

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR TOLAK PELURU

Herkulanus Andi Kartono, Andika Triansyah dan Fitriana Puspa Hidasari

Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak

Email: Herkulanusandi806@gmail.com

Abstract

The problem of this study is whether there is any influence in using the jigsaw type cooperative learning model. This study aims to find out the bullet resistance skills of students with a jigsaw type cooperative learning model in SMA N 1 Sengah Temila. This research method uses experimental methods with pre-experimental designs. The population is 254, the sample is 37. Data collection uses direct observation techniques. The instrument used is a bullet assessment instrument. Data analysis using t test analysis (influence test). Bullet results in this study showed an average pre-test 71, 62 and for the posttest average of 79, 67 increased by 8.05, based on the test of the effect of the withdrawal of the t-test value of 17.78 looking at the static table on the degrees of freedom $dk = (N-1)$ is $37-1 = 36$ significant level 5% t table value is 2,021. Thus the value of the t-test level = 17.78 is greater than 2.021, meaning that the hypothesis is accepted there is an influence of the jigsaw type cooperative learning learning model on the learning outcomes of bullet-drop at class XI students in SMA N 1 Sengah Temila. The percentage increase is 13.63%.

Keywords: Jigsaw Cooperative Learning. Shot put

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan (sikap-mental-emosional-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Ega Triasna Rahayu, 2013: 1).

Melalui pendidikan jasmani di harapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani di sekolah terbagi dalam beberapa cabang olahraga yaitu bola besar, bola kecil, senam, dan atletik. Atletik merupakan

salah satu cabang olahraga yang ada dalam kurikulum baik di sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA), bahkan di perguruan tinggi seperti program studi penjasokes.

Dalam mata pelajaran Penjasorkes cabang atletik terdapat beberapa nomor yaitu terdiri dari lari, lompat, lempar dan sebagainya. Salah satu nomor lempar yaitu tolak peluru, dapat dikatakan bahwa tolak peluru adalah nomor lempar karena tolak peluru dilemparkan dengan cara ditolakkan atau didorong menggunakan tangan. Tujuan melakukan tolak peluru adalah menghasilkan jarak tolakan yang sejauh-jauhnya. Menurut Ferdinansyah (2008 : 36) Tolak peluru merupakan gerakan menolak sebuah peluru sejauh-jauhnya. Dalam hal ini, peluru yang digunakan berupa bola terbuat dari besi, baja, atau kuningan. Sedangkan menurut

Jess Jarver (2012 : 78) tolak peluru yaitu melontarkan peluru dengan kecepatan maksimal untuk itu dibutuhkan tenaga tubuh yang besar, sehingga didapat jarak lontaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran tolak peluru di SMA Negeri 1 Sengah Temila khususnya peserta didik kelas XI masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan, hal ini dapat dilihat peneliti saat melakukan wawancara dengan guru di sekolah tersebut hasil belajar yang belum sesuai dengan yang diharapkan di tunjukan dari penguasaan materi yang kurang, teknik lempar atau tolakan yang salah, dan sikap awalan sikap saat tolakan dan sikap akhir yang masih kurang tepat yaitu berupa ayunan yang masih salah dan kaki tumpuan tidak di tekuk. Kesalahan tersebut dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya salah satunya yaitu metode belajar yang masih kurang bervariasi dimana proses pembelajaran berpusat pada guru, penyampaian materi dengan guru memberikan contoh di depan para peserta didik, dengan peserta didik yang jumlahnya banyak. Seperti pada kelas XI IPA A yang jumlah peserta didiknya 37 orang terdiri dari 18 orang peserta didik putra dan 19 orang peserta didik putri, hal ini kurang efisien karena jumlah peserta didik yang banyak akan sulit bagi peserta didik tersebut untuk menangkap materi yang guru sampaikan di depan, belum lagi ada peserta didik yang asik sendiri dan mengobrol dengan temannya. Hal ini yang menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran tolak peluru di SMA Negeri 1 Sengah Temila tersebut pada peserta didik kelas XI, dan secara tidak langsung berpengaruh pada cara peserta didik melakukan tahapan-tahapan gerak tolak peluru tersebut.

Untuk menarik peserta didik agar tidak mudah bosan dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran perlu adanya metode pembelajaran yang menarik. Dalam pembelajaran tujuan yang harus dicapai

adalah berupa domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2013: 21).

Disini perlu adanya perubahan metode mengajar yang harus dilakukan oleh guru agar peserta didik tidak bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang kurang bervariasi, maka perlu perubahan dari cara model pembelajaran yang di terapkan salah satu model pembelajaran yang ingin penulis gunakan ialah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw*. Dimana dalam pembelajaran ini cenderung lebih mengutamakan peserta didik untuk lebih kreatif dan aktif karena disini akan dilakukan model pembelajaran seperti pembelajaran berkelompok agar siswa tidak bosan tetapi tetap pada tahapan-tahapan yang benar dalam melakukan tolak peluru tersebut.

Menurut Isjoni (2016 : 57) model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*, meskipun guru tetap mengendalikan aturan, ia tidak lagi menjadi pusat kegiatan kelas tetapi siswalah yang menjadi pusat kegiatan kelas. Agus Suprijono (2010: 54) mengatakan “model *cooperative learning* adalah konsep yang luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang di pimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain.

Menurut Suprijono (2014 : 59) berdasarkan pengalaman dilapangan dan pendapat beberapa ahli banyak sekali yang menjadi keunggulan dari model *cooperative learning*, yaitu: Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerjasama untuk dapat mencapai tujuan tanpa kebersamaan tujuan mereka tidak akan tercapai. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapat pengarahan yang sama jika kelompok mereka berhasil

mencapai tujuan. Mengatur sedemikian rupa sehingga sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya mereka belum dapat menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu. Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan saling melengkapi, saling terikat dengan peserta didik dalam kelompok.

Pembelajaran tipe *jigsaw* dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang di tugaskan guru dengan sebaik-baiknya. (Rusman, 2013 : 217).

Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi akan dapat teratasi karena dengan teknik *jigsaw* ini ada proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara kelompok yang disebut kelompok ahli. Menurut silberman (2004: 192) untuk dapat menjalankan teknik ini dengan baik, maka perlu memperhatikan langkah-langkahnya: Pilihan materi yang akan dipecahkan menjadi beberapa bagian. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok dan berikan materi kepada

setiap siswa secara merata agar dapat mendiskusikannya bersama. Beri tanggal waktu pada mereka untuk mempelajari materi tersebut. Setelah selesai, bagilah siswa menjadi kelompok baru yang disebut kelompok ahli dengan mengambil setiap perwakilan dari kelompok awal. Perintahkan mereka untuk saling mempelajari materi tersebut. Perintahkan siswa kembali ke kelompok awal untuk membahas hasil akhir materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitiannya yaitu menggunakan *pre-experimental designs (nondesigns)*. Sumadi Suryabrata (2011-109) menyatakan *pre-experimental designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. "hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol. Bentuk *pre-experimental design* ada beberapa macam, yaitu: *one-shot case study, one group pretets-posttest design dan intact-Group comparison*. Menurut Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Janah (2005: 161) *one-group prettes-posttes*. Jenis penelitian eksperimen ini digunakan karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti. Dari tipe bentuk penelitian *pre-experimental design*, peneliti menggunakan model *one-group prettes-posttes design*.

**Tabel 1. Pola One Group Pretest-Posttest
01 X 02**

Suharsimi Arikunto (2010: 85) menyatakan "didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (01) di sebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (02) disebut *post-test*. Perbedaan antara 01 dan 02 yakni 02-01 di asumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen".

Adapun bentuk tes yang diberikan adalah tes tolak peluru. Sedangkan perlakuannya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learnign* tipe *jigsaw*.

Dari pendapat para ahli diatas ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang digeneralisasikan untuk sebuah hasil. penelitian yang hendaknya dapat dipelajari. Adapun yang

menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sengah Temila dengan jumlah 254 peserta didik. Dengan jumlah populasi kelas XI di SMA Negeri 1 Sengah Temila yang berjumlah 254 orang. Peneliti menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil kelas XI IPA A yang berjumlah 37 orang. Dari jumlah sampel yang telah ditetapkan, maka peneliti mengambil sampel dari kelas XI IPA A.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan pengukuran. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Adapun alat dalam pengumpul data adalah tes keterampilan teknik tolak peluru. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar sampel penelitian. Adapun penelitian kemampuan hasil belajar tersebut berlandaskan pada kisi-kisi rubrik penilaian sebagai berikut:

Sikap awal, (1). Kedua kaki sedikit terbuka selebar bahu dan posisi badan menyamping ke arah tolakan. (2). Kaki kiri lurus kedepan dan kaki kanan dibelakang dengan lutut ditekuk. (3).

Peluru diletakkan di tangan kanan dan diletakkan di leher, sedangkan tangan kiri kedepan dengan relaks untuk penyeimbang. (4). Pandangan mata kearah

tolakan. Sikap saat menolak, (1). Berat badan bertumpu pada kakii kanan. (2). Siku tangan kiri digerakkan kesamping belakang, pandangan mata kedepan atas. (3). Putar pinggang kedepan dan ikuti meluruskan kaki kanan dengan cepat. (4). Tolakkan tangan kanan kedepan atas dan lepaskan peluru ketika posisi tangan kanan lurus kedepan. Sikap terakhir gerakan, (1). Setelah peluru dilepaskan gunakan kaki kanan untuk menumpu dan menolak mengantikan posisi kaki kiri kedepan. (2). Sikap kedua tangan relaks disamping badan untuk menjaga keseimbangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru pada peserta didik kelas XI IPA A di SMA Negeri 1 Sengah Temila yang berjumlah 37 orang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Mei 2018.

Pengolahan data hasil penelitian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa dengan analisis uji pengaruh. Hasil analisis data dibandingkan dan di ambil kesimpulan untuk mengetahui hasil penelitian sebagai jawaban dari masalah penelitian.

Tabel 2. Deskriptif Data Hasil Penelitian

Uraian	Rata-rata	Thitung	d.b	Ttabel	Taraf Signifikan
<i>Pre-test</i>	27,94				
<i>Posttest</i>	31,75	16,77	37	2,021	5%

Tabel 3.Deskriptif Data *Pre-test*

Rata-rata	Skor terendah	Skor tertinggi	Stadard deviasi
27,94	64	79	4,72

Adapun deskripsi data hasil tertinggi 79 dengan standar deviasi adalah penelitian berdasarkan tabel 4.2 4,72. menunjukkan hasil belajar peserta didik dari 37 sampel di peroleh hasil untuk rata-rata 27,94. Skor terendah 64, skor

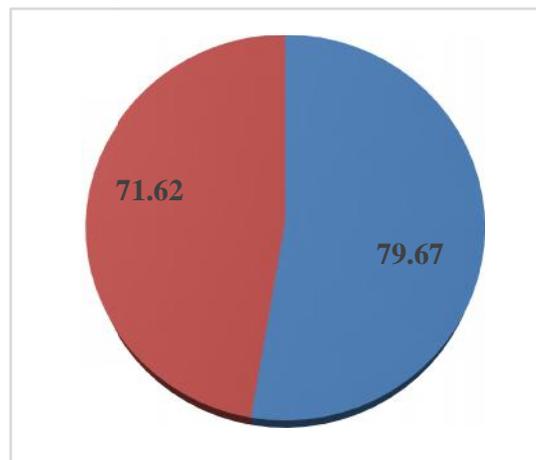
Tabel 4. Deskriptif Data *Posttest*

Rata-rata	Skor terendah	Skor tertinggi	Stadard deviasi
31,75	74	89	4,34

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 37 orang sampel maka di peroleh hasil rata-rata 31,75, skor terendah 74, skor tertinggi 89 dengan standard deviasi 4,34.Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.2 dan 4.3 , maka didapat hasil rata-rata hasil belajar tolak peluru peserta didik *pretets* 27,94.

Sedangkan pada hasil *posttest* adalah 31,75.Sedangkann berdasarkan hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.2 maka didapat rata-rata hasil belajar tolak peluru pada peserta didik kelas XI IPA A di SMA N 1 Sengah Temila, yaitu rata-rata *pretest* 71,62 dan rata-rata *posttest*79,67.

Adapun hasil rata-rata tersebut dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram lingkaran 4.1 sebagai berikut:



**Diagram lingkaran.1
Perbandingan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest***

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dari meningkatnya hasil rata-rata nilai peserta didik yang sebelumnya sebesar 71.62 menjadi 79.67. dengan selisih angka peningkatan sebesar 8,05 angka.

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab, dalam statistik parametrik distribusi data

yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang harus terpenuhi. Uji normalitas dilakukan dengan chi kuadrat. Pengambilan keputusan yaitu jika nilai χ^2 hitung $>$ χ^2 tabel maka data berdistribusi normal dan jika χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel.5. Hasil Uji Normalitas *Pretes* dan *Posttest*

Uji Normalitas	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	4.74 $>$ 7.815	Normal
<i>Posttest</i>	2.64 $>$ 7.815	Normal

Berdasarkan hasil tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji chi kuadrat menunjukkan data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

Dalam statistik uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak.

Uji homogenitas varians dilakukan dengan pengambilan keputusan jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dikatakan bahwa data dapat dikatakan data homogeny dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen. Adapun hasil statistik untuk uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji Homogenitas	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	1.52 $>$ 1.66	Homogen
<i>Posttest</i>		

Berdasarkan pada tabel tersebut , dapat dijelaskan bahwa hasil uji Homogenitas varians di dapati hasil yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1.52 < 1.66$ maka dapat disimpulkan bahwa data *pretes* dan *posttest* tersebut homogen atau mempunyai varian yang sama.

Setelah data normal dan homogeny,

selanjutnya akan dilakukan perhitungan uji t (uji pengaruh). Adapun analisis uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara tes awal dan tes akhir, dengan pengambilan keputusan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Adapun hasil dari perhitungan uji t sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Uji-t Pretes dan Posttest

Analisis Uji-t	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	17,78 < 2,021

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa bahwa hasil uji t dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $17,78 > 2,021$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru pada peserta didik kelas XI IPA A di SMA Negeri 1 Sengah Temila. Setelah siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan peneliti dan peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) peserta didik telah melakukan perubahan atau peningkatan yang lebih dari tes sebelumnya (*pretest*).

Pada penelitian ini model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru menjadi obyek utama dalam pembahasan penelitian ini. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang diterapkan pada peserta didik merupakan metode pembelajaran yang membuat seluruh peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran dimana mereka belajar secara bersama-sama dalam suatu kelompok, peserta didik yang lebih memahami membantu temannya yang kurang memahami dalam mencapai tujuan belajar secara bersama.

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI IPA A yang telah dipilih peneliti berdasarkan teknik pemilihan sampel yaitu teknik sampling purposive. Tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian ini adalah peneliti melakukan tes awal (*pretest*) kemampuan

tolak peluru. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap gerakan tolak peluru yang diajarkan. Sebelum melakukan *pretest* peneliti menjelaskan sedikit tentang tolak peluru yang mana tidak menyertakan peregiannya.

Pretest dilakukan berdasarkan kisi-kisi yang dibuat peneliti. Kisi-kisi tersebut sudah baku dan diambil dari buku pengajaran penjas seperti yang telah dilampirkan pada bab III. *Pretest* dilakukan sekali, sedangkan *Treatment* atau perlakuan diberikan sebanyak 3 kali, kemudian dilakukan *posttest* atau tes terakhir.

Kriteria dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil dengan jumlah 4-6 orang dalam satu kelompok dimana setiap kelompok mempunyai satu orang kelompok ahli dan setiap individu diberi tanggung jawab masing-masing tugas kelompok ahli ialah mengajarkan apa yang mereka kuasai kepada teman-temannya.

Dengan konsep ini, hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan dapat menjadi pengalaman belajar yang berkesan dan tidak monoton bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja bersama dengan kelompoknya dan kelompok yang lain dalam mengaplikasikan pembelajaran yang telah disampaikan, namun tidak membuat siswa hanya terpaku akan apa yang diberikan Guru.

Setelah data normal dan homogeny, selanjutnya akan dilakukan perhitungan uji t (uji pengaruh). Adapun analisis uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara tes awal dan tes akhir, dengan

pengambilan keputusan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dijelaskan bahwa hasil uji homogenitas varians di dapat hasil yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1.52 < 1.66$ maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut homogen atau mempunyai varian yang sama. Dalam statistik uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan pengambilan keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dikatakan bahwa data homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak homogen.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, di dapat hasil perhitungan rata-rata nilai kemampuan tolak peluru untuk kelas *pretest* sebesar 71.62 dan untuk kelas *posttest* sebesar 79.67. terdapat peningkatan sebesar 8.05 angka.

Selanjutnya dilakukan penghitungan uji hipotesis atau uji-T, di dapat hasil t_{hitung} sebesar 17,78 dan t_{tabel} sebesar 2,021. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $17,78 > 2,021$ maka dari hal tersebut hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru. Jika dipersenkan menjadi 13,63%. Artinya dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Jigsaw*, kemampuan siswa dalam melakukan tolak peluru menjadi meningkat sebesar 13,63%.

Adapun hambatan dalam penelitian ini ialah alokasi waktu yang kurang dikarenakan dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini siswa membutuhkan waktu yang lama untuk memahami proses pembelajaran, keterbatasan media dan sarana penunjang yang sedikit banyak berpengaruh pada minat sampel dalam pengambilan hasil tes.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil hitung data, maka hipotesis H_0 di tolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengambilan data, baik *pretest* dan *posttest* sebagai hasil dari penelitian, maka didapatkan bahwa pada *pretest* sebelum di beri *treatment* melalui proses pembelajaran rata-rata hasil tolak peluru pada peserta didik kelas XI IPA A di SMA Negeri 1 Sengah Temila. Yaitu dengan rata-rata *pretest* 71,62 dan rata-rata nilai *posttest* 79,72 (meningkat sebesar 8,1). Setelah di lihat dari hasil yang telah penulis teliti, terdapat pengaruh baik pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Sengah Temila, dapat dilihat dari presentase peningkatan yang telah dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan penghitungan uji hipotesis atau uji-T, di dapat hasil t_{hitung} sebesar 17,78 dan t_{tabel} sebesar 2,021. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $17,78 > 2,021$ maka dari hal tersebut hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar tolak peluru. Jika dipersenkan menjadi 13,63%. Peserta didik dapat menerima pelajaran tolak peluru dengan baik dan melakukan nya dengan sungguh-sungguh sehingga mendapatkan peningkatan pada proses pembelajaran tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Sengah Temila, penulis ingin memberikan saran dari hasil penelitian yang penulis lakukan. Adapun saran yang dapat diajukan: (1) Untuk Peneliti yaitu lebih mengembangkan lagi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dan model pembelajaran yang lain nya juga jadi tidak hanya model *cooperative* tipe *jigsaw* saja. (2) Untuk

Guru yang mengajar, dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* diharapkan guru lebih memperdalam lagi tentang pengetahuan model-nodel pembelajaran seperti salah satu nya tipe *jigsaw* ini dan harus direncanakan dengan baik, dan lebih divariasikan penyampaianya, agar peserta didik lebih mudah menerima dan mempraktekan nya.(3) Untuk Sekolah agar lebih memperhatikan lagi sarana dan prasarana untuk mata pelajaran penjaskes khususnya, agar guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi dan mempraktekan nya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto Suharsimi, 2013.**Prosedur Penelitian.** Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Ferdiansyah dan Abitur. 2008. **Mengenal Olahraga Atletik.**Ngabang CV. Menara Mega Perkasa.
- Isjoni.2016. **Cooverative Learning.**Bandung : Alfabeta
- Jannah, Miftahul Lina dan Bambang Prasetyo2008.**Metodologi Penelitian Kuantitatif** .Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Jever, Jess. 2012. **Belajar dan Berlatih Atletik.**Bandung: Pionir Jaya.
- Rahayu, Trisna Ega. 2013**Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.**Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2013. **Model-model Pembelajaran cooperative learning.**Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2014. **Cooperative Learning tipe jigsaw.**Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi.2011**Metodologi Penelitian.**Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Husdarta dan Yudha M. Saputra,2013.**Belajar dan Pembelajaran olahraga.**Bandung : Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2014. **Cooperative Learning.** Yogyakarta : Pustaka Belajar.