

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* PERMAINAN SEPAKBOLA MATA PELAJARAN PJOK

Reiga Januar

148065

reigajanuar@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola kelas VIII-C SMPN 2 Perak Jombang tahun pelajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen* yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-C SMPN 2 Perak Jombang yang berjumlah 29 siswa. Data diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa *pretest* dilakukan sebelum melakukan *treatment* dan *posttest* diberikan setelah pemberian *treatment*. Berdasarkan analisa kemampuan siswa kelas VIII-C SMPN 2 Perak Jombang setelah diberikan *treatment* kooperatif tipe *jigsaw*, diperoleh hasil rata-rata nilai yaitu 78,4, *mean* deviasi sebesar 17,31 dan uji-t yaitu 2,24. Jadi nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,24 > 1,701$ ) dengan signifikansi t yaitu 5% atau 0,05 dan meningkat 56,27%. Jadi, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* permainan sepakbola di kelas VIII-C SMPN 2 Perak Jombang.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, *Jigsaw*, *Passing* Sepakbola

The purpose of this research is to know the effectiveness of cooperative learning *jigsaw* type model toward the result of learning *passing* in football games of VIII-C grade students at SMPN 2 Perak Jombang in academic year 2018/2019. The research method that used in this research is *pre-experiment*, the purpose of this research method is to reveal the relation cause and effect. The subject of research is VIII-C grade students at SMPN 2 Perak Jombang consists of 29 students. Data obtained from the results of the test given to students in the form of *pretest* conducted before the *treatment* and *posttest* given after the *treatment*. Based on an analysis the ability of VIII-C grade students at SMPN 2 Perak after being given the *treatment* of cooperative learning *jigsaw* type model, the average result is 78.4, the mean of deviation is 17,31 and t-test result is 2,24. So the value  $t_{calculate} > t_{table}$  ( $2,24 > 1,701$ ) and the significance of t is 5% or 0.05 and increased 56,27%. So, there is significant influence of cooperative learning *jigsaw* type

model toward the result of learning passing in football games of VIII-C grade students at SMPN 2 Perak Jombang.

**Keywords:** Cooperative Learning, Jigsaw, Passing in Football

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran yang memuat pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan seseorang atau kelompok untuk menyalurkan melalui sebuah pengajaran, pelatihan atau penelitian dari waktu ke waktu. Menurut Suryosubroto (2010:2) dalam Affandi (2017) “Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan dan teknik penilaian yang sesuai”. Menurut Suryosubroto (2010:2) dalam Affandi (2017) “Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan kehidupannya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan dan teknik penilaian yang sesuai”. Menurut Jingjing li (2017: 740) dalam Affandi (2017) “*Cooperative Learning has proven to be effective. Presently it is utilized in schools and universities in all over the world with students covering all ages*”. Terdapat macam-macam model pembelajaran kooperatif yaitu model *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Investigasi kelompok*, *Make a Match*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Struktural*, *Think Pair and Share*, *Two Stay Two Stray (TS-TS)*, *Part Method*. Namun diantara macam-macam model pembelajaran yang ada diatas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa seperti yang dikemukakan oleh Van Dat Tran (2012: 1) dalam Affandi (2017).

Tipe *Jigsaw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Menurut Rusman (2008:205) model pembelajaran *jigsaw* ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun, permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, kita sebut sebagai team ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, hasil pembahasan itu di bawah kekelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya. Karena model pembelajaran tipe *Jigsaw* siswa-siswi banyak kesempatan untuk

mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat meningkatkan keterampilan dalam hal ini adalah keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan teamnya. Ketuntasan bagi materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasi pada kelompok lain.

*Passing* adalah istilah yang erat kaitannya dengan aktivitas mengoper atau mengumpan bola ke arah teman. *Passing* adalah Teknik mengoper atau memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam pertandingan sepakbola. Teknik *passing* sangat-sangat perlu dikuasai oleh pemain bola agar pola permainan yang diinginkan bisa berhasil baik dalam menyerang atau bertahan. Secara umum ada 3 jenis *passing* dalam permainan sepak bola yaitu : *passing* dengan kaki bagian luar, *passing* dengan kaki bagian dalam dan *passing* dengan punggung kaki atau kura-kura. berdasarkan hasil observasi siswa kelas VIII kondisi prestasi belajar siswa dalam materi *passing* dalam sepakbola kurang baik. Masalah tersebut dikarenakan siswa disaat melakukan aktivitas olahraga kurang meminati kegiatan pembelajaran karena model pembelajarannya dari guru kurang dan membuat siswa merasa jenuh dengan materi pembelajaran khususnya materi sepakbola. Sehingga kegiatan pembelajaran dikelas maupun dilapangan kurang aktif. Maka dari itu peneliti mengambil sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Siswa Kelas VIII SMPN 2 Perak Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019”.

### **1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw**

Menurut Majid (2013:174) Model Pembelajaran Kooperatif adalah Model Pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative Learning*) Merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan sistem kelompok yang bersifat *heterogen*. Pembelajaran Kooperatif sangat berbeda dengan pembelajaran lainnya, karena pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerjasama. Tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran kooperatif ini tidak hanya semata untuk meningkatkan kemampuan akademik dalam arti konsep dari materi ajar, akan tetapi adanya unsur kerjasama dan interaksi social antar sesama teman. menurut Jufri (2013: 112) dalam Maya Nurfitriyani, “Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik diorganisasikan untuk bekerja dan belajar dalam kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu.” Ketergantungan seperti itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok. setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk

keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Menurut Arrend (Dewi, 2013) dalam jurnal Maya Nurfitriyani, Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas maupun sampai keluar kelas, karena model pembelajaran ini dapat membentuk karakter siswa dari yang pasif dalam pembelajaran menjadi aktif dan semangat saat pembelajaran dimulai.

Langkah-langkah Model *Jigsaw* dibagi menjadi 6 tahapan oleh Nur hadi dan Agus Gerrard dalam (Majid, 2013:182), yaitu :

- a) Menyampaikan tujuan belajar dan membangkitkan motivasi.
  - b) Menyajikan informasi kepada siswa dalam bentuk Demonstrasi disertai penjelasan verbal, buku teks dan bentuk lain.
  - c) mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar
  - d) mengelola dan membantu siswa dalam belajar kelompok dan kerja di tempat duduk masing-masing.
  - e) mengetes penguasaan kelompok atas bahan ajar
  - f) pemberian penghargaan atau pengakuan terhadap hasil belajar siswa.
- adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :
- a) melakukan kegiatan membaca untuk menggali informasi
  - b) diskusi kelompok ahli
  - c) laporan kelompok
  - d) kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan
  - e) penghitungan skor kelompok menentukan penghargaan kelompok

## **2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang.
3. Mengembangkan keterampilan sosial siswa ; berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau

menjelaskan ide atau pendapat dan bekerja dalam kelompok menurut Majid (2013:175)

Menurut Majid (2013: 176) “Strategi Pembelajaran merupakan Serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa didalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.” Terdapat 4 hal penting dalam Strategi pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu :

- a) adanya peserta didik dalam kelompok
- b) adanya aturan main
- c) adanya upaya belajar dalam kelompok
- d) tatap muka
- e) evaluasi proses kelompok

### **3. Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2010: 55) “bahwa hasil belajar adalah tujuan pengajaran yang dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dikuasai/dimiliki siswa setelah menyelesaikan program pengajaran. penilaian hasil belajar dilakukan setelah suatu pengajaran dilakukan.” penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran yang telah berjalan secara efektif.

### **4. Sepakbola**

Permainan Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan untuk menggunakan lenganya didaerah tendangan hukumanya, (Sucipto dkk, 2000: 07). Sepak bola adalah Permainan yang dimainkan oleh 22 orang pemain yang masing-masing Tim terdiri 11 pemain yang bertujuan untuk memasukan Bola Sepak Kegawang untuk mendapatkan poin. Sepak bola merupakan permainan beregu yang paling populer didunia dan bahkan telah menjadi permainan nasional bagi setiap negara di Eropa, Amerika Selatan, Asia, Afrika dan bahkan pada saat ini permainan itu digemari di Amerika Serikat (Tarigan, 2002:1).

### **5. Pembelajaran Teknik *Passing***

*Passing* adalah teknik memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain. Dalam Permainan Sepakbola ada beberapa Teknik dasar salah satunya Menendang, tetapi dalam menendang ada 2 macam yaitu menendang dengan keras yang bertujuan untuk memasukan bola ke Gawang yang dijaga seorang penjaga gawang dan menendang yang bertujuan untuk mengumpan ke pemain

lain. Pada saat masih kecil kita pernah bermain Sepakbola akan tetapi kita belum bisa menggunakan bagian tubuh kita untuk memainkan bola. akan tetapi gerakan menendang yang kita miliki pada saat itu kita menganggap bahwa kita sudah dapat memainkan Sepakbola. dan kali ini kita akan membahas Teknik dasar Sepakbola yaitu menendang yang diartikan *Passing*. ada beberapa jenis *Passing* dalam permainan Sepakbola. 1). *Passing* menggunakan kaki bagian dalam, 2). *Passing* menggunakan kaki bagian luar, 3). *Passing* menggunakan Tempurung kaki.

## 6. Konsep Penelitian

Konsep peneliti adalah dengan memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang dimana model pembelajaran ini adalah model pembelajaran berkelompok. Tahap awal adalah memberikan sebuah Stimulus ke siswa untuk bersedia mengikuti pembelajaran tetapi dengan cara menyenangkan. Setelah siswa merasa nyaman dengan peneliti, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Diawali dengan pembentukan kelompok setelah terbentuk siswa diberikan beberapa quiz. Setelah siswa paham, siswa akan melakukan pretest, perlakuan dan tahap akhir melakukan posttest atau pengambilan nilai hasil belajar

## METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan menggunakan Model Pembelajaran tipe *Jigsaw* Studi pada siswa kelas VII SMPN 2 Perak Jombang tahun pelajaran 2018/2019. Menurut Maksum (2012:68) Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapat informasi terkait dengan fenomena kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis". Penelitian ini termasuk pre-eksperimen design. Penelitian pra-eksperimen design. Dikatakan penelitian pra-eksperimen design karena eksperimen ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Hal ini disebabkan terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel terikat. Bentuk pra-eksperimen design yaitu menggunakan *one group pretest-posttest*

Menurut Sugiyono (2006:117) Wilayah Generalisasi yang terdiri : Objek/Subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas VII SMPN 2 Perak Jombang Menurut Maksum (2012:53) Cara Pengumpulan data yang dilakukan

dengan mencatat sebagian Populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada. Dengan demikian, data yang dikumpulkan merupakan perkiraan dari populasi. Maka dalam penelitian ini Sampel yang diambil adalah dari kelas VII yang berjumlah 219 siswa dan siswi. Adapun cara menentukan sebuah subyek dalam sampel penelitian ini adalah dengan (*Cluster Random Sampling*) pengambilan sampel berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk (Maksum 2012:57)

Metode Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Mungkin saja penelitian itu gagal karena proses pengumpulan datanya salah. Karena itu bagaimana cara penulis untuk mencari cara untuk mendapatkan data.

#### 1) Metode Tes

Menurut Maksum (2012:107) Tes adalah sebuah Instrument atau alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau obyek. Tes tersebut bisa berupa tertulis atau *Performance test*. Dipenelitian ini maka digunakan Tes Keterampilan *Passing* dalam permainan sepakbola dengan menggunakan tiga teknik *Passing* pada dasarnya tes keterampilan digunakan untuk mengukur kemampuan para siswa dan siswi setelah mereka menerima proses pembelajaran dari guru.

#### 2) Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dapat bersifat partisipatif dan non partisipatif Maksum (2012:127). Dari uraian diatas peneliti akan melakukan pengamatan tentang hasil belajar *Passing* dalam permainan sepakbola dan teknik dasarnya.

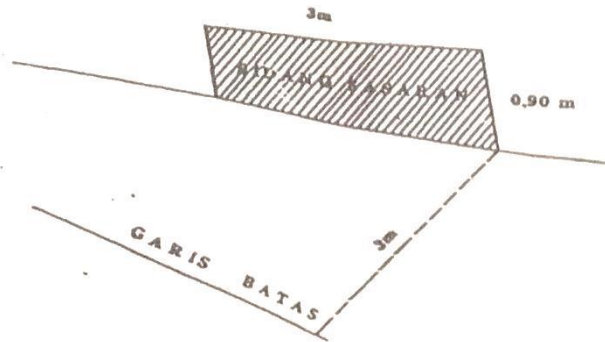
Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sugiyono (2016: 148)

#### 1) Praktek

Melaksanakan teori yang sudah guru berikan saat proses pembelajaran dimulai tentang Teknik dasar *Passing* dalam permainan sepakbola. Agar siswa dapat melakukan teknik *Passing* dalam permainan sepakbola.

2) Tes *Passing*

Siswa diletakan garis batas, bola diletakan didepan kakinya dalam keadaan siap menyepak (Winarno, 2006:50)



Buku acuan dari WINARNO

Tes Keterampilan Olahraga tahun 2006

Nilai T untuk tiap-tiap jenis keterampilan bermainan sepakbola

Tabel.3.1 Nilai T untuk tiap-tiap jenis keterampilan bermainan sepakbola

Nilai T	Main Bola dengan kepala	Sepak Tahan	Giring Bola	Menembak		Nilai T
				Sasaran	waktu	
90						90
89						89
88						88
87						87
86						86
85						85
84						84
83						83
82						82
81						81
80						80
79						79
78						78
77						77
76						76
75						75
74		6				74
73						73
72						72



71					71
70					70
69					69
68					68
67					67
66		5			66
65					65
64					64
63					63
62					62
61					61
60					60
59					59
58		4			58
57					57
56					56
55					55
54					54
53					53
52					52
51					51
50		3			50
49					49
48					48
47					47
46					46
45					45
44					44
43					43
42		2			42
41					41
40					40
39					39
38					38
37					37
36					36
35					35
34		1			34
33					33
32					32
31					31
30					30
29					29
28					28

27						27
26						26
25						25
24						24
23						23
22						22
21						21
20						20
19						19
18						18
19						19
18						18
17						17
16						16
15						15
14						14
13						13
12						12
11						11
10						10
9						9
8						8

### TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut Sugiyono (2011:244) bahwa analisi data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan Dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori. menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Untuk melihat hasil pretes dan posttest harus menggunakan rumus Uji-t sederhana. menurut Maksu(2012:174), uji-t (*t-test*) adalah Teknik Statistik yang dipergunakan untuk menguji Signifikasi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. ada dua jenis T-Tes yaitu untuk sampel yang berbeda (*independent sample*) dan sampel yang sejenis (*dependent sample*). Peneliti menggunakan T-Test untuk sampel sejenis menurut Maksu (2012:176). Sampel sejenis adalah bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subyek yang sama, misalnya bila kita menganalisa perbedaan antara hasil *Pretest dan Posttest* pada kelompok tertentu. Maka dapat kita gunakan T-Test sampel sejenis. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Dalam mencari nilai rata-rata peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Mean ( Rata-rata )

Rata-rata adalah ukuran yang cenderung dipakai untuk data kuantitatif yang terdapat dalam sebuah sampel dihitung dengan jalan membagi jumlah nilai data oleh banyak data.

Keterangan :

M : *mean* (rata-rata)

$\sum d$  : Jumlah data nilai dari distribusi

N : Jumlah Individu (Arikunto, 2010:350)

$$M = \frac{\sum d}{N}$$

2. Uji T ( *T-Test* )

Untuk Sampel Sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan dari perbedaan hasil *Pretes* dan *Postest* menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Kesimpulan :

t : T-Test untuk sampel sejenis

Xd : Deviasi masing-masing subyek

$\sum X^2 d$  : jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah sampel (Arikunto, 2010: 350)

Untuk mengetahui peningkatannya dapat diketahui dengan rumus berikut:

$$\text{Peningkatannya} : \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100\%$$

Keterangan :

$M_D$  : Mean Deviasi

$M_{Pre}$  : Mean Pretes (Maksum, 2012:178)

$H_1$  : yaitu pernyataan Hipotesis yang diterima

$H_0$  : pernyataan Hipotesis yang ditolak (Maksum, 2012:47)

3. Uji *Normalitas Kolmogorv-Sminorv*

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linier, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai *error* yang berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian statistik. Pengujian normalitas ini menggunakan *Test of normality Kolmogorov-Sminorv* dalam program SPSS *For windows 20*. Sugiyono (2006: 275)

4. Uji *Homogenitas*

Uji Homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikarenakan pada data hasil *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan nilai yang sesuai, peneliti melakukan prakteknya 3 kali percobaan. Dan dapatkan hasil seperti dibawah ini :

Tabel 4.1 Hasil nilai *Pretest* belajar *Passing* Sepakbola

No	Nama	L/P	Hasil Passing selama 10 detik	Pretest dalam nilai T
1	ACHMAD ADITTIYA	L	1	34
2	ADITYA EKA	L	0	0
3	ANIS DEWI PRAMITA	P	0	0
4	APRI ADITYO	L	3	50
5	ARDHEA NURCHALIYAH	P	0	0
6	DASTIAN ADITYA SEBTIANO	L	2	42
7	DIKI INDRA KURNIAWAN	L	1	34
8	ELA SETYANING PUTRI	P	3	50
9	FAHREZI OLGIDIANTA	L	1	34
10	FAHRUDIN MULYA MUHARAM	L	2	42
11	IFAN ADITA	L	1	34
12	MOHAMMAD DAFA ARDIANSYAH	L	3	50
13	MUHAMAD DHAFIT KURNIAWAN	L	4	58
14	MUHAMMAD AINUN SUBAKTI	L	0	0
15	MUHAMMAD KRISNA YUDHISTIRA	L	1	34
16	NOVAL AL AKBAR	L	0	0
17	NUR AINI HAPSARI	P	2	42
18	OCTA NOVEL RAHMADANI	P	2	42
19	RADIT SANDI CAHYONO	L	1	34
20	RAGIL REYGITA GLEYSIA S	P	1	34
21	RAHMA SANTI OKTAVIANA	P	1	34
22	REZA SHINTA DEWI	P	2	42
23	SAHIRAH ALIMATUS SHOLIKAH	P	2	42
24	TAMAM SYAFRIZAL	L	1	34
25	THAMRIN HARIYADI	L	3	50
26	VICKY FIRMANSYAH	L	0	0

27	VICKY VILANDO	L	2	42
28	WINDY ELITYAS SUSANTI	P	1	34
29	ZUNI SUCIATI	P	0	0
	Jumlah		40	892
	Rata-rata			

Keterangan :

Hasil analisis penilaian *pretest* dari tes keterampilan *passing* dalam pada permainan sepakbola yaitu jumlah skor tes keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola dari 29 siswa semua skor yang diperoleh adalah 892.

Sehingga hasil *pretest* dari tes keterampilan *passing* pada permainan sepakbola dapat diambil rata-rata sebagai berikut :

$$\text{Rumus rata-rata : } M = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

M : *mean* (rata-rata)

$\sum d$  : Jumlah data nilai dari distribusi

N : Jumlah Individu (Arikunto, 2010:350)

$$\begin{aligned} \text{Penyelesaian perhitungan } X &= \frac{892}{29} \\ &= 30,76 \end{aligned}$$

Adapun nilai skor *posttest* hasil pemberlajaran *passing* bahwa dalam permainan sepakbola yang sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) yang diberikan oleh peneliti kepada masing-masing siswa sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil nilai *Posttest* belajar *Passing* Sepakbola

No	Nama	L/P	Hasil Passing selama 10 detik	<i>Pretest</i> dalam nilai T
1	ACHMAD ADITTIYA	L	3	50
2	ADITYA EKA	L	4	58
3	ANIS DEWI PRAMITA	P	3	50
4	APRI ADITYO	L	2	42
5	ARDHEA NURCHALIYAH	P	3	50
6	DASTIAN ADITYA SEBTIANO	L	4	58
7	DIKI INDRA KURNIAWAN	L	3	50
8	ELA SETYANING PUTRI	P	2	42
9	FAHREZI OLGIDIANTA	L	3	50
10	FAHRUDIN MULYA MUHARAM	L	2	42
11	IFAN ADITA	L	2	42
12	MOHAMMAD DAFA ARDIANSYAH	L	2	42
13	MUHAMAD DHAFIT KURNIAWAN	L	3	50
14	MUHAMMAD AINUN SUBAKTI	L	4	58
15	MUHAMMAD KRISNA YUDHISTIRA	L	3	50
16	NOVAL AL AKBAR	L	3	50
17	NUR AINI HAPSARI	P	2	42
18	OCTA NOVEL RAHMADANI	P	3	50
19	RADIT SANDI CAHYONO	L	3	50
20	RAGIL REYGITA GLEYSIA S	P	3	50
21	RAHMA SANTI OKTAVIANA	P	3	50
22	REZA SHINTA DEWI	P	3	50
23	SAHIRAH ALIMATUS SHOLIKAH	P	2	42
24	TAMAM SYAFRIZAL	L	3	50
25	THAMRIN HARIYADI	L	3	50
26	VICKY FIRMANSYAH	L	3	50
27	VICKY VILANDO	L	2	42
28	WINDY ELITYAS SUSANTI	P	2	42
29	ZUNI SUCIATI	P	2	42
Jumlah			80	1394
Rata-rata				48,07

Keterangan :

Hasil analisis penilaian *posttest* dari tes keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola yaitu jumlah skor tes keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola dari 29 siswa, semua skor yang diperoleh adalah 1394 Sehingga hasil

penilaian *posttest* dari tes keterampilan *passing* pada permainan sepakbola dapat diambil rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Rumus rata-rata} = X = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

X : Mean (rata-rata)  
 $\sum xi$  : nilai peserta didik  
N : Jumlah sampel (Arikunto, 2009:284)

$$\begin{aligned} \text{Penyelesaian } X &= \frac{1394}{29} \\ &= 48,07 \end{aligned}$$

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* pada sepakbola kelas VIII C SMPN 2 Perak Jombang tahun ajaran 2018-2019. Terdapat perubahan yang sangat signifikan setelah melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan menemukan pengaruh peningkatan yang cukup tinggi yaitu 56,27%. Dikarenakan metode atau model pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti sangat efektif untuk siswa, siswa bisa meningkatkan hasil belajar karena mereka menyukai model pembelajaran yang kooperatif.

### Penutup

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} (1,69) > t_{tabel} 2,60$  dengan signifikansi  $t 0,05$ . Karena nilai tabel lebih kecil daripada nilai uji-t, sehingga bisa dikatakan efektif. Hasil data tersebut peneliti sampai pada suatu simpulan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola kelas VIII C SMPN 2 Perak Jombang.tahun ajaran 2018-2019 ini menunjukkan hasil belajar yang cukup signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Sugeng (2017) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribbling Dan Passing Sepakbola (Studi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Sooko Mojokerto)* (Online) 05 (03): 496 – 500 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>)  
Diunduh 08 Mei 2018
- Arikunto, Suharsimi, (2010) *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi (2010) *Prosedur Penelitian*. Jakarta, Indonesia : PT. Rineka Cipta
- Sulaiman Putra, Davi (2010). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil belajar Chest pass pada Permainan Bolabasket*(online) 02(03):526-531(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>). diunduh 03 Agustus 2018
- Dimiyati dan Drs. Mudjiono (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Faruq, Muhyi (2008) *Pengertian sepakbola menurut para ahli*. Online <https://www.masterpendidikan.com>. diakses 10 agustus 2018
- Hamalik, Oemar (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta, Indoneisa: PT. Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: PT. Bumi Aksara
- Ijah Mulyani Sihotang. *Model Pembelajaran Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan hasil belajar akuntansi*(Online) 03(08):340-355(<http://media.neliti.com>). diunduh 03 Agustus 2018
- Majid, Abdul (2013:174) *Strategi Pembelajaran Kooperatifi*. Bandung, Indonesia: PT.Remaja Rosdakarya
- Maksum, Ali (2012) *Metodologi Penelitian dalam Penjaskes* Surabaya, Indonesia : Unesa University Press
- Nurfitriani, Maya (2009). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kecerdasan emosional*.(Online) 7(2):153-162 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>). diunduh 03 agustus 2018
- Nurhasan (2001). *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta, Indonesia: Direktorat Jendral Olahraga.
- Rusman (2008) *model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw*. (Online) (<http://belajarpsikologi.com>), Diakses 10 Juli 2018.
- Sagala, Syaiful (2011) *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT ALFABETA
- Silbermen, Mel (2005) *Cara Pelatihan dan Pembelajaran aktif*. Jakarta, Indonesia:PT. Indeks
- Sucipto.dkk (2000) *Pengertian sepakbola menurut para ahli*. (Online) <https://www.masterpendidikan.com>. diakses 10 Agustus 2018



Sudjana, Nana (2010) *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Indonesia : SINAR BARU ALGESINDO

Sugiyono, (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D*. Bandung Indonesia : Alfabeths

Trianto (2007) *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan Praktek*. Jakarta, Indonesia: PT.Bumi Aksara

Umi Kalsum, A. Matalang, I Nyoman Murdiana, dan Mustamin. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pembina Liang Pada Pokok Bahasa Luas Segitiga Melalui Pendekatan Kontekstual* (Online) 02(02): 182-190(<http://Jurnalkreatiftadulakoonline>) diunduh:22 Mei 2018

Winarno. (2006). *Tes Keterampilan Olahraga*. Malang : Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang