

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW  
TERHADAP KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA BASKET PADA PESERTA  
DIDIK MTS NEGERI 1 PONTIANAK**

**Khairul Fahmi Al-Kadri, Eka Supriatna, Mimi Haetami.**  
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN  
e-mail: [khairulfahmi302@gmail.com](mailto:khairulfahmi302@gmail.com)

**Abstract**

*The research problem is that in the school many students are not accustomed to mastering basic motion when dribbling basketball. The purpose of this study is: "to determine the effect of the cooperative learning model type of jigsaw on the learning outcomes of basic dribble motion skills in basketball learning for students of MTs Negeri 1 Pontianak". The research method used is the experimental method. The population in this study was grade VIII students of MTs Negeri 1 Pontianak, amounting to 59 students of which 30 students were class VIII A and 29 students were class VIII B. Samples from this study were 30 students, with one group pretest-posttest design research design. The conclusions obtained from the average data increase at pretest 59.52, while at posttest 81.43. From the results of the test data it is obtained that the tcount is 8,331 while ttable 1,699 at the significance level  $\alpha = 0.05$  with dk  $(n-1) (30-1) = 29$ . The testing criteria are if  $tcount > ttable$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  be accepted. Based on the results of the analysis it can be concluded that the research hypothesis is accepted, meaning that there is a significant influence on the type of cooperative learning model jigsaw on the ability of basketball Dribble. The percentage increase of 36.79%.*

**Keywords: Cooperative Learning Model, Jigsaw Type, Against Dribble Ability, Basketball.**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat. Bangsa yang besar tentunya memiliki kualitas pendidikan yang bermutu. Oleh karena itu, kualitas pendidikan disuatu bangsa bisa menjadi tolak ukur penilaian terhadap kualitas bangsa tersebut. Pendidikan yang berkualitas memiliki kaitan yang erat dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan demikian, untuk mewujudkan manusia yang berkualitas dalam menghadapi perubahan zaman saat ini sedang diusung oleh pemerintah.

Menurut Husdarta (2011: 3) pendidikan jasmani dan kesehatan hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan

untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pada mata pelajaran penjas kes terdapat beberapa materi ajaran yang disampaikan kepada peserta didik dengan tujuan mengembangkan keahlian dan keterampilan, salah satunya pembelajaran bola basket. Proses pembelajaran lebih banyak mengarah pada keterampilan gerak, sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran terutama peserta didik yang kurang memiliki keterampilan gerak yang baik. Pendidikan

jasmani merupakan suatu usaha untuk melakukan perubahan untuk merubah sikap dan perilaku serta pengetahuan seorang untuk kearah yang lebih baik, salah satunya dilihat dari ruang lingkup pendidikan melalui pendidikan jasmani.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga terdapat berbagai materi pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik, diantaranya adalah: bola besar, bola kecil, atletik, beladiri dan sebagainya, ada pun yang menjadi titik fokus penelitian ini adalah membahas bola besar salah satunya dari bola besar adalah permainan bola basket. Bola basket merupakan salah satu olahraga permainan yang banyak digemari masyarakat. Menurut Sri wahyuni, dkk ( 2010: 3) permainan bola basket adalah permainan bola yang di mainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas lima orang. Selain itu permainan bola basket sudah masuk dalam kurikulum K13 di Mts Negeri 1 pontianak kelas VIII. Adapun permasalahan yang penulis dapat di sekolahan tersebut ialah peserta didik banyak yang tidak bisa melakukan *dribble* dengan baik pada proses pembelajaran bola basket sehingga peserta didik tidak tau apa itu *dribble*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat diberikan oleh penulis tentang keterampilan teknik *dribble* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Menurut 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. Menurut Ibrahim (Hanafi Pontoh, 2014: 203), *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 Ijah

Mulyani Sihotang (2015: 345), adapun keunggulan dari model *jigsaw* yaitu: a) peserta didik tidak sepenuhnya tergantung pada guru, b) peserta didik berpeluang mengungkapkan pendapatnya secara verbal dan menguji serta membandingkannya dengan pendapat orang lain dalam kelompoknya dan pendapat dari kelompok lain, c) peserta didik terlatih untuk tanggap kepada orang lain dengan menyadari keterbatasan dirinya serta menerima segala perbedaan, d) peserta didik terbiasa untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepadanya.

Pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang ditujukan untuk meningkatkan teknik dasar *dribble*.

Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang termasuk dalam cabang permainan. Bola basket ini sangat digemari masyarakat sekolah maupun masyarakat lainnya. Bola basket adalah olahraga dimana dua tim 15 yang masing-masing terdiri dari lima pemain mencoba mencetak angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Bola basket sangat cocok dilihat karena dimainkan di ruang tertutup dan memerlukan lapangan relatif kecil dengan hanya sepuluh orang menggunakan bola besar yang mudah dipelajari. Menurut Muhajir (2006: 11) permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Permainan bola basket merupakan olahraga permainan yang dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) yang berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak mungkin dan menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan menggunakan teknik dasar yang digunakan dalam permainan adalah *passing*, *chatching*, *dribble*, dan *shooting*.

Karakteristik permainan bola basket terdiri dari beberapa keterampilan yang harus dikuasai diantaranya operan, menggiring dan tembakan ke ring. Namun untuk dapat bermain dengan baik keterampilan ini harus dikuasai dengan baik.

Marta Dinata (2008: 20) mengatakan untuk membentuk suatu regu bola basket, ada tiga unsur yang sangat menentukan, yaitu: ketahanan fisik (*physical condition*), penguasaan terhadap teknik-teknik dasar (*fundamentals*), dan kerja sama (adanya satu pola atau strategi). Sedangkan menurut Iyan Tardiana dan Sukirno (2005: 34) dalam sebuah permainan bola basket, suatu regu harus melakukan kerja sama dalam timnya agar dapat melakukan penyerangan. Selain mampu melakukan suatu pola penyerangan yang baik, sebuah tim juga harus mampu bertahan di daerahnya ketika mendapat tekanan serangan dari lawan.

*Dribble* dalam permainan bola basket tidak akan lepas dari bagaimana membawa bola dan melindunginya dari lawan yang berusaha merebut bola *dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Menurut Matheus (2016: 2) *dribble* adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para siswa, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Dalam menggiring bola perlu diperhatikan kecepatan *dribble*, pengendalian bola basket saat *dribble*, dan arah pandang mata kedepan (tidak ke bola basket). Keterampilan menggiring bola (*dribble*) adalah keterampilan yang menyenangkan dan mengagumkan, tetapi akan menjadi sesuatu yang menakutkan jika di pakay untuk menunjukkan kemampuan personal.

Menurut Dini Rosdiani (2012: 4) model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Model pembelajaran merupakan salah satu

pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*style of learning and teaching*) (Cucu Suhana, 2014: 37), kemudian menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 193) model pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi keputusan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dijadikan panduan dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran itu dapat tercapai, dan dalam model pembelajaran terdapat tujuan, metode, strategi dan langkah-langkah pembelajaran serta evaluasi. Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh.

Rina Sanjaya (2011: 26) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antar guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki. Prinsip pembelajaran ialah suatu garis panduan mengenai bagaimana pembelajaran berlaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajar an, dengan itu guru boleh merancang dengan lebih sempurna untuk melaksanakan pengajarannya agar lebih berkesan, sedangkan menurut

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 195) beberapa fungsi penting yang seharusnya dimiliki suatu model pembelajaran antara lain adalah sebagai berikut: 1) Bimbingan, maksudnya suatu model pembelajaran berfungsi menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki disain instruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran. 2) Mengembangkan kurikulum, maksudnya model pembelajaran selanjutnya berfungsi untuk dapat membantu

mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan. 3) Spesifikasi alat pelajaran, maksudnya model pembelajaran berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang akan digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.

Menurut Maryati (2008: 5) model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual.

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 199) prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut 1). Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya dan berpikir bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama, 2). Dalam kelompok terdapat pembagian tugas secara merata dan dilakukan evaluasi setelahnya, 3).Saling membagi kepemimpinan antar anggota kelompok untuk belajar bersama selama pembelajaran, 4).Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas semua pekerjaan kelompok.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen karena digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sugiyono (2012:109) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Adapun bentuk penelitian yang sesuai dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Menurut Suprijono (2014 : 59) berdasarkan pengalaman dilapangan dan pendapat beberapa ahli banyak sekali yang menjadi keunggulan dari model *cooperative learning*, yaitu: 1) 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. 2) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapat pengarahan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan. 3) 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. 4) Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan saling melengkapi, saling terikat dengan peserta didik dalam kelompok.

Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, penulis menggunakan model penelitian *one-group pretest-posttest design*.

**O1 X O2**

(Sumber: Sugiyono, 2012:111)

Keterangan :

O1: Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O2: Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Mustafa Edwin Nasution dan Hardius Usman (2006: 103) memberikan pengertian bahwa populasi adalah semua unit yang menjadi objek penelitian. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2010 : 173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang

berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Adapaun populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Pontianak berjumlah 59 peserta didik dimana 30 peserta didik adalah kelas VIII A, 29 peserta didik kelas VIII B.

Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian diperlukan teknik sampling.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik dengan 2 kelas. Jadi penelitian memberi pengaruh terhadap kelas VIII A dan VIII B dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

Uji pengaruh yang digunakan yaitu dengan rumus t-tes (Ali Maksum, 2007: 41) sebagai berikut :

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

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posttest)

N = Jumlah Sampel

Adapun persentase peningkatan uji pengaruh dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Persentase

$$\text{peningkatan} = \frac{\text{Mean Different (MD)}}{\text{Mean pretest}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII B. Dimana kelas VIII A berjumlah 16 peserta didik dan kelas VII B berjumlah 14 peserta didik. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik dengan 2 kelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar kemampuan gerak dasar *dribble* dalam pembelajaran bola basket pada peserta didik MTs Negeri 1 Pontianak.

Pengolahan data hasil penelitian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan terhadap hasil belajar yang dimiliki peserta didik dengan analisis uji pengaruh. Hasil analisis data dibandingkan dan diambil kesimpulan untuk mengetahui hasil penelitian sebagai jawaban dari masalah penelitian. Berdasarkan hasil penelitian adapun data penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Berikut ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian yang telah dilakukan baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*).

**Tabel 1. Perhitungan Rata-Rata ( $\bar{x}$ ) dan Standar Deviasi (SD) Data *Pretest* Dan *Posttest***

Perlakuan	Perlakuan	Rata-rata	Skor terendah	Skor tertinggi	SD
<i>Dribble</i>	<i>Pretest</i>	59,52	28,57	85,71	12,82
	<i>Posttest</i>	81,43	57,14	100	11,15

Hasil belajar kemampuan dasar *dribblepretest* berdasarkan tabel 1 menunjukkan dari 30 sampel tersebut, maka diperoleh hasil untuk rata-rata 59,52,

skor terendah 28,57, skor tertinggi 85,71, dengan simpang baku 12,82.

Hasil belajar kemampuan dasar *dribbleposttest* berdasarkan tabel 1

menunjukkan dari 30 sampel tersebut, maka diperoleh hasil untuk rata-rata 81,43, skor

terendah 57,14, skor tertinggi 100, dengan simpang baku 11,15.

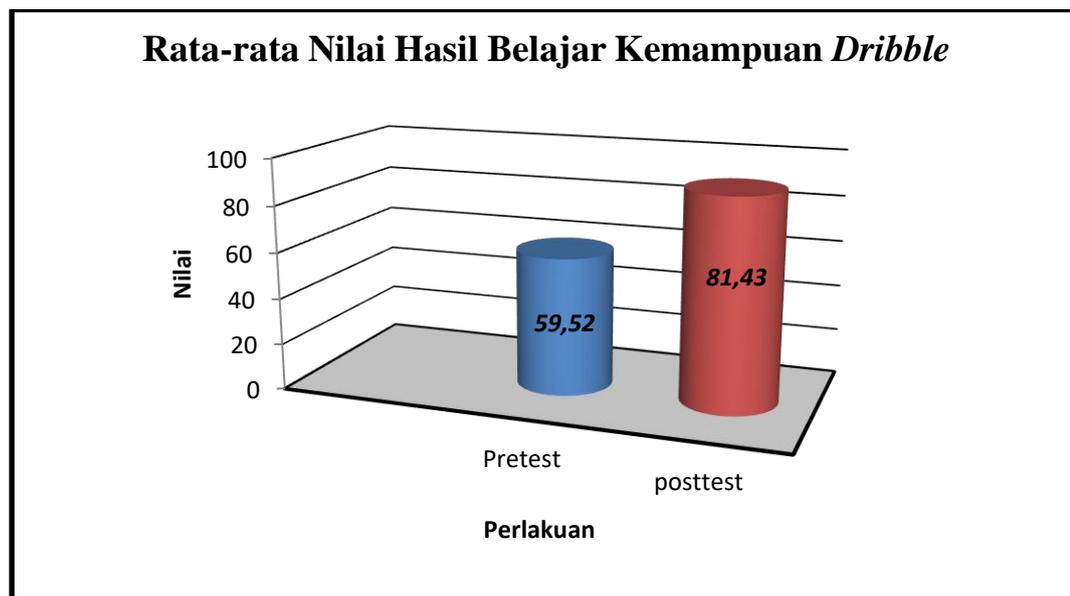
**Tabel 2. Data Deskriptif Hasil Belajar *Dribble* Peserta Didik Kelas VIII A Dan VIII B MTs Negeri 1 Pontianak**

No	Keterangan	<i>pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	rata-rata ( $\bar{x}$ )	59,52	81,43
2.	standar deviasi (SD)	12,82	11,15
3.	Normalitas	0,159	0,149
4.	Homogenitas		1,320
5.	Hipotesis		36,79%

Berdasarkan hasil dari analisis deskripsi data *pretest* dan *posttest* pada table2, maka didapat untuk rata-rata hasil belajar

kemampuan *dribble* peserta didik pada *pretest* adalah 59,52 sedangkan pada *posttest* adalah 81,43.

**Grafik 1. Histogram Hasil Kemampuan Dribble**



Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan analisis dengan rumus uji liliefors.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada tabel:

**Tabel 3  
Hasil Uji Normalitas**

Uraian	Signifikasi	Keterangan
<i>Dribble</i> -Pretest	0,159 < 0,161	Normal
-Posttest	0,149 < 0,161	Normal

Berdasarkan hasil tabel 3 tersebut dimana pada  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka setiap data disimpulkan berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam

penelitian. Uji homogenitas dilakukan dengan analisis menggunakan rumus uji-f. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Uji Homogenitas**

Perlakuan	Uraian	Signifikan	Keterangan
<i>Dribble</i>	Uraian <i>Pretest Posttest</i>	1,320 < 1,860	Homogen

Berdasarkan hasil tabel 4 tersebut  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data disimpulkan berdistribusi homogen.

Hasil penghitungan melalui pengaplikasian analisis menggunakan rumus uji-t diuraikan pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Data Hasil Olahan Uji-t *Pretest* dan *Posttest***

Perlakuan	Uraian	$t_{hitung}$	d.b	$t_{tabel}$	Taraf signifikan
<i>Dribble</i>	<i>Pretest-posttest</i>	8,331	29	1,699	5%

Berdasarkan data pada tabel 4.5 untuk tes kemampuan *dribble* di peroleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,331. Dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan d.b=(N-1) taraf signifikansi 5% sebesar 1,699. Dengan demikian tes kemampuan dasar *Dribble* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  8,331 >  $t_{tabel}$  1,699. Artinya hipotesis diterima adanya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap kemampuan *dribble* pada peserta didik di MTs Negeri 1 Pontianak.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperimen* untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu materi *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang

dilakukan pada peserta didik kelas VIII A dan VIII B MTs Negeri 1 Pontianak.

Pada penelitian ini, proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar peserta didik melalui tes awal (*pretest*) selanjutnya diberikan proses pembelajaran pada materi *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Sebagaimana dikatakan Nuyami dkk (2014: 4) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *jigsaw* adalah kegiatan belajar dalam kelompok dimana anggota dalam kelompok tersebut akan bekerja sama untuk mencapai tujuan dari kelompok. Dengan cara ini, diharapkan semua peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik berkaitan dengan materi *dribble*. Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian, yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII A dan VIII B MTs Negeri 1 Pontianak didapat bahwa pada tes awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran rata-rata hasil belajar peserta didik ternyata lebih rendah dibandingkan dengan tes akhir yang telah diberi perlakuan dengan rata-rata tes awal 59,52 dan rata-rata tes akhir 81,43, terdapat selisih antara tes awal dan tes akhir hasil ini menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu sebesar 21,91.

Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas VIII A dan VIII B MTs Negeri 1 Pontianak yang signifikan. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 36,79%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik antara tes awal dan tes akhir sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dimana peningkatan tertinggi yaitu sebesar 40,48 poin, namun juga terdapat peserta didik yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar antara tes awal dan tes akhir.

Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan proses pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw*, dimana pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam diskusi kelompok, peserta didik juga diberi kesempatan untuk memberikan jawaban yang paling benar, teknik ini dapat mendorong peserta didik untuk bersemangat dalam bekerja sama, dengan proses pembelajaran yang selama ini terkesan membosankan. Dengan mengubah model

pembelajaran tersebut sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang utama yaitu prestasi belajar yang meningkat dimana pada penelitian ini prestasi belajar yang dimaksud adalah materi *dribble* bola basket peserta didik dalam tes praktik. Pembelajaran kemampuan gerak dasar yang di berikan melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada materi *dribble* bola basket, dimana dengan penguasaan teknik dari aspek kognitif yang dimiliki peserta didik tentunya akan dapat ditampilkan saat praktik dilapangan atau aspek psikomotorik.

Selama penelitian model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dilakukan dalam pembelajaran yang diberikan pada peserta didik meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dengan antusias tersebut peserta didik juga semakin aktif memberikan tanggapan melalui umpan balik yang diberikan, mereka dapat mengenal dengan baik yang berhubungan dengan aspek kognitif yang dimiliki tentang teknik-teknik dasar dalam *dribble* bola basket. Selanjutnya model *cooperative learning* tipe *jigsaw* juga bisa membuat peserta didik lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan memberikan kemudahan langsung bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas yang sebenarnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan, skor yang diperoleh peserta didik yaitu skor terendah 28,57 dan skor tertinggi 85,71 dengan rata-rata 59,52. Setelah itu peserta didik diberikan treatment dari skor yang diperoleh peserta didik meningkat menjadi skor terendah 57,14 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata 81,43. Kesimpulan yang diperoleh dari analisis data yaitu terdapat peningkatan sebelum diberi perlakuan dengan setelah diberi perlakuan. Dari hasil pengujian data tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  8,331 sedangkan  $t_{tabel}$  1,699 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk (n-1) (30-1) = 29$ . Kriteria pengujian adalah jika  $t_{hitung} 8,331 > t_{tabel}$

1,699 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab hipotesis penelitian yaitu hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh secara signifikan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* terhadap kemampuan gerak dasar *dribble* bola basket. Adapun persentase peningkatan sebesar 36,79%.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik MTs Negeri 1 Pontianak, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Menerapkan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* menuntut peserta didik lebih aktif dan dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru di setiap sekolah. 2) Dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dimana peserta didik tidak lagi objek, tetapi menjadi subjek bagi teman satu kelompoknya dan lebih semangat dalam proses pembelajaran. 3) Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* sangat cocok untuk dijadikan salah satu strategi disekolah-sekolah.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Dinata Marta. (2008). *Bola Basket Konsep dan Teknik Bermain Bola Basket*. Jakarta: Cerdas Jaya.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Surabaya.

Maryati, Tri, Kurniyati, dan Anggar, Budi A. 2008. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Melalui *Cooperative Learning* Teknik *Jigsaw* Di SD 1 Panjangrejo. *Jurnal: Mahasiswa FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.

Muhajir. (2006) *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Yogyakarta: Erlangga

Nasution Mustafa, Edwin dan Usman Hardius. *Proses Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.

Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Sihotang Ijah Mulyani. 2015. Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal*.

Sugiyono. (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R dan D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Wahyuni, Sri; Sutarmin, dan Pramono. (2010) *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan.