

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE SEPAK BOLA
(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan)**

Habil Eka Setiawan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, jo_e1334@yahoo.co.id

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Peran seorang guru sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena tujuan dari suatu pembelajaran adalah merubah kemampuan peserta didik dari yang tidak menguasai materi sama sekali menjadi dapat menguasai materi meskipun tidak secara sempurna. Dalam strategi pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk melangsungkan suatu proses pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan efektif dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah model *cooperative learning* tipe jigsaw pada pembelajaran *dribble* sepak bola.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan. (2) Besarnya pengaruh hasil belajar *dribble* sepak bola dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, untuk menentukan sampel menggunakan *cluster random sampling* dari populasi kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan dengan jumlah siswa 210 siswa dari 6 kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 dengan jumlah 34 siswa.

Dari hasil penelitian secara umum dan berdasarkan hasil penghitungan analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,717 > 1,692$). Adapun pengaruh tersebut ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar sebesar 29,87 %.

Kata Kunci : *Cooperative learning* tipe jigsaw, Hasil belajar *dribble* sepak bola

Abstract

The teacher's role in the teaching and learning process is important because the objective of the learning is to improve the students' ability from beginner into mastering the material even imperfect understanding. There are many learning strategies that are used by the teacher to conduct the teaching and learning process. By implementing the interesting and effective learning method help teacher to conduct the teaching, so it will contribute the learning result that proper to the objective of the learning. In this research, learning model that is used "Cooperative learning" jigsaw type on the football dribble.

This research objectives are: (1) the effect of implementation "Cooperative learning" jigsaw type to the learning result on football dribble to the XI Graders of SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan. (2) The amount effect of learning result of football dribble by implementing learning model "Cooperative learning" jigsaw type to the XI graders of SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan.

This research belongs to semi experimental research that use descriptive quantitative approach. In this research, to determine the samples is used *Cluster random sampling* from the population of XI graders SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan with amount of 210 students from six classes. This sample research is XI students' science 2 with amount of 34 students.

From general result of this research and based on the counting analysis data result, it can be concluded that the significant effect of the implementation learning model "Cooperative learning" jigsaw type to the result of football dribble proven by $t_{count} > t_{Table}$ ($6,717 > 1,692$). Ultimately, the effect shows the improvement of learning result 29,87%

Keywords: "Cooperative learning" jigsaw type, learning result of football dribble.

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas memiliki pengertian mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan yang paling pokok dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena dalam hakekatnya pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat. Pada pendidikan jasmani, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara terarah dan terencana. Tujuan dari suatu pembelajaran pendidikan jasmani adalah merubah kemampuan peserta didik dari yang tidak menguasai materi sama sekali menjadi dapat menguasai materi meskipun tidak secara sempurna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan pada tanggal 6 – 8 Maret dan 20 – 22 Maret 2014 pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga materi sepak bola siswa cenderung malas dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang kurang antusias terutama siswa perempuan dalam mengikuti pembelajaran dengan bermain sendiri dan mengobrol sesama teman sehingga kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru terkait materi yang diajarkan. Menurut salah satu guru pendidikan jasmani dan olahraga yang mengajar di SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan tehnik dasar sepak bola yang sulit dikuasai oleh siswa adalah *dribble* sepak bola. Banyak siswa yang masih belum bisa menguasai *dribble* sepak bola dengan baik karena arah bola tidak terkontrol sehingga bola terlalu jauh dengan kaki. Selanjutnya beliau mengatakan bahwa kurangnya antusias siswa terutama siswa perempuan dalam mengikuti pembelajaran sepak bola dikarenakan asumsi dari siswa terutama siswa perempuan bahwa sepak bola identik dengan laki-laki.

Masalah lain yang ada adalah kurangnya efektifitas pembelajaran penjas terutama materi sepak bola. Selama ini guru hanya memberikan materi sepakbola hanya dalam bentuk permainan sepak bola tidak memberikan sub materi tentang sepak bola (tehnik dasar sepak bola). Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Model pembelajaran di kelas semula hanya konvensional secara monoton dan guru sebagai pusat pembelajaran. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan pembelajaran lebih bervariasi dan menarik agar siswa tidak bosan dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain menurut Joyce, 1992:4 (dalam Trianto, 2007:5). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Cooperative learning adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi menurut Nurulhayati (dalam Rusman, 2012:203). Dalam sistem belajar yang *cooperative*, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Dengan pembelajaran *cooperative* siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi *cooperative* merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan.

Menurut Lie (dalam Rusman, 2012:218) “pembelajaran *cooperative* model Jigsaw merupakan model belajar *cooperative* dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *heterogen* dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri”. Dalam model *cooperative* Jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Pembelajaran model Jigsaw ini dikenal juga dengan *cooperative* para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, kita sebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan itu dibawa ke kelompok asal dan disampaikan kepada anggota kelompoknya.

Menurut Sucipto, dkk. (1999/2000:17) pada dasarnya *dribble* bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam *dribble* bola sama dengan kaki yang

dipergunakan untuk menendang bola. *Dribble* bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Tehnik dasar *dribble* bola dalam sepak bola ada 3 yaitu, *dribble* bola dengan kaki bagian dalam, *dribble* bola dengan kaki bagian luar, dan *dribble* bola dengan menggunakan punggung kaki.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksom (2012:65), penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan sebanyak 6 kelas (4 kelas IPA dan 2 kelas IPS) dengan jumlah siswa rata-rata perkelas sebanyak 35 siswa. Jadi populasi yang diambil sebanyak 210 siswa. Menurut Maksom (2012:53), sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian. Dalam penelitian ini untuk menentukan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel yang diambil bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksom, 2012:57). Cara melakukannya dengan mengumpulkan seluruh ketua kelas XI untuk mengambil kertas undian. Yang mendapat kertas dengan tulisan sampel itulah kelas yang menjadi sampel yaitu kelas XI IPA 2 sebanyak 34 siswa.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah Tes *dribble* bola (dalam Nurhasan, 2000:152).

Tujuan : Untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

Alat : Bola, *stopwatch*, 6 buah aral rintangan (tongkat), tiang bendera, kapur

Skor : Untuk waktu yang ditempuh oleh testee dari aba-aba “Ya” sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

Petunjuk pelaksanaan :

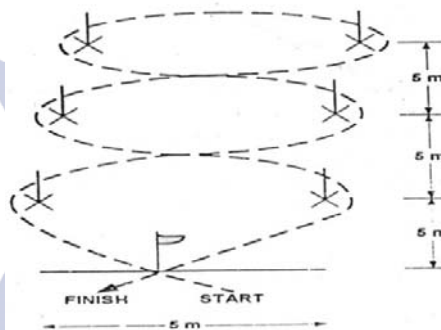
- Pada aba-aba “Siap” testee berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- Pada aba-aba “Ya” testee mulai *dribble* bola ke arah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finish.
- Salah arah dalam *dribble* bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan

selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula *stopwatch* tetap jalan.

- *Dribble* bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila :

- Testee *dribble* bola hanya dengan menggunakan satu kaki saja.
- Testee *dribble* bola tidak sesuai dengan arah panah.
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat *dribble* bola.



Gambar : Diagram Lapangan Tes *Dribble* Bola (Nurhasan, 2000:153)

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw pada pembelajaran *dribble* sepak bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, nilai tertinggi, nilai terendah dan besar perbedaan yang diperoleh dari hasil belajar *dribble* sepak bola dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw. Analisis hasil belajar *dribble* sepak bola berdasarkan hasil perhitungan manual maupun progam komputer yaitu sebagai berikut :

Tabel 1: Deskripsi data hasil belajar *dribble* sepak bola

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-rata	41,85	54,35	12,5
SD	11,293	6,188	5,105
Varian	127,523	38,296	89,227
Nilai Maksimum	61	69	8
Nilai Minimum	25	43	18
Persentase Peningkatan			29,87 %

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Nilai rata-rata hasil *pre test* sebesar 41,85 , standart deviasi sebesar 11,293 dengan varian sebesar 127,523 serta nilai maksimum sebesar 61 dan nilai minimum sebesar 25.
- Nilai rata-rata hasil *post test* sebesar 54,35 , standart deviasi sebesar 6,188 dengan varian sebesar 38,296serta nilai maksimum sebesar 69 dan nilai minimum sebesar 43.
- Nilai beda rata-rata antara *pre test* dan *post test* sebesar 12,5 , standart deviasi sebesar 5,105 dengan varian sebesar 89,227 serta nilai beda antara nilai maksimum *pre test* dan *post test* sebesar 8 dan nilai minimum *pre test* dan *post test* sebesar 18.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran *dribble* sepak bola dengan menerapkan pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw pada sampel penelitian mengalami pengaruh sebesar 29,87 %.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program *SPSS for windows* 20 di peroleh hasil :

Tabel 2: Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Kolmogorov-Smirnov Z	Signifikansi	Keterangan
Keterampilan <i>Dribble</i> Sepak bola				
<i>Pre-Test</i>	34	0,721	(0,05)	Normal
<i>Post-Test</i>	34	1,129	(0,05)	Normal

Berdasarkan data tabel 2 diatas menunjukkan bahwa :

- Besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* data *pre-test* sebesar 0,721 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- Besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* data *post-test* sebesar 1,129 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan pada table 2 diatas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* lebih besar dari 5% (0.05), maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran *dribble* sepak bola dengan menerapkan pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw baik *pre-test* maupun *post-test* adalah data yang berdistribusi normal.

Tabel 3: Uji Beda Menggunakan Uji T *Dependent*

Perbedaan Nilai	N	Df	t-Hitung	t-Tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i> - <i>Post-test</i>	3	33	9,717	1,692	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t hitung > t tabel dengan nilai 9,717 > 1,692. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh dari pemberian perlakuan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* pada sepak bola pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan.

Pembahasan

Dari hasil deskripsi data di atas dalam pembahasan ini akan dijelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan. Pengaruh secara sederhana diketahui dengan melihat selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan perubahan hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel penelitian maka digunakan uji beda dengan rumus sampel sejenis atau *dependent sample*.

Pada tahap deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian pada penilaian akhir tes *dribble* pada sepak bola yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 41,85 meningkat sebesar 54,35 pada *post-test* sehingga terdapat selisih 12,5. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* pada sepak bola pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan.

Dari hasil diatas selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* dengan *post-test* menggunakan rumus uji t *dependent*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t hitung sebesar 9,717 lebih besar dari pada t tabel sebesar 1,692. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (0,05) dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan. Selanjutnya dihitung besar peningkatan dengan membagi nilai rata-rata deviasi sebesar 12,5 dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 41,85. Dari hasil pembagian di atas sehingga didapatkan hasil peningkatan hasil belajardribble sepak bola dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsawpada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan sebesar 29,87%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut:

- Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil

belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji *t dependent* yang menghasilkan nilai *t* hitung sebesar $9,717 > t$ tabel dengan nilai sebesar 1,692 dalam taraf signifikan sebesar 0,05 (5%).

2. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan adalah sebesar 29,87%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik hendaknya guru menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan pembelajaran dengan kemampuan dan konsisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.
2. Peneliti yang lain hendaknya dapat mengembangkan penelitian sejenis khususnya berkaitan dengan model pembelajaran pada jenjang yang lebih tinggi dan dengan pembahasan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Tim Prestasi Pustaka
- Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya
- Nurhasan. 2000. *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia