aktivitas fisik • Memahami prinsip aktivitas fisik • Menganalisis dampak aktivitas fisik yang tidak teratur • Merancang aktivitas fisik secara teratur
4.7 Mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun karya tulis tentang manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur • Mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur
3.8 Menganalisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bahaya HIV AIDS • Menganalisis cara penularan HIV AIDS • Menganalisis cara mencegah HIV AIDS
4.8 Mempresentasikan hasil analisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya bebas tentang bahaya, cara penularan dan cara pencegahan HIV AIDS • Mempresentasikan hasil analisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami konsep dan prinsip aktivitas fisik
- Mengidentifikasi bahaya HIV AIDS
- Menganalisis manfaat dan dampak aktivitas fisik
- Menganalisis cara penularan HIV AIDS
- Menganalisis peran aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari
- Menganalisis cara mencegah HIV AIDS
- Merancang program latihan aktivitas fisik secara teratur

D. Materi Pembelajaran

Aktivitas Fisik

- Konsep dan prinsip
- Manfaat dan dampak
- Peran aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari
- Program latihan

HIV AIDS:

- Bahaya
- Cara penularan
- Cara pencegahan

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Jigsaw

Metode : Tanya jawab, diskusi dan presentasi

F. Media Pembelajaran

- PPT
- Video audio pembelajaran
- Lembar penilaian

G. Sumber Belajar

Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas XI, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli. <u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu bahaya HIV AIDS kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.
Diskusi	<u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru
Penilaian/ Evaluasi	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.
Pengakuan Kelompok	<u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.
Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan	

membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli. <u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu cara penularan HIV AIDS kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.
Diskusi	<u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru
Penilaian/ Evaluasi	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.
Pengakuan Kelompok	<u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.
Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli. <u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu cara pencegahan HIV AIDS kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.
Diskusi	<u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru
Penilaian/ Evaluasi	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.
Pengakuan Kelompok	<u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.
Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

4. Pertemuan Ke-4 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)</p>
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli.</p> <p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu konsep dan prinsip aktivitas fisik kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.</p>
Diskusi	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru</p>
Penilaian/ Evaluasi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Pengakuan Kelompok	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

5. Pertemuan Ke-5 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)</p>
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli.</p> <p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu manfaat dan dampak aktivitas fisik kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.</p>
Diskusi	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru</p>
Penilaian/ Evaluasi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Pengakuan Kelompok	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

6. Pertemuan Ke-6 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)</p>
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentukan pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli.</p> <p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu aktivitas fisik dan perannya dalam kehidupan sehari-hari kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.</p>
Diskusi	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru</p>
Penilaian/ Evaluasi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Pengakuan Kelompok	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

7. Pertemuan Ke-7 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pengelompokan asal	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Pertama : Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen (A – F) dan terdiri dari peserta didik dengan motivasi belajar rendah dan tinggi. (Misalnya kelompok A terdiri dari peserta didik {A1, A2, A3, A4, A5, A6}, indeks merupakan peserta didik yang saling heterogen dengan motivasi tinggi dan rendah, demikian seterusnya kelompok B hingga F)</p>
Pembentukan dan Pembinaan Kelompok Ahli	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Tahap Kedua : Pembentukan kelompok ahli yang ditentukan oleh ketua kelompok bentuk pertama. Kelompok heterogen itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang guru berikan dan dibina supaya jadi ahli.</p> <p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan apersepsi pada pertemuan sebelumnya tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya yaitu merancang program latihan aktivitas fisik kepada masing-masing kelompok ahli. Peserta didik (kelompok ahli) kembali ke kelompok masing- masing (kelompok asal) pada saat pertemuan selanjutnya untuk melakukan diskusi.</p>
Diskusi	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Peserta didik ahli dalam kelompoknya memaparkan dan memandu diskusi terkait materi yang telah di berikan oleh guru</p>
Penilaian/ Evaluasi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing kelompok dan secara acak guru memilih dua kelompok untuk memaparkan hasil kinerja kelompoknya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Pengakuan Kelompok	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK N 1 DEPOK
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : XI / Genap
 Materi Pokok : Kesehatan
 Alokasi Waktu : 7 Minggu x 2 JP @25 Menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep manfaat aktivitas fisik • Memahami prinsip aktivitas fisik • Menganalisis dampak aktivitas fisik yang tidak teratur • Merancang aktivitas fisik secara teratur
4.7 Mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun karya tulis tentang manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur • Mempresentasikan manfaat jangka panjang dari partisipasi dalam aktivitas fisik secara teratur
3.8 Menganalisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bahaya HIV AIDS • Menganalisis cara penularan HIV AIDS • Menganalisis cara mencegah HIV AIDS
4.8 Mempresentasikan hasil analisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya bebas tentang bahaya, cara penularan dan cara pencegahan HIV AIDS • Mempresentasikan hasil analisis bahaya, cara penularan, dan cara mencegah HIV/AIDS

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami konsep dan prinsip aktivitas fisik
- Mengidentifikasi bahaya HIV AIDS
- Menganalisis manfaat dan dampak aktivitas fisik
- Menganalisis cara penularan HIV AIDS
- Menganalisis peran aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari
- Menganalisis cara mencegah HIV AIDS
- Merancang program latihan aktivitas fisik secara teratur

D. Materi Pembelajaran

Aktivitas Fisik

- Konsep dan prinsip
- Manfaat dan dampak
- Peran aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari
- Program latihan

HIV AIDS:

- Bahaya
- Cara penularan
- Cara pencegahan

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Peer teaching*

Metode : Tanya jawab, diskusi dan presentasi

F. Media Pembelajaran

- PPT
- Video audio pembelajaran
- Lembar penilaian

G. Sumber Belajar

Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan kelas XI, Buku PJOK lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai.</p> <p>Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Guru menjelaskan mengenai materi tentang bahaya HIVAIDS kepada tutor Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya.</p> <p>Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya.</p> <p>Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
<p>Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan</p>	

membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

2. Pertemuan Ke-2 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.
Penjelasan Materi	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.
Pemilihan Tutor	<u>KEGIATAN LITERASI</u> Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari. <u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u> Guru menjelaskan mengenai materi tentang cara penularan HIVAIDS kepada tutor Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing
Pengamatan	<u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya. Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain
Penilaian	<u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.
Review	<u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari. <u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u> Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.
Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.	
Kegiatan Penutup (5 Menit)	
Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan	

membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai.</p> <p>Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Guru menjelaskan mengenai materi tentang cara pencegahan HIVAIDS kepada tutor</p> <p>Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya.</p> <p>Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya.</p> <p>Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	

Kegiatan Penutup (5 Menit)

Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

4. Pertemuan Ke-4 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai. Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari. <u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u> Guru menjelaskan mengenai materi tentang konsep dan prinsip aktivitas fisik kepada tutor Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya. Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u> Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya. Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari. <u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u> Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	

Kegiatan Penutup (5 Menit)

Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

5. Pertemuan Ke-5 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai.</p> <p>Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Guru menjelaskan mengenai materi tentang manfaat dan dampak aktivitas fisik kepada tutor</p> <p>Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya.</p> <p>Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya.</p> <p>Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	

Kegiatan Penutup (5 Menit)

Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

6. Pertemuan Ke-6 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai.</p> <p>Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Guru menjelaskan mengenai materi tentang aktivitas fisik dan peranannya dalam kehidupan sehari-hari kepada tutor</p> <p>Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya.</p> <p>Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya.</p> <p>Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama, saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.</p>	

Kegiatan Penutup (5 Menit)

Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

7. Pertemuan Ke-7 (2 x 25 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
<p>Guru menyampaikan orientasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, motivasi, dan pemberian acuan nilai.</p> <p>Peserta didik menyimak dan mendengarkan penjelasan oleh guru.</p>	
Kegiatan Inti (35 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembentukan TIM	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru menjelaskan struktur dari <i>peer teaching</i> dengan mensugestikan bagaimana agar menjadi seorang tutor yang hebat dan berhasil. Kemudian peserta didik dibagi beberapa tim belajar berisikan dyad (tutor dan <i>learner</i>). Dalam tahapan ini belum ditentukan siapa yang menjadi tutor, tetapi hanya pembentukan sebuah tim belajar.</p>
Penjelasan Materi	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan manfaat dari materi yang akan dipelajari serta menginstruksikan kepada peserta didik untuk saling mengajari satu dengan yang lainnya.</p>
Pemilihan Tutor	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Guru memilih tutor yang diambil dari salah satu peserta didik kemudian diberikan penjelasan dan binaan terkait materi yang akan dipelajari.</p> <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Guru menjelaskan mengenai materi tentang merancang program latihan aktivitas fisik kepada tutor</p> <p>Peserta didik (tutor) kembali ke kelompok masing- masing</p>
Pengamatan	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan <i>learner</i> serta berinteraksi dengan peserta didik mengenai kesulitan yang dihadapi. Tutor dalam kelompoknya memaparkan terkait materi yang telah di berikan oleh guru pada tahap sebelumnya.</p> <p>Peserta didik saling berdiskusi dan dapat mencari sumber bacaan yg lain</p>
Penilaian	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Guru menilai hasil kinerja peserta didik dengan membuat karya bebas dimasing-masing dyad (tutor dan <i>learner</i>) dan secara acak guru memilih beberapa tim untuk memaparkan hasil kinerjanya.</p> <p>Penilaian dilakukan oleh teman sebaya pada setiap kelompok di akhir pertemuan pertama dan pertemuan terakhir sebagai hasil pretest dan posttest.</p>
Review	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memanggil dyad (tutor dan siswa) dari tim yang lain secara bergiliran untuk mendapatkan apersepsi pada materi yang telah dipelajari.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan secara tertulis, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami.</p>
<p>Catatan : Selama proses pembelajaran dan diskusi masing-masing peserta didik mengamati sikap yang ditunjukkan temannya dalam pembelajaran yang meliputi sikap: kerjasama,</p>	

saling menghargai, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab.

Kegiatan Penutup (5 Menit)

Guru bersama sama peserta didik menyimpulkan point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang sudah dipelajari. Setiap peserta didik mempersiapkan dan membaca serta memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya dari sumber bacaan yang relevan.

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan



Proses pembelajaran *peerteaching* di kelas



Proses pembelajaran *peerteaching* di lapangan



Proses pembelajaran jigsaw di kelas



Proses pembelajaran jigsaw di lapangan

Kelompok

Case Processing Summary

Kelompok	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
HASIL BELAJAR Pretest Jigsaw	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Posttest Jigsaw	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Pretest PeerTeaching	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Posttest PeerTeaching	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

Descriptives

Kelompok	Statistic	Std. Error	
HASIL BELAJAR Pretest Jigsaw	Mean	60.00	
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	57.51	
	Upper Bound	62.49	
	5% Trimmed Mean	60.15	
	Median	60.00	
	Variance	54.286	
	Std. Deviation	7.368	
	Minimum	40	
	Maximum	75	
	Range	35	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-.284	.393
	Kurtosis	.293	.768
Posttest Jigsaw	Mean	80.00	
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	77.47	
	Upper Bound	82.53	
	5% Trimmed Mean	80.12	
	Median	80.00	
	Variance	55.714	
	Std. Deviation	7.464	
	Minimum	65	
	Maximum	95	
	Range	30	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-.109	.393
	Kurtosis	-.448	.768
Pretest PeerTeaching	Mean	62.78	
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	59.66	
	Upper Bound	65.90	

	5% Trimmed Mean		62.69	
	Median		60.00	
	Variance		84.921	
	Std. Deviation		9.215	
	Minimum		45	
	Maximum		80	
	Range		35	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		.327	.393
	Kurtosis		-.606	.768
Posttest PeerTeaching	Mean		73.61	1.360
	95% Confidence Interval	Lower Bound	70.85	
	for Mean	Upper Bound	76.37	
	5% Trimmed Mean		73.73	
	Median		75.00	
	Variance		66.587	
	Std. Deviation		8.160	
	Minimum		55	
	Maximum		90	
	Range		35	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		-.192	.393
	Kurtosis		-.416	.768

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR Pretest Jigsaw	.139	36	.077	.953	36	.126
Posttest Jigsaw	.167	36	.013	.947	36	.086
Pretest PeerTeaching	.174	36	.007	.946	36	.077
Posttest PeerTeaching	.151	36	.037	.963	36	.275

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR Based on Mean	1.383	3	140	.251
Based on Median	.816	3	140	.487
Based on Median and with adjusted df	.816	3	132.693	.487
Based on trimmed mean	1.307	3	140	.275

HASIL BELAJAR

Univariate Analysis of Variance

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Model Pembelajaran	1	Pretest Jigsaw	36
	2	Posttest Jigsaw	36
	3	Pretest PeerTeaching	36
	4	Posttest PeerTeaching	36
Motivasi Belajar	1	Tinggi	72
	2	Rendah	72

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Pretest Jigsaw	Tinggi	65.00	5.423	18
	Rendah	55.00	5.423	18
	Total	60.00	7.368	36
Posttest Jigsaw	Tinggi	90.00	6.642	18
	Rendah	72.50	5.752	18
	Total	81.25	10.782	36
Pretest PeerTeaching	Tinggi	67.50	8.787	18
	Rendah	58.06	7.100	18
	Total	62.78	9.215	36
Posttest PeerTeaching	Tinggi	85.00	9.852	18
	Rendah	75.56	6.836	18
	Total	80.28	9.632	36
Total	Tinggi	76.88	13.333	72
	Rendah	65.28	10.873	72
	Total	71.08	13.447	144

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	18931.771 ^a	7	2704.539	53.104	.000
Intercept	727466.840	1	727466.840	14283.849	.000
Model	13669.965	3	4556.655	89.470	.000
Motivasi	4841.840	1	4841.840	95.070	.000
Model * Motivasi	419.965	3	139.988	2.749	.045

Error	6926.389	136	50.929		
Total	753325.000	144			
Corrected Total	25858.160	143			

a. R Squared = ,732 (Adjusted R Squared = ,718)

Estimated Marginal Means

1. Model Pembelajaran

Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Pretest Jigsaw	60.000	1.189	57.648	62.352
Posttest Jigsaw	81.250	1.189	78.898	83.602
Pretest PeerTeaching	62.778	1.189	60.426	65.130
Posttest PeerTeaching	80.278	1.189	77.926	82.630

2. Motivasi Belajar

Dependent Variable: Hasil Belajar

Motivasi Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	76.875	.841	75.212	78.538
Rendah	65.278	.841	63.615	66.941

3. Model Pembelajaran * Motivasi Belajar

Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Pretest Jigsaw	Tinggi	65.000	1.682	61.674	68.326
	Rendah	55.000	1.682	51.674	58.326
Posttest Jigsaw	Tinggi	90.000	1.682	86.674	93.326
	Rendah	72.500	1.682	69.174	75.826
Pretest PeerTeaching	Tinggi	67.500	1.682	64.174	70.826
	Rendah	58.056	1.682	54.729	61.382
Posttest PeerTeaching	Tinggi	85.000	1.682	81.674	88.326
	Rendah	75.556	1.682	72.229	78.882

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Jigsaw	60.00	36	7.368	1.228
	Posttest Jigsaw	81.25	36	10.782	1.797
Pair 2	Pretest PeerTeaching	62.78	36	9.215	1.536

Posttest PeerTeaching	80.28	36	9.632	1.605
-----------------------	-------	----	-------	-------

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Jigsaw & Posttest Jigsaw	36	.908	.000
Pair 2	Pretest PeerTeaching & Posttest PeerTeaching	36	.965	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Jigsaw - Posttest Jigsaw	-21.250	5.123	.854	-22.984	-19.516	-24.885	35	.000
Pair 2	Pretest PeerTeaching - Posttest PeerTeaching	-17.500	2.535	.423	-18.358	-16.642	-41.413	35	.000