

# LAMPIRAN – LAMPIRAN

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## LAMPIRAN 1

### Kisi-kisi Tes Kreativitas

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskripsi Tingkah Laku	Nomor Item	
				+	-
Kreativitas	Aptitude (Utami Munandar (2004); Winanrdi (1991); Guilford (t.t); April 2007 <a href="http://www.Ceriacerdas.com">http://www.Ceriacerdas.com</a> ; Desmita (2007); Tite Juliante (2010)	1. Fluiditas (Kelancaran)	a. Mengajukan banyak pertanyaan	1	41
			b. Memiliki banyak gagasan	2	42
			c. Lancar menyatakan gagasan	3	43
			d. Bekerja lebih cepat dan banyak	4	44
			e. Lebih cepat melihat kesalahan pada situasi	5	45
		2. Fleksibilitas (Keluwasan)	a. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu masalah	6	46
			b. Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda	7	47
		3. Orisinalitas (Keaslian)	a. Memikirkan hal-hal yang tidak dipikirkan orang lain	8	48
			b. Memikirkan cara-cara baru	9	49
			c. Memiliki cara berpikir yang berbeda	10	50
			d. Mencari pendekatan baru	11	51
			e. Bekerja menemukan atau menyelesaikan yang baru	12	52
		4. Elaborasi (Kerincian)	a. Menyusun langkah penyelesaian secara detail	13	53
			b. Memperkaya gagasan orang lain	14	54
			c. Memiliki rasa keindahan yang tinggi	15	55
			d. Melengkapi gambar-gambar yang ada	16	56
		5. Evaluasi (Penilaian)	a. Memberi pertimbangan	17	57
			b. Menganalisis masalah dengan pertanyaan mengapa	18	58
			c. Selalu memiliki alasan yang kuat	19	59
			d. Merancang suatu rencana kerja	20	60

### Lanjutan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskripsi Tingkah Laku	Nomor Soal	
				+	-
Kreativitas	Non Aptitude (Utami Munandar (2004); Winanrdi (1991); Guilford (t.t); April 2007 <a href="http://www.Ceriacerdas.com">http://www.Ceriacerdas.com</a> ;	1. Rasa Ingin Tahu	a. Senang mencoba atau membaca sesuatu yang baru	21	61
			b. Tidak takut mencoba sesuatu yang baru	22	62
			c. Senang mengamati	23	63
			d. Senang bereksperimen	24	64
		2. Imajinatif	a. Memikirkan hal-hal yang belum pernah terjadi	25	65
			b. Memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan orang lain	26	66
			c. Meramalkan apa yang akan	27	67

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

	Desmita (2007)		dikatakan oleh orang lain		
			d. Memiliki firasat yang akan terjadi	28	68
		3. Tertantang oleh kemajemukan	a. Menggunakan gagasan yang rumit	29	69
			b. Melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk	30	70
			c. Tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya	31	71
			d. Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain	32	72
		4. Berani Mengambil Resiko	a. Berani memberikan gagasan yang berbeda	33	73
			b. Berani menerima tugas yang sulit	34	74
			c. Melakukan hal yang diyakini meskipun berbeda	35	75
			d. Berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi	36	76
		5. Menghargai	a. Menghargai hak sendiri dan orang lain	37	77
			b. Menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri	38	78
			c. Menghargai keluarga, sekolah, dan teman-teman	39	79
d. Menghargai kebebasan yang bertanggung jawab	40		80		

## LAMPIRAN 2

### Uji Validitas dan Realibilitas Skala Pengukuran Kreativitas

#### Hasil Uji Validitas

<b>Indikator</b>	<b>Korelasi Pearson Product (<math>r_{hitung}</math>)</b>	<b>Angka Kritis (<math>r_{tabel}</math>)</b>	<b>Keterangan</b>
P1	-0,108	0,456	Tidak Valid
P2	0,455	0,456	Tidak Valid
P3	0,742	0,456	Valid
P4	-0,108	0,456	Tidak Valid
P5	0,766	0,456	Valid
P6	0,108	0,456	Tidak Valid
P7	0,965	0,456	Valid
P8	0,193	0,456	Tidak valid
P9	0,766	0,456	Valid
P10	0,381	0,456	Tidak Valid
P11	0,742	0,456	Valid
P12	0,857	0,456	Valid
P13	0,193	0,456	Tidak Valid
P14	1,059	0,456	Valid
P15	1,290	0,456	Valid
P16	-0,054	0,456	Tidak Valid
P17	1,051	0,456	Valid
P18	-0,305	0,456	Tidak Valid
P19	0,440	0,456	Tidak valid
P20	0,857	0,456	Valid
P21	0,363	0,456	Tidak Valid
P22	1,059	0,456	Valid
P23	0,781	0,456	Valid
P24	0,455	0,456	Tidak Valid
P25	0,193	0,456	Tidak valid

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

P26	1,051	0,456	Valid
P27	0,440	0,456	Tidak valid
P28	-0,305	0,456	Tidak Valid
P29	0,432	0,456	Tidak Valid
P30	-0,305	0,456	Tidak valid
P31	0,631	0,456	Valid
P32	0,857	0,456	Valid
P33	1,137	0,456	Valid
P34	0,432	0,456	Tidak valid
P35	0,476	0,456	Valid
P36	-0,305	0,456	Tidak valid
P37	0,766	0,456	Valid
P38	0,432	0,456	Tidak Valid
P39	0,857	0,456	Valid
P40	1,277	0,456	Valid
P41	0,476	0,456	Valid
P42	1,051	0,456	Valid
P43	-0,305	0,456	Tidak Valid
P44	0,766	0,456	Valid
P45	0,268	0,456	Valid
P46	1,047	0,456	Valid
P47	0,455	0,456	Tidak Valid
P48	0,948	0,456	Valid
P49	0,268	0,456	Tidak valid
P50	0,766	0,456	Valid
P51	-0,271	0,456	Tidak valid
P52	0,295	0,456	Tidak Valid
P53	0,755	0,456	Valid
P54	0,324	0,456	Valid
P55	0,455	0,456	Tidak Valid

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

P56	0,476	0,456	Valid
P57	0,108	0,456	Tidak Valid
P58	1,277	0,456	Valid
P59	0,575	0,456	Valid
P60	0,295	0,456	Tidak Valid
P61	0,755	0,456	Valid
P62	0,325	0,456	Tidak Valid
P63	0,108	0,456	Tidak Valid
P64	0,631	0,456	Valid
P65	0,857	0,456	Valid
P66	0,214	0,456	Tidak Valid
P67	0,755	0,456	Valid
P68	0,575	0,456	Valid
P69	0,597	0,456	Valid
P70	0,857	0,456	Valid
P71	0,440	0,456	Tidak Valid
P72	-0,305	0,456	Tidak Valid
P73	0,268	0,456	Tidak Valid
P74	0,631	0,456	Valid
P75	0,295	0,456	Tidak Valid
P76	0,575	0,456	Valid
P77	0,214	0,456	Tidak Valid
P78	0,766	0,456	Valid
P79	-0,305	0,456	Tidak Valid
P80	0,324	0,456	Tidak Valid

#### Hasil Uji Realibilitas

<b>NO. SAMPEL</b>	<b>SKOR GANJIL (X)</b>	<b>SKOR GENAP (Y)</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>X.Y</b>
1	182	180	33124	32400	32760

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	170	175	28900	30625	29750
3	163	170	26569	28900	27710
4	169	166	28561	27556	28054
5	123	119	15129	14161	14637
6	175	176	30625	30976	30800
7	169	170	28561	28900	28730
8	154	157	23716	24649	24178
9	192	191	36864	36481	36672
10	182	180	33124	32400	32760
11	163	169	26569	28561	27547
12	128	119	16384	14161	15232
13	155	157	24025	24649	24335
14	163	158	26569	24964	25754
15	163	173	26569	29929	28199
16	164	169	26896	28561	27716
17	153	154	23409	23716	23562
18	153	150	23409	22500	22950
19	176	171	30976	29241	30096
20	174	170	30276	28900	29580
JUMLAH	3271	3274	540255	542230	541022

Pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$= \frac{20(541022) - (3271)(3271)}{\sqrt{\{20(540255) - (3271)^2\} \{20(542230) - (3274)^2\}}} = 0,965$$

Mencari reliabilitas koefisien seluruh perangkat item tes dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*.

$$r_{ii} = \frac{2(r_{xy})}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan:

$r_{ii}$  : Reliabilitas instrumen

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi

$$\begin{aligned} r_{ii} &= \frac{2(r_{xy})}{1 + r_{xy}} \\ &= \frac{2(0,965)}{1 + 0,965} = 0,982 \end{aligned}$$



**LAMPIRAN 3**  
**SKALA TES KREATIVITAS**

**Nama** ..... **Jenis Kelamin** .....

**Usia** ..... **Tanggal** .....

**Berilah tanda cek (√) pada salah satu kolom yang telah disediakan, pilih sesuai dengan perasaan dan pengalaman pribadimu.**

No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya lancar menyatakan pendapat jika sedang berdiskusi di kelas					
2	Saya ingin segera memperbaiki jika ada pekerjaan saya yang salah					
3	Kalau saya gagal melakukan sesuatu, saya akan mencoba lagi dengan cara yang lain					
4	Kalau saya menemui jalan buntu, saya akan cari jalan yang lain					
5	Jika saya gagal maka saya akan coba...coba... coba lagi					
6	Saya senang jika saya berhasil menemukan suatu hal yang baru					
7	Saya ikut berpikir jika teman saya memiliki gagasan					
8	Saya senang terhadap sesuatu yang indah dan megah					
9	Jika ada yang meminta pendapat saya, saya senang memberi pertimbangan					
10	Jika ada kegiatan, saya senang merancang suatu rencana					
11	Saya ingin mencoba "arung jeram" walaupun itu berbahaya					
12	Saya senang mengamati gambar yang indah					

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju
13	Saya suka memikirkan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain karena itu sangat menarik bagi saya					
14	Saya suka olahraga “arung jeram” karena tantangan alamnya membuat saya penasaran					
15	Kalau pergi harus jelas tujuannya biar tidak salah arah					
16	Saya tetap akan mengeluarkan pendapat walaupun pendapat saya belum tentu diterima					
17	Saya yakin akan pendapat saya sendiri					
18	Walaupun barang milik orang lain lebih bagus, saya lebih suka memakai barang milik sendiri					
19	Saya sangat menghargai orang tua, guru, dan teman-teman karena mereka sangat baik kepada saya					
20	Jika waktu latihan telah usai, saya akan cepat istirahat					
21	Saya menghindari apabila disuruh bertanya oleh guru					
22	Jika sedang berdiskusi saya lebih senang diam					
23	Saya malas kalau disuruh mengerjakan tugas secara cepat dan banyak					
24	Kalau saya disuruh mengerjakan tugas di kelas saya akan mengerjakan seadanya saja					
25	Saya lebih senang menonton tv daripada berkhayal					
26	Kalau guru memberikan pertanyaan, ternyata jawaban saya sama dengan orang lain maka saya akan diam dan tidak ingin berpikir dengan jawaban yang lain					
27	Kalau diberi tugas saya mengerjakannya sesingkat mungkin					
No	Pernyataan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	Setuju	Sangat Setuju

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Setuju				
28	Saya senang jika dinding di kelas bersih tanpa ada gambar apapun					
29	Kalau saya bertanya saya cenderung bertanya asal saja					
30	Jawaban saya benar, namun saya diam ketika saya disalahkan					
31	Walaupun gagal saya tidak peduli					
32	Saya lebih senang diam					
33	Saya tidak ingin mengetahui apapun karena akan membuang-buang waktu					
34	Saya tidak suka menduga-duga tentang sesuatu					
35	Saya tidak pernah percaya pada firasat					
36	Saya senang sesuatu yang tidak membuat saya pusing					
37	Saya lebih senang mendengarkan musik di kamar karena musik itu enak didengar					
38	Saya tidak mau menerima tugas itu karena tugas itu terlalu sulit buat saya					
39	Saya tidak pernah mencoba lagi karena saya pernah gagal					
40	Saya tidak perlu hadiah karena saya terlalu sering menjadi juara					

## Lampiran 4

### Normalitas dan Homogenitas

#### Tests of Normality

Metode	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Kreativitas	pre test	.152	26	.128	.902	26	.018
	post test	.164	26	.068	.911	26	.028
Kebugaran_Jasmani	pre test	.151	26	.132	.947	26	.198
	post test	.143	26	.186	.965	26	.509

a. Lilliefors Significance Correction

#### Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas	.002	1	50	.965
Kebugaran_Jasmani	.251	1	50	.618

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## Lampiran 5

### Uji Hipotesis Kreativitas dan Kebugaran Jasmani

#### 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	pre_Kreativitas - post_kreativitas	-2.14231E1	2.33535	.45800	-22.36634	-20.47981	-46.775	25	.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	pre_Kebugaran_Jasmani - post_Kebugaran_Jasmani	-3.03846	.72004	.14121	-3.32929	-2.74763	-21.517	25	.000

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## Lampiran 6

## FORMULIR TKJI

Nama : .....

JenisKelamin : Laki-laki / Perempuan \*

No Dada : .....

Usia : .....Tahun

Ekstrakurikuler : .....

No	JenisTes	Hasil	Nilai	Ket
1	Lari 50 / 60 meter *	.....detik	....	
2	Gantung :			
	a) Siku tekuk	.....detik	....	
	b) Angkat Tubuh	.....kali	....	
3	Baring Duduk 60 detik	.....kali	....	
4	LoncatTegak			
	- Tinggiraihan : .....cm			
	- Loncatan I : .....cm			
	- Loncatan II : .....cm			
	- Loncatan III : ..... cm	.....cm	....	
5	Lari 800/ 1000 / 1200 meter *	.....menit		
		.....detik	....	
6	JumlahNilai ( tes 1 + tes 2 + tes 3 + tes 4 + tes 5 )			
7	Klasifikasi Tingkat KesegaranJasmani			

\* coret yang tidakperlu

Bandung, Agustus 2016  
PetugasTes

(.....)

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### Lampiran 7

Rekap Nilai Kreativitas dan Kebugaran Jasmani

SMK Bina Wisata Lembang

No	Kreativitas		Kebugaran Jasmani	
	pre test	post test	pre test	post test
1	264	281	15	17
2	304	321	13	15
3	249	265	14	17
4	281	300	12	14
5	239	256	8	11
6	246	264	14	18
7	240	258	15	19
8	294	312	15	18
9	237	262	17	19
10	263	281	11	14
11	254	270	13	16
12	344	361	14	17
13	229	248	16	20
14	231	253	13	16
15	272	293	13	17
16	348	365	14	17
17	264	283	13	15
18	289	307	13	16
19	288	305	14	17
20	350	367	12	16
21	281	298	14	17
22	286	303	15	17
23	347	363	12	14
24	263	280	15	18
25	283	302	14	17
26	285	306	18	22
<b>jmlh</b>	<b>7231</b>	<b>7704</b>	<b>357</b>	<b>434</b>
<b>rata2</b>	<b>278.12</b>	<b>296.31</b>	<b>13.73</b>	<b>16.69</b>

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



**Lampiran 8**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

Sekolah	:	SMK Bina Wisata Lembang
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
Kelas/Semester	:	XII/ 1 ( satu )
Tema	:	Kebugaran Jasmani
Sub Tema	:	Peningkatan derajat kebugaran jasmani
Pertemuan	:	16 kali pertemuan
Alokasi Waktu	:	6 X 40 menit

**A. Kompetensi Inti (KI):**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural 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.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar**

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
- 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta
- 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.
- 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.
- 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.
- 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.
- 3.5 Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan ketrampilan ( kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi ) serta pengukuran hasilnya
- 4.5 Mempraktikkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan ketrampilan ( kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi ) serta pengukuran hasilnya.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 1. Menjaga kesehatan dengan aktifitas kebugaran jasmani
- 2. Bersikap sportif, menghargai dan menghormati teman
- 3. Bertanggungjawab dan disiplin
- 4. Memahami serta mampu menganalisis variasi gerak spesifik kebugaran jasmani meliputi : latihan kekekuatan otot, kelentukan, keseimbangan, dan latihan peningkatan kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan.

5. Mempraktikkan belajar variasi gerak spesifik kebugaran jasmani meliputi : latihan kekuatan otot, kelentukan, keseimbangan, dan latihan peningkatan kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan.
6. Pengukuran tes kebugaran jasmani ( rangkaian tes kebugaran, kegunaan tes kebugaran, ketentuan pelaksanaan hasil )
7. Latihan pengukuran kebugaran jasmani ( tes lari 60 meter, tes gantung angkat tubuh untuk putra, tes gantung siku tekuk untuk putri, set-up/tes baring duduk, loncat tegak, lari 1000 meter untuk putri dan 1200 meter untuk putra, dengan menggunakan tata cara / peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, toleransi, memecahkan masalah, menghargai teman, dan keberanian.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

**Tabel 4.6. Kegiatan Pembelajaran**

Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
1	Pertemuan ke 1	15 menit  Fleksibel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes lari jarak 60 meter</li> <li>2. Tes angkat tubuh (Putra) dan Tes gantung siku tekuk (putri) 60 detik</li> <li>3. Tes baring duduk 60 detik</li> <li>4. Tes loncat tegak</li> <li>5. Tes lari jarak 1200 meter (putra) dan 1000 meter (putri)</li> </ol>	<p>Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan Inti Tes awal sebelum menggunakan metode <i>problem solving</i> (<i>pretest</i>)</p>

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	Kegiatan akhir
	Pertemuan ke 2 dan 3	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan awal
		30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model pembelajaran kesegaran jasmani untuk melatih otot kaki, tangan, dan perut : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain jalak ikan yaitu seperti kucing kucingan tetapi begitu salah satu teman ada yang kena maka teman itu harus bergabung untuk mendapatkan teman yang lainnya sampai semuanya habis dengan cara</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan Inti

			<p>berpegangan tangan erat dan tidak boleh terlepas dari genggaman teman, yang kena akan bergabung terus bersama temannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain gerobak dorong yaitu dengan mendorong teman yang salah satu temannya berada posisi telungkup kemudian temannya mengangkat kedua kakinya dan mendorong secara pelan-pelan dan temannya itu berjalan menggunakan kedua tangannya.</li> <li>- Bermain gerakan yang menyerupai pisau lipat yaitu dengan cara posisi terlentang dan bangun secara bersamaan dengan mengangkat kedua kaki dan tangannya bertemu di tengah-tengah</li> </ul>	
--	--	--	---	--

		5 menit	<p>kemudian terlentang lagi dan angkat lagi secara bersamaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	Kegiatan akhir
--	--	---------	---	----------------

Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
2	Pertemuan ke 4, 5, dan 6	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan awal
		30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran kesegaran jasmani untuk melatih otot kaki, tangan : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain hitam hijau dan permainan</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan Inti

			<p>mendengarkan intruksi dari guru yaitu teman saling berpasangan dengan posisi yang pertama berhadapan, yang kedua membelakangi dan yang ketiga menyamping sambil meluruskan salah satu tangannya kemudian jika ada intruksi hitam ataupun hijau maka salah satu dari mereka berlari sesuai dengan nama yang disebutkan sampai terkejar sesuai dengan batas yang ditentukan. Permainan selanjutnya yaitu memperhatikan dan mendengarkan intruksi dari guru contohnya apabila guru berteriak dua maka para siswa harus berkumpul dua orang, apabila guru berteriak tiga maka berkumpul tiga orang, yang tidak kebagian maka akan</p>	
--	--	--	--	--

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

		15 menit	<p>mendapatkan hukuman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain posisi seperti push up tetapi yang bergerak hanya gerakan tangan saja berputar arah jarum jam ataupun sebaliknya dengan posisi kaki tetap menempel.</li> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	Kegiatan akhir
--	--	-------------	--	----------------



Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
3	Pertemuan ke 7, 8, dan 9	15  30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> <li>• Pembelajaran kesegaran jasmani untuk melatih otot kaki, tangan :             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain jarak ikan yaitu seperti kucing-kucingan tetapi begitu salah satu teman ada yang kena maka teman itu harus bergabung untuk mendapatkan teman yang lainnya sampai semuanya habis dengan cara berpegangan tangan erat dan tidak boleh terlepas gengaman teman, yang kena akan bergabung terus bersama temannya.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Kegiatan awal</p> <p>Kegiatan Inti</p>

		15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain berpasangan atau berkelompok dengan menjalin sikap sosial dan saling bekerjasama satu sama yang lainnya yaitu berupa beca-becaan, dan segala kegiatan yang berhubungan dengan kelompok ataupun kerjasama.</li> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	Kegiatan akhir
<b>Minggu ke</b>	<b>Pertemuan ke</b>	<b>Waktu</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Keterangan</b>
4	Pertemuan ke 10, 11, dan 12	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan awal

		30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran kesegaran jasmani untuk melatih otot kaki, tangan dan perut : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain gerakan yang menyerupai pisau lipat yaitu dengan dengan cara posisi terlentang dan bangun secara bersamaan dengan mengangkat kedua kaki dan tangannya bertemu di tengah-tengah kemudian terlentang lagi dan angkat lagi secara bersamaan.</li> <li>- Bermain hitam hijau dan permainan mendengarkan intruksi dari guru yaitu teman saling berpasangan dengan posisi yang pertama berhadapan, yang kedua membelakangi dan yang ketiga menyamping sambil meluruskan salah satu tangannya kemudian jika ada intruksi hitam ataupun hijau maka</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan Inti
--	--	-------------	--	---------------

			<p>salah satu dari mereka berlari sesuai dengan nama yang disebutkan sampai terkejar sesuai dengan batas yang ditentukan. Permainan selanjutnya yaitu memperhatikan dan mendengarkan intruksi dari guru contohnya apabila guru berteriak dua maka para siswa harus berkumpul dua orang, apabila guru berteriak tiga maka berkumpul tiga orang, yang tidak kebagian maka akan mendapatkan hukuman.</p> <p>- Bermain gerobak dorong yaitu dengan mendorong teman yang salah satu temannya berada posisi telungkup kemudian temannya mengangkat kedua kakinya dan mendorong secara pelan-pelan dan</p>	
--	--	--	---	--

		15 menit	<p>temannya itu berjalan menggunakan kedua tangannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	Kegiatan akhir
--	--	-------------	---	----------------

Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
5	Pertemuan ke 13, 14, dan 15	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan awal
		30 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran kesegaran jasmani untuk melatih otot kaki, tangan, dan perut : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain menggunakan bola besar dengan memperhatikan bentuk variasi yang diberikan seperti lempar tangkap sambil loncat.</li> <li>- Bermain gerakan yang</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan Inti

		15 menit	<p>menyerupai pisau lipat yaitu dengan cara posisi terlentang dan bangun secara bersamaan dengan mengangkat kedua kaki dan tangannya bertemu di tengah-tengah kemudian terlentang lagi dan angkat lagi secara bersamaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain berpasangan atau berkelompok dengan menjalin sikap sosial dan saling bekerjasama satu sama yang lainnya yaitu berupa beca-becaan, dan segala kegiatan yang berhubungan dengan kelompok ataupun kerjasama.</li> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> </ul>	Kegiatan akhir
--	--	-------------	--	-------------------

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdo'a, selesai.</li> </ul>	
--	--	--	---	--

Minggu ke	Pertemuan ke	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
6	Pertemuan ke 16	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peregangan statis</li> <li>- Peregangan dinamis</li> <li>- Jogging</li> </ul> </li> </ul>	Kegiatan awal
		Fleksibel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes kreativitas (pembagian angket)</li> <li>• Tes kesegaran jasmani <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes lari jarak 60 meter</li> <li>2. Tes angkat tubuh (Putra) dan Tes gantung siku tekuk (putri) 60 detik</li> <li>3. Tes baring duduk 60 detik</li> <li>4. Tes loncat tegak</li> <li>5. Tes lari jarak 1200 meter (putra) dan 1000 meter (putri)</li> </ol> </li> </ul>	Kegiatan Inti Sesudah menggunakan metode <i>problem solving (posttest)</i>
		15 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan, dengan cara melakukan kembali peregangan statis dan peregangan dinamis</li> <li>• Diberi koreksi dan motivasi</li> </ul>	Kegiatan

			• Berdo'a, selesai.	akhir
--	--	--	---------------------	-------

## E. Penilaian , Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### 1. Teknik Penilaian

Teknik Penilaian: pengamatan, penugasan (proyek)/ Tes praktik dan tes tertulis

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap 1. Terlampir dalam instrumen penilaian sikap.	Pengamatan	Selama pembelajaran (belajar, praktik dan bermain) dan saat diskusi
2.	Pengetahuan 1. Jelaskan yang dimaksud aktivitas kebugaran jasmani ! 2. Sebutkan latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan ketrampilan 3. Jelaskan cara melakukan tes gantung angkat tubuh untuk putra dan ters gantung siku untuk putri 4. Jelaskan ketentuan pelaksanaan tes peningkatan kebugaran jasmani.	Penugasan dalam bentuk proyek dan tes tertulis	Pengamatan proses pelaksanaan proyek pembelajaran



No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan Melakukan latihan peningkatan kebugaran jasmani	Pengamatan dan Tes Praktik	Saat Pembelajaran dan saat Tes Praktik

## 2. Instrumen Penilaian

### a. Tes Sikap (Afektif)

Contoh penilaian afektif (Affective Behaviors)

Tes sikap (Afektif) dapat dilakukan selama Peserta didik melakukan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Sikap Yang Dinilai																				Juml Skor	Nilai				
		Sportivitas				Tanggung Jawab				Menghargai Perbedaan				Kerja Sama				Kedisiplinan						Kejujuran			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.																											
2.																											
dst																											
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN SIKAP) : 24</b>																											

pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Unsur-unsur yang dinilai : sportivitas, tanggung jawab, menghargai perbedaan, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran.

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Jumlah skor maksimal

### b. Tes Pengetahuan (Kognitif)

Contoh format penilaian pembelajaran variasigerak spesifik lompat jauh.

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama Peserta didik	Butir-butir Pertanyaan					Jumlah Skor Perolehan	Nilai
		1	2	3	4	5		
		1 – 4	1 - 4	1 – 4	1 – 4	1 - 4		
1.								
2.								
Dst								
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (PENILAIAN KOGNITIF) : 20</b>								

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Jumlah skor maksimal

### c. Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan belajar latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan ketrampilan (kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi), Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan ketepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

Contoh: penilaian proses latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani

No	Nama Siswa	Tes gantung angkat tubuh(pa) gantung siku tekuk (pi)				Sit – up				Loncat tegak				Lari 800-1000				Back-up				Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																							
2																							
dst																							
		TOTAL SKOR UNTUK PENILAIAN KETERAMPILAN = 20																					

yang terkait dengan ketrampilan (kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi).

Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- a. Remedial: Dilakukan proses pembelajaran dengan kelas khusus menyesuaikan jumlah siswa yang mengikuti berdasarkan hasil analisis nilai ulangan.
- b. Pengayaan :Diperuntukan bagi siswa yang telah mencapai ketuntasan dengan diberi penugasan untuk menganalisa permasalahan yang lebih rumit.

## D. Alat/ Media dan Sumber Belajar

### 1. Alat Pembelajaran :

- Cons
- Matras
- Tiang
- Stopwact
- Peluit
- lintasan

## Lampiran 9

### Foto - foto Penelitian



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)





Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



Luki Lukman Nulhakim, 2018

PENGARUH MODEL *PEER TEACHING* DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI TERHADAP HASIL BELAJAR *TIGER SPRONG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)