



Pengaruh Model Pembelajaran *Cooverative Learning* Tipe *Jigsaw* Terhadap Keterampilan *Dribbling* Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Rengasdengklok

Abdullah waffa, M. Murry Safei, Bambang Ismaya

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang.

Jalan H.S, Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia

Correspondence : waffaart@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi pengaruh yang signifikan model pembelajaran jigsaw terhadap keterampilan dribbling bola basket di SMA Negeri 1 Rengasdengklok. Terdapat tiga tahapan pada penelitian ini yaitu: pretest, treatment, dan posttest. Pretest dilakukan di kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan bola basket sebelum mendapatkan treatment. Setelah diberikan treatment, selanjutnya peneliti melakukan posttest di kedua kelas untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran jigsaw di kelas experiment. Peneliti mengolah menggunakan rumus nT -hitung dan dibandingkan dengan T -table dan signifikansi ($<0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap keterampilan dribbling Kelas XI SMA Negeri 1 Rengasdengklok dengan hasil T -hitung sebesar 0.133 dan dibandingkan T -table 0.148 dengan signifikansi (<0.05) sebesar 0,00

Kata Kunci: Model Pembelajaran Jigsaw, Keterampilan Dribbling Bola Basket

The Effect of the Jigsaw Type of Cooverative Learning Model on Basketball Dribbling Skills in Class XI Students of State Senior High School 1 Rengasdengklok

ABSTRACT

The purpose of making this thesis is to find out, analyze, and identify the significant effect of the jigsaw learning model on the basket dribbling skills at State High School 1 Rengasdengklok. There are three stages in this study, namely: pretest, treatment, and posttest. Pretest is done in both classes to find out the initial ability of basketball skills before getting treatment. After being given treatment, the researchers then conducted a post-test in both classes to find out whether there was an effect of the jigsaw learning model in the experimental class. The results showed that the jigsaw learning model had a greater influence on the dribbling skills of Class XI of SMA Negeri 1 Rengasdengklok with a T -count result of 0.133 and compared to a T -table of 0.148 with a significance (<0.05) of 0.00

Keywords: Jigsaw Learning Model, Basketball Dribbling Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan, hal ini berarti penjas bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk, tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan.

Pada tujuan utamanya dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) secara keseluruhan. Dalam nilai-nilai harus dimulai sejak dini melalui pengajaran yang tidak kaku upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pendidikan, seperti peningkatan kualifikasi guru, perubahan dan perbaikan kurikulum. Dalam pendidikan jasmani wajib diberikan secara formal dari satu bagian dari keseluruhan proses pendidikan yang disetiap lembaga pendidikan. Dalam perkembangannya, ternyata dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali berkembang model-model pembelajaran. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya, sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran, namun pada kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang kurang memahaminya. Padahal dengan menerapkan banyak model pembelajaran maka akan sangat mendukung terhadap terbentuknya pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif, juga menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Pembelajaran Cooperative Learning dianggap sebagai suatu strategi alternatif yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa, baik, dari aspek intelektual maupun emosional kaitannya dengan hubungan sosial siswa.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan jumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan

belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana 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. Pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini setiap siswa menjadi anggota dari 2 kelompok, yaitu anggota kelompok asal dan anggota kelompok ahli. Anggota kelompok asal terdiri dari 3-5 siswa yang setiap anggotanya diberi nomor kepala 15. Nomor kepala yang sama pada kelompok asal berkumpul pada suatu kelompok yang disebut kelompok ahli.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terdapat 3 karakteristik yaitu: a. kelompok kecil, b. belajar bersama, dan c. pengalaman belajar. Esensi kooperatif learning adalah tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap ketergantungan positif yang menjadikan kerja kelompok optimal. Keadaan ini mendukung siswa dalam kelompoknya belajar bekerja sama dan tanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai suksesnya tugas-tugas dalam kelompok.

Bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan menggunakan tangan, dan beregu, tujuan permainan bola basket yaitu mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke keranjang lawan. Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh lima orang tiap regu, baik putra maupun putri. Permainan bola basket pada hakikatnya yaitu membuat angka sebanyak-banyaknya dan mencegah pemain lawan untuk membuat angka. Untuk bermain bola basket diperlukan teknik-teknik dasar yaitu passing, shooting, dan dribbling. Karena itu adalah unsur-unsur yang sangat penting dalam meraih prestasi setinggi-tingginya di dalam olahraga bola basket. Suatu organisasi atau perkumpulan olahraga harus ada pembinaan yang nantinya dapat menghasilkan suatu prestasi yang bagus, dan

diharapkan dalam pembinaan harus melihat pada setiap individu pemain atau atlet baik dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Mencapai prestasi yang setinggi tingginya maka usaha pembinaan atlet harus dilaksanakan dengan menyusun strategi dan perencanaan yang rasional sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas atlet serta mempunyai program yang jelas.

Proses pembelajaran yang menyangkut materi, metode, sarana dan prasarana harus juga mengalami perubahan kearah pembaharuan (inovasi). Dengan adanya inovasi tersebut di atas dituntut seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif, terutama dalam menentukan model dan metode yang tepat akan sangat menentukan keberhasilan siswa terutama pembentukan kecakapan hidup (life skill) siswa yang berpijak pada lingkungan sekitarnya. Supaya proses belajar dapat menjadi aktif maka diperlukan banyak kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, diperlukan pembatasan masalah yang akan diteliti, masalah pada penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup komponen secara operasional dibatasi pada hubungan kedua variable yakni: Model pembelajaran *cooperative learning* terhadap keterampilan *dribbling* bola basket.

Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah sejauh mana peningkatan metode pembelajaran kooperatif Jig Saw dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas XI SMA NEGERI 1 RENGASDENGKLOK Masalah umum tersebut selanjutnya dirinci sebagai berikut : Sejauh manakah model pembelajaran kooperatif JigSaw dapat meningkatkan kemampuan keterampilan *dribbling* bola basket Tujuan Masalah Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah

untuk mengetahui : (1)Untuk mengetahui model *cooperative learning* bisa meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran bola basket. (2)Untuk mengetahui keefektifan pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap kerjasama siswa dalam permainan

bola basketpada siswa kelas XI SMAN 1 Rengasdengklok

Pembelajaran permainan bolabasket adalah permainan yang sarat akan kelincahan orang yang melakukan olahraga tersebut sehingga dalam memerlukan kemauan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran agar siswa tidak merasa terbebani dalam melaksanakan aktivitas fisik dalam permainan bolabasket yang mengutamakan kemampuan dan kelincahan pemainnya.

Bolabasket adalah salah satu pembelajaran permainan bola besar di Sekolah Menengah Atas yang harus dikuasai oleh peserta didik sesuai kompetensi dasar dalam kurikulum. Permainan bolabasket adalah cabang olahraga begeru atau tim. Permainan bola basket dilakukan oleh dua tim dengan masing-masing anggotanya berjumlah lima orang yang bertujuan memasukan bola ke dalam ring atau keranjang lawan sebanyak- banyaknya dan menghalangi lawan memasukan bola ke dalam keranjang tim. Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) permainan bolabasket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukan bola sebanyak mungkin ke basket (keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukan bola ke basket (keranjang) sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring, dan menembak.

Olahraga bolabasket pada dasarnya adalah bertanding memperebutkan bola dengan tim lawan dan berusaha mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke dalam ring lawan dengan cara lempar tangkap. Tim yang paling banyak mendapatkan angka atau poin maka dinyatakan menang. Pemain bolabasket harus dapat memiliki bekal yang baik agar dapat bermain dengan baik. Penguasaan teknik dan taktik serta didukung dengan keadaan fisik bisa membuat pemain bolabasket dapat bermain secara maksimal. Bermain bolabasket memerlukan beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh para pemain yaitu passing (mengoperkan bola),

dribbling (membawa bola), dan shooting (menembakan bola ke ring).

Menurut Perbasi (2004: 11) bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka. Bola boleh dioper, digelindingkan atau dipantulkan/dribble ke segala arah, sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) menyatakan bahwa permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu baik putra maupun putri yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain dengan luas 28 x 15 m dapat terbuat dari tanah, lantai yang keras, serta papan. Permainan diawasi oleh wasit (officials), table officials, dan seorang pengawas pertandingan (commissioner). Permainan bolabasket tersebut adalah basket (keranjang) itu sendiri. Para pemain dari kedua tim bertanding memperebutkan satu bola yang sama dimasukan ke dalam keranjang lawan. Pemain berhak melempar, menggelundung, dan menepuk bola pada saat permainan berlangsung.

Peraturan lapangan permainan bolabasket menurut Perbasi (2012)

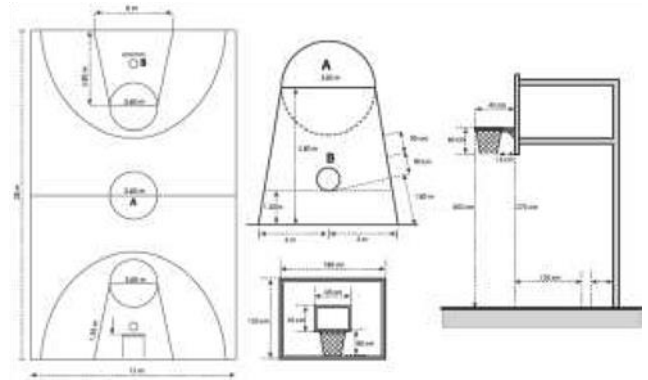
adalah sebagai berikut:

Peraturan Dua-Lapangan dan Perlengkapan

a) Lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi (Gambar 1) dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas.

b) Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar lima (5) cm dan dapat terlihat dengan jelas.

c) Lapangan permainan akan dibatasi dengan garis batas, yang terdiri dari endline dan sideline. Segala sesuatu yang menghalangi termasuk bangku pemain cadangan setidaknya berada dua (2) meter dari lapangan permainan.



Gambar 2.1. Ukuran Lengkap Lapangan Permainan Bola Basket

Sumber: PERBASI (2012)

Permainan bolabasket tidak lepas dari keterampilan gerak yang harus dimiliki pemainnya. Teknik-teknik dasar permainan bolabasket sangat memerlukan keterampilan gerak dalam melaksanakan. Teknik dasar sangat penting dikuasai pemain agar dapat mengatur jalannya permainan. Apabila teknik dapat dikuasai dengan baik dan taktik yang diterapkan berjalan dengan baik besar kemungkinan permainan bolabasket dapat dimenangkan.

Keterampilan gerak dalam permainan bolabasket bukan hanya keterampilan gerak masing-masing individu. Permainan bolabasket adalah cabang olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim. Teknik-teknik dasar bolabasket yang dilakukan dengan terampil akan menjadi pondasi awal permainan dapat dilakukan dengan baik. Apabila dasar permainan dapat dikuasai maka akan lebih mudah mengatur jalannya permainan bolabasket. Penguasaan bola adalah hal pertama dalam latihan teknik bolabasket.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Bermain Bola Basket

Keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam melakukan suatu hal tidak lepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Keberhasilan seseorang tanpa bakat yang memadai dan sarana prasana yang ada adalah hal yang sia-sia. Akan tetapi bukan berarti bakat merupakan modal utama untuk beprestasi, seperti yang dikemukakan oleh Yunus (1992:

120) bahwa bakat bukan merupakan satu-satunya penentuan pencapaian prestasi puncak. Faktor latihan sama pentingnya dengan faktor bakat, karena kedua faktor tersebut tidak dapat dipisahkan. Adanya bakat yang baik apabila tidak dijunjung dengan latihan yang rutin maka bakat tersebut bukan tidak mungkin akan hilang dari dalam diri seseorang. Begitu juga dalam permainan bola basket, apabila seorang anak memiliki bakat dalam bermain bolabasket maka akan lebih baik apabila bakat tersebut diasah melalui latihan sehingga dapat bermanfaat di kehidupan yang akan datang, Menurut Faruq (2009: 69), dalam permainan bolabasket ada dua faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan bermain bolabasket, yaitu faktor internal dan eksternal:

Merupakan faktor yang datang dari dalam diri siswa itu sendiri, antara lain: keadaan fisik siswa, bentuk dan postur tubuh, tingkat kesegaran jasmani dan kekuatan otot.

Merupakan faktor yang datang dari luar siswa, yaitu: sarana dan prasarana, pelatih, keluarga, pembina (guru) serta lingkungan tempat tinggal. Faktor tersebut saling berkaitan tidak dapat dipisah-pisahkan karena keduanya memiliki peranan tersendiri untuk menunjang pencapaian prestasi dalam permainan basket. Keterampilan teknik dasar permainan bolabasket akan dikuasai dengan baik apabila kedua faktor tersebut diperhatikan. Apabila kedua faktor tersebut dapat berjalan beriringan atau terpenuhi oleh seorang anak dapat mencapai tujuan dari permainan basket tersebut. Maka dari itu untuk mencapai keberhasilan dari permainan bola basket yang dilakukan sudah seharusnya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut.

Siswa SMA pada umumnya rata-rata pada usia antara 15-19 tahun. Usia ini termasuk dalam kategori remaja, yaitu masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja seringkali dianggap masa yang paling penting dalam kehidupan terutama dalam pembentukan kepribadian seseorang. Pada periode ini pribadi seseorang sebelum masa ini akan terbentuk menjadi pribadi yang lebih mantap. Pertumbuhan fisik pada periode pubertas

berlanjut menuju kematangan pada masa remaja ini. Menurut Depdikbud (1994: 4), siswa SMA adalah peserta didik pada suatu pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan dan peningkatan keterampilan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan yang memadai maka siswa mendapatkan sesuatu yang sangat berharga untuk bekal di masa yang akan datang.

Menurut Sukintaka (1992: 45-46), karakteristik pelajar SMA adalah sebagai berikut:

- a. Psikis (mental) 1) Mental menjadi stabil dan matang. 2) Banyak memikirkan dirinya sendiri. 3) Membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai segi.
- b. Sosial 1) Lebih lepas. 2) Sadar dan peka terhadap masalah perkembangan sosial. 3) Berusaha lepas dari lingkungan orang dewasa atau pendidik.
- c. Jasmani 1) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang. 2) Mampu menggunakan energy dengan baik. 3) Anak putri proporsi tubuhnya masih menjadi baik. 4) Perkembangan motorik. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1980: 10), menjelaskan bahwa perkembangan masa remaja yakni: (1) Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, (2) Mencapai peran sosial pria dan wanita, (3) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuh secara afektif, (4) Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, (5) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, (6) Mempersiapkan karir ekonomi, (7) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga, (8) Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Karakteristik siswa sekolah menengah atas secara psikologis termasuk dalam usia remaja, usia yang memiliki keingintahuan yang besar terhadap hal-hal baru, pemberontak, menyukai lawan jenis. Sedangkan dari jasmaniah, kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang, mampu menggunakan energi dengan baik.

Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak atau siswa akan selalu mengalami perubahan peningkatan terhadap pembentukan karakteristik, baik sejak lahir, masa kanak-kanak, remaja hingga menuju dewasa. Siswa sekolah menengah atas mempunyai karakteristik yang khas dari tahapan periode sebelumnya, baik secara jasmani, psikis atau mental dan sosial.

METODE

Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan melalui kooperatif. Hal ini sesuai dengan pendapat abdulhak (2001: 1920) yang mengemukakan penelitian kooperatif adalah pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antar peserta didik sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.

Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan untuk memecahkan suatu masalah dengan melihat gejala-gejala yang terjadi dimasa lampau, masa sekarang maupun masa yang akan datang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen. Metode ini dipilih mengingat tujuan dari penelitian ini, yaitu mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh ridwan (2013:50). Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi terkontrol secara ketat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap subjek peneliti. Maka pada penelitian ini penulis mengadakan suatu percobaan langsung untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw Pengaruh hasil belajar dribbling bola basket melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw pada siswa kelas XI

SMA NEGIRI 1 RENGASDENGKLOK.

Teknik pengambilan sample menggunakan cluster random sampling. Teknik penentuan sample ini adalah teknik memilih sebuah sample dari kelompok kelompok unit yang kecil. Beberapa cluster kemudian dipilih secara acak sebagai wakil dari populasi. Peneliti akan menggunakan dua sample, sample pertama adalah kelas control, kelas yang tidak menerima perlakuan (treatment) sample kedua adalah untuk kelas eksperimen, yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan (treatment) khusus yaitu dalam proses pembelajaran dribbling bola basket.

Banyaknya populasi yang ada berjumlah 11 kelas diambil sample secara acak menjadi 2 kelas yaitu dikelas XI Mipa 1 sebagai kelas control yang berjumlah 36 siswa dan kelas XI Mipa 6 sebagai kelas eksperimen berjumlah 36 siswa. Sehingga jumlah total 72 siswa.

Dribbling dalam permainan bola basket tidak akan lepas dari bagaimana membawa bola dan melindunginya dari lawan yang berusaha merebut bola. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model pembelajaran jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman, 2008:203).

Agar penelitian ini lebih kongkrit, maka perlu ada data, data tersebut diperoleh pada awal eksperimen sebagai data awal (pre-test) dan pada akhir eksperimen sebagai data akhir (pro-test). Tujuannya untuk mengetahui pengaruh hasil perlakuan dan perbedaannya yang merupakan tujuan eksperimen, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument pre-test dan pro-test

HASIL PENELITIAN

Deskriptif data dari penelitian ini meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar 1. Pre-Test dan Post-Test Eksperimen

Data Pre-Test hasil Dribbling Bola Basket dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw rata – rata 8,06, simpangan baku sebesar 1,26. Data Post-Test

deviasi, standar eror, distribusi, frekuensi, serta histogram dari masing-masing variabel data lengkapnya.

hasil Dribbling Bola Basket dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw diperoleh skor rata – rata 10,44 simpangan baku sebesar 1,30.

Table 1

Hasil perhitungan rata – rata dan simpangan baku hasil Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw

PERIODE TES EKSPERIMEN	RATA-RATA	SIMPANGAN BAKU
Test Awal	8,06	1,26
Test Akhir	10,44	1.30



Gambar 1 Diagram Tes Awal dan akhir kelompok Kontrol

Tabel 2

Hasil perhitungan rata – rata dan simpangan baku hasil kelas kontrol

PERIODE TES KONTROL	RATA - RATA	SIMPANGAN BAKU
Tes Awal	8,278	1,52
Tes Akhir	9,944	1,264



Gambar 2 Diagram Tes Awal dan akhir kelompok Kontrol

Tabel 3

Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Perbedaan Hasil Pembelajaran Tes Awal dan Tes Akhir kelompok Kontrol

Tes	L0	Ltabel 0,05	Kesimpulan
Awal	0.133	0.148	Normal
Akhir	0.134	0.148	Normal

Tabel 4

Hasil Perhitungan Uji Signifikansi Perbedaan Hasil Pembelajaran Tes Awal dan Tes Akhir kelompok Experimen

Tes	L0	Ltabel 0,05	Kesimpulan
Awal	0.132	0.148	Normal
Akhir	0.138	0.148	Normal

Uji homogenitas dengan menggunakan uji persamaan dua varians

Tabel 5

Perhitungan Uji Kesamaan Dua Varians

Variabel	Periode tes	variansi	Fhitung	Ftabel	kesimpulan
Eksperimen	Pretest	1,60	1,05	4,43	Homogen
	Posttest	1,68			
Kontrol	Pretest	2,32	1,45	4,43	Homogen
	Posttest	1,60			

Tabel 6

Hasil Uji T Dua Rata-rata Kelompok Berpasangan

Kelompok Sample	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	7,37	2,03	Ho ditolak

Hasil Uji Signifikan Satu Pihak

Tabel 7

Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Satu Pihak

Kelompok Sample	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
Uji satu pihak	-1,51	1,99	Ho diterima

Pembahasan

Perhitungan dan uji signifikan peningkatan hasil bentuk pembelajaran dilakukan dengan menggunakan uji signifikan dua rata-rata satu pihak yaitu uji t. Dari hasil pengujian tersebut yang ada pada Tabel 4.8 diperoleh bahwa untuk kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung}(-1,51) < t_{tabel}(1,99)$ pada taraf nyata/signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 19$ (2.09) Kriteria pengujian adalah, terima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$. Dalam hal ini t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 , artinya H_0 diterima. karena H_0 diterima, tidak ada perbedaan antara rata-rata keterampilan dribbling siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dengan penerapan model konvensional Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Rengasdengklok.

Berdasarkan perhitungan dan analisis yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir kedua kelompok diatas yaitu eksperimen dan kontrol, maka diperoleh jawaban untuk statistik penelitian dilakukan oleh penulis. Hasil perhitungan menggunakan statistik

bahwa hasil Dribbling Bola Basket dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw mengalami peningkatan yang signifikan di bandingkan kelompok yang tidak menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw. Hal tersebut menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil Dribbling Bola Basket dalam Bola Basket pada kelas XI .

Melihat dari hasil yang diperoleh pada tes akhir kedua kelompok penulis berpendapat bahwa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw mengalami peningkatan yang efektif terhadap hasil Dribbling Bola Basket dalam Bola Basket dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa penulis menyimpulkan hasil penelitian Dribbling Bola Basket sebagai berikut :

Hasil *Dribbling* Bola Basket dalam pembelajaran Bola Basket menggunakan penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap antara hasil Dribbling Bola Basket di kelas XI SMA Negeri 1 Rengasdengklok Karawang. Terdapatnya pengaruh secara nyata dari perlakuan yang diberikan dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw, secara signifikan terlihat dari hasil yang

Abdul Rohim. E. (2010) *Olahraga Bola Basket* Semarang: CV. Aneka Ilmu

Nuril Ahmad. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta : Era Intermedia.

PROFIL SINGKAT

Nama : Abdullah Waffa

Tempat Tanggal Lahir : Karawang, 27-06-1997

Pendidikan S1 ditempuh di prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi di universitas singaperbangsa karawang.

diperoleh penghitungan t hitung $(7,37) > t$ tabel $(2,03)$ artinya hipotesis (H_0) ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Pujanto, A. (2015, juni 24). Pengertian dan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Jigsaw. Diambil kembali dari situs berita dan artikel pendidikan: <http://www.infoduniapendidikan.com/2015/06/pegertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-jigsaw.html>