

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA
BASKET PADA SISWA SMP NEGERI 7
KOTA SORONG**

SKRIPSI



OLEH

**FEBELINA NELCE NAA
NIM. 148520119064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)
SORONG
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW
TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA
BASKET PADA SISWA SMP NEGERI 7
KOTA SORONG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh derajat sarjana pada
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Dipertahankan dalam ujian Skripsi
Pada Kamis, 13 Juni 2024

Oleh

**FEBELINA NELCE NAA
NIM. 148520119064**

Lahir di : Sorong

LEMBAR PERSETUJUAN

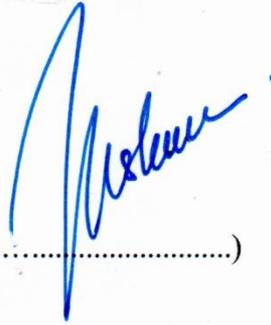
Skripsi ini telah disetujui oleh tim pembimbing

Pada hari : 13 Juni 2024

Pembimbing I

Waskito Aji Suryo Putro, M.Or., AIFO-FIT
NIDN. 1117019002

(.....)



Pembimbing II

Istiyono, S.Sos., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 00010566607

(.....)



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

Pada : 24 Juni 2024

Dekan Fakultas Pendidikan
Bahasa, Sosial dan Olahraga



Reni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi
Ketua Penguji

Waskito Aji Survo Putro, M.Or., AIFO-FIT
NIDN. 1117019002

(.....)

Sugiono, M.Pd
NIDN. 9912002391

(.....)

Leo Pratama, M.Or
NIDN. 1422129303

(.....)

Motto

“ Takut Akan Tuhan adalah Permulaan Pengetahuan,
tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan ”

(Amsal 1:7)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan hikmat dan pengetahuan bagi penulis
 2. Orangtua tercinta, Bapak Hermanus Naa dan Mama Aksamina Kareth, yang telah dengan tulus hati menopang penulis hingga proses penyelesaian perkuliahan
 3. Kakak Ester Naa, Kalfin Naa dan Elisa Naa yang juga telah membantu membimbing dan menopang penulis sampai saat ini
 4. Alama Mater tercinta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
 5. Selurh Civitas Akademika Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
- Kebaikan kalian akan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Kuasa...amin

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan kasih-Nya yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Adapun skripsi ini dibuat dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket Pada Siswa Smp Negeri 7 Kota Sorong”.

Penulis menyadari sungguh bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini jinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor UNIMUDA Sorong
2. Bapak Ronny Andri Pramita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga UNIMUDA Sorong.
3. Bapak Saiful Anwar, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani UNIMUDA Sorong.
4. Bapak Waskito Aji Suryo Putro, M.Or., AIFO-FIT selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
5. Bapak Istiyono, S.Sos., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
6. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga Universitas Muhammadiyah Sorong, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

7. Orang Tua, saudara-saudara kami, atas doa, bimbingan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
 8. Keluarga Besar Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
 9. Khususnya teman-teman seperjuangan kami di Jurusan Pendidikan Jasmani.
- Atas semua dukungan semangat serta kerjasamanya

Penulis menyadari sungguh bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan masukan yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi proses penyempurnaan penulisan skripsi ini.

Sorong, April 2024

Penulis

Febelina Nelce Naa
NIM. 148520119064

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vi
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Hipotesis	3
1.5. Definisi Operasional	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Olahraga Basket	5

2.2. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	8
2.3. <i>Dribble</i>	16
2.4. Model Pembelajaran Kooperatif	22
2.5. Metode Pembelajaran Jigsaw	26
2.6. Kerangka Berpikir	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	32
3.2. Variabel Penelitian	33
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.4. Populasi dan Sampel	34
3.5. Teknik Pengumpulan Data	35
3.6. Teknik Analisis Data	42
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
4.2. Hasil Penelitian	55
4.3. Pembahasan	77
BAB V. PENUTUP	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Indikator pelaksanaan <i>dribble</i> bola basket	36
Tabel 2.	Instrumen penilaian kemampuan teknik dasar <i>dribble</i> bola basket	37
Tabel 3.	Kisi-kisi penilaian <i>dribble</i> bola basket.....	38
Tabel 4.	Sarana dan Prasarana SMP Negeri 7 Kota Sorong	49
Tabel 5.	Data jumlah siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong	54
Tabel 6.	Responden menurut Jenis Kelamin	56
Tabel 7.	Responden menurut kelas	56
Tabel 8.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> sangat membosankan	57
Tabel 9.	Saya merasa metode belajar dengan <i>jigsaw</i> dapat saya ikuti dengan mudah.....	57
Tabel 10.	Saya merasa kesulitan untuk mengerti dengan metode <i>jigsaw</i>	58
Tabel 11.	Minat belajar saya lebih bertambah dengan adanya model pembelajaran <i>jigsaw</i>	58
Tabel 12.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya.....	59
Tabel 13.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya.....	59
Tabel 14.	Selama belajar PJOK dengan metode pembelajaran <i>jigsaw</i> ini saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pengajarannya menurut saya menarik	60
Tabel 15.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> bermanfaat bagi saya dalam penguasaan materi	61
Tabel 16.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> mempermudah saya dalam berinteraksi	61
Tabel 17.	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> membantu saya lebih aktif.....	62
Tabel 18.	Keadaan latihan bola basket di sekolah baik dan nyaman	62
Tabel 19.	Saya mengikuti latihan bola basket karena tuntutan tugas ekstrakurikuler	63

Tabel 20. Saya hobi bermain bola basket.....	63
Tabel 21. Saya lebih menyukai latihan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket	64
Tabel 22. Teknik dasar yang paling dibutuhkan dalam permainan bola basket adalah <i>dribbling</i>	64
Tabel 23. Saya kurang suka mengikuti latihan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket	65
Tabel 24. Saya pernah mendapat materi latihan <i>dribbling</i> dalam kegiatan belajar mengajar	66
Tabel 25. Perlu penarapan metode latihan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan <i>dribble</i> dalam permainan bola basket	66
Tabel 26. Variasi latihan yang banyak dapat menunjang peningkatan kemampuan <i>dribbling</i> saya.....	66
Tabel 27. Teknik dasar <i>dribbling</i> yang paling dibutuhkan dalam memenangkan suatu permainan bola basket	67
Tabel 28. Data <i>Pre-Test</i> kemampuan <i>dribble</i> bola basket siswa.....	68
Tabel 29. Deskripsi data <i>Pre-Test</i>	68
Tabel 30. Data <i>Post-Test</i> kemampuan <i>dribble</i> bola basket siswa	69
Tabel 31. Deskripsi data <i>Post-Test</i>	70
Tabel 32. Hasil uji validitas terhadap variabel metode pembelajaran <i>jigsaw</i> (X) .	72
Tabel 33. Hasil uji validitas terhadap Peningkatan Kemampuan <i>Dribble</i> Bola Basket (Y)	73
Tabel 34. Hasil Uji Reliabilitas	74
Tabel 35. Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 36. Uji <i>t-test</i> (<i>parsial</i>).....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	31
Gambar 2. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	32

ABSTRAK

Febelina Nelce Naa /148520119064. **Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket pada Siswa Smp Negeri 7 Kota Sorong.** Skripsi. Fakultas Pendidikan, Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap peningkatan kemampuan dribble bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menggiring/*dribble* bola basket. metode *kuantitatif* dengan jenis pendekatan *deskriptif*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penilaian, Penilaian kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket, studi kepustakaan dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 61,2 pada tes awal menjadi 71,2 pada tes akhir, dengan peningkatan rata-rata sebesar 10 poin. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran jigsaw terhadap peningkatan kemampuan dribble bola basket, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Persentase peningkatan kemampuan peserta didik adalah sebesar 16,34%. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, dengan peningkatan tertinggi mencapai 40,48 poin. Namun, ada juga beberapa peserta didik yang tidak mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran jigsaw yang melibatkan diskusi kelompok, memberi kesempatan peserta didik untuk memberikan jawaban yang benar, dan mendorong semangat kerja sama, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Jigsaw, dribble bola basket*

BSTRACT

Febelina Nelce Naa /148520119064. The Influence of the Jigsaw Learning Model on Improving Basketball Dribbling Ability in Students at SMP Negeri 7 Sorong City. Thesis. Faculty of Education, Language, Social Affairs and Sports, Muhammadiyah Education University, Sorong.

The aim of this research is to find out whether there is an influence of the jigsaw learning model on improving basketball dribbling abilities in students at SMP Negeri 7 Sorong City. to find out what factors influence the improvement of students' ability to dribble/dribble basketball. quantitative method with a descriptive approach. The sample used in this research was 20 students. Data collection techniques in this research are observation, interviews, assessments, assessment of basic basketball dribbling technique abilities, literature study and documentation. The analysis techniques used are validity testing, reliability testing, normality testing and hypothesis testing.

The results of this research show that it was found that the average student learning outcomes increased from 61.2 in the initial test to 71.2 in the final test, with an average increase of 10 points. Hypothesis testing shows that there is a significant influence of the jigsaw learning model on improving basketball dribbling ability, with a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05. The percentage increase in students' abilities was 16.34%. The learning results obtained showed that the majority of students experienced significant improvement, with the highest increase reaching 40.48 points. However, there are also some students who do not experience improvement. This increase was caused by the jigsaw learning method which involved group discussions, gave students the opportunity to give the correct answer, and encouraged a spirit of cooperation, thus making the learning process more interesting and less boring.

Keywords: *Jigsaw Learning Model, basketball dribble*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian program pembelajaran. Kegiatan tersebut melibatkan sejumlah komponen, yang disebut komponen proses belajar mengajar. Adapun komponen-komponen pembelajaran terdiri dari: siswa, guru, tujuan, bahan, metode, media dan evaluasi. Ketujuh komponen tersebut sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu mengelola seluruh komponen proses belajar mengajar, agar kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penerapan model pembelajaran, strategi, dan pendekatan dipergunakan dengan baik dan semaksimal mungkin sehingga akan memberi dampak yang baik kepada siswa (Aini, 2017:8). Pemilihan model pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan kemampuan interaksi antara siswa agar terhindar kesinggungan dan kesalahpahaman yang menimbulkan permusuhan (Sulastri & Rochintaniawati, 2019:45). Dengan menggunakan kooperatif ini siswa akan saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan melatih berinteraksi-komunikasi-sosialisai dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Tipe kooperatif yang

yang bisa melibatkan siswa agar aktif dikelas yaitu kooperatif tipe jigsaw (Nurfitriyanti, 2017:7).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengelompokan atau tim kecil yang terdiri dari empat, enam, bahkan delapan siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda dengan mengajarkan sikap saling berkerja sama dalam berkelompok (Syarifuddin, 2011:97). Dengan adanya model pembelajaran ini akan melatih siswa berani mengemukakan pendapat, berkerja sama, mengembangkan diri, dan bertanggung jawab secara individu (Budiawan & Arsani, 2013). Jadi berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang baik di terapkan dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dimana siswa dilatih untuk bertanggung jawab secara individu dan mengembangkan kemampuan interaksi antar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulisan mengambil penelitian tentang bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan siswa/siswi dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola / *dribble* pada olahraga basket di SMP Negeri 7 Kota Sorong.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan dribble bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong ?

2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menggiring/*dribble* bola basket ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan antara lain :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menggiring/*dribble* bola basket

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selain untuk mendapat manfaat teoritis yang diharapkan bisa menambah wawasan ilmiah terutama berkenaan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat lain seperti sebagai bahan evaluasi bagi guru di sekolah dalam proses pembelajaran pada peserta didik.

1.5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong
- H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong

1.6. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas, tentang arah penelitian skripsi ini, ada baiknya terlebih dahulu menjelaskan kata kunci yang terdapat dalam pembahsan ini, yaitu :

1. Model pembelajaran adalah metode belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.
2. Peningkatan adalah upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas.
3. *Dribble* bola basket adalah membawa bola dengan cara memantulkannya ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian sambil berjalan atau berlari.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Olahraga Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket dapat di lapangan terbuka, walaupun pertandingan profesional pada umumnya dilakukan di ruang tertutup. Lapangan pertandingan yang diperlukan juga relatif tidak besar, misal dibandingkan dengan sepak bola. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti voli dan sepak bola.

Bola basket menjadi salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia. Banyak kompetisi bola basket yang diselenggarakan setiap tahun, seperti British Basketball League (BBL) di Inggris, National Basketball Association (NBA) di Amerika, dan Indonesia Basketball League (IBL) di Indonesia. Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut VO₂ max tinggi. Dengan latihan VO₂ max ini dapat ditingkatkan yang menghasilkan peningkatan hanya berkisar 25% dari kondisi awal latihan. Dari latihan tersebut elebihnya ditentukan oleh potensi fisik yang ada pada setiap individu. Bola basket merupakan cabang olahraga dengan waktu istirahat yang lebih lama, sehingga dapat memanfaatkan teknik *recovery* dengan tepat, (Ahmadi, Nuril, 2017:21)

2.1.1. Sejarah Permainan Bola Basket

Adalah James Naismith yang mencatatkan namanya dalam sejarah sebagai pencetus permainan bola basket ini. Awalnya ide tersebut muncul karena saat musim dingin, banyak permainan olahraga yang tidak bisa dilakukan oleh para muridnya. Keinginannya untuk membuat sebuah permainan yang dapat dimainkan di dalam ruangan tertutup, menggerakannya untuk membuat permainan bola basket.

Profesinya sebagai instruktur pendidikan jasmani di perguruan tinggi *Springfield College* yang terletak di Massachusetts, Amerika Serikat, memudahkan Naismith untuk terus berinovasi dalam olahraga hasil kreasinya tersebut. Di permulaannya, tahun 1891, permainan bola basket dilakukan menggunakan bola sepak. Jadi tidak langsung menggunakan bola basket seperti sekarang ini. Saat itu, Naismith merancang permainan bola basket dengan cara melemparkan bola ke dalam keranjang buah persik. Keranjang yang digantungkan di tembok di gedung olahraga tersebut menjadi penentu skor.

Jumlah pemainnya pun setiap tim terdiri dari sembilan orang. Dan saat itu belum ada teknik dribble. Lalu bagaimana donk cara menggiring bola? Caranya dilempar ke teman satu tim. Seiring dengan waktu, permainan ini mulai berkembang. Terutama setelah basket mulai digemari oleh berbagai kalangan dan berbagai macam usia, permainan ini semakin mengalami penyempurnaan-penyempurnaan hingga menjadi seperti permainan bola basket yang sekarang kita kenal.

Permainan ini cepat menyebar ke publik. Dan pada tahun 1895, digelarlah pertandingan bola basket yang pertama kali mempertemukan dua perguruan tinggi, yakni Minnesota School of Agriculture dengan Hamline College. Meski dilakukan di dalam ruangan, tidak lantas menjadikan permainan bola basket sebagai olahraga yang membiarkan pemainnya bisa bersantai. Tajamnya pandangan, kekuatan nafas, kecepatan berlari, kelihaian dalam mengelabui, kemampuan menembak tepat sasaran, dan ketangkasan tangan menjadi kemampuan yang harus dimiliki agar menjadi pemain bola basket yang baik. Maka jangan heran kalau bakal mandi keringat saat melakukan permainan ini, (Faruq, 2020:67)

2.1.2. Permainan Bola Basket Masuk Ke Indonesia

Sejarah mencatat, pada tahun 1920, terjadi eksodus warga negara China ke negara-negara Asia Tenggara, salah satunya Indonesia. Sementara itu, China merupakan salah satu sasaran utama dari *Young Men's Christian Association* (YMCA) untuk dijadikan tempat penyebaran permainan bola basket. China yang lebih dulu mengenal permainan bola basket dua puluh tahun sebelumnya, turut membawa permainan ini ke Indonesia saat terjadi eksodus tersebut.

Para perantau tersebut membentuk komunitas sendiri, salah satunya mendirikan sekolah-sekolah untuk warga negara China. Di sekolah-sekolah tersebut, permainan bola basket diajarkan dan menjadi populer. Kemudian berdirilah komunitas-komunitas basket di beberapa kota besar yang didirikan oleh para perantau ini. Sebut saja Tionghoa

Hwee, Fe Leon Ti Yu Hui, Chinese English School dan Pheng Yu Hui (Sahabat). Sahabat merupakan klub asal salah satu legenda basket Indonesia salah satu legenda basket Indonesia, Sony Hendrawan (Liem Tjien Siong). Sejak saat itulah, permainan bola basket juga dimainkan oleh khalayak ramai, (Ahmadi, Nuril, 2017:23)

2.1.3. Organisasi yang Menaungi

Organisasi yang menaungi bola basket di dunia bernama *Federation Internationale de Basketball* (FIBA). Organisasi ini berpusat di Jenewa, Swiss. Di kancah nasional, induk permainan bola basket bernama Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (Perbasi) yang berpusat di Jakarta.

2.2. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Dalam menguasai permainan bola basket terdapat beberapa hal yang harus diketahui, seperti cara bermainnya, aturan di dalamnya, ukuran lapangan dan lain sebagainya.

Untuk melakukan permainan bola basket, diperlukan untuk memahami teknik-teknik dasar dalam permainan ini. Setidaknya perlu menguasai teknik memegang bola, *passing*, *dribble*, *shooting*, *pivot*, *rebound*, dan *slam dunk*.

2.2.1. Teknik Dasar Memegang Bola

Memegang bola dalam permainan bola basket merupakan hal yang paling mendasar. Karena ia merupakan induk dari segala teknik yang ada di dalam permainan ini. Melakukannya tidak bisa sembarangan, sebab jika

memegang bola dengan baik, pemain akan lebih mudah mengendalikan bola. Tentunya hal ini sangat mempengaruhi kualitas permainanmu.

Caranya memegang bola adalah letakkan kedua tangan di kanan kiri bola. Agar bola tidak mudah terlepas, jari harus diregangkan atau dibuka lebar. Posisi tangan ini sangat penting dilakukan, baik untuk menerima bola ataupun akan melakukan operan ke teman.

2.2.2. Teknik mengoper atau melempar bola (*Passing*)

Setelah menguasai teknik memegang bola, kita perlu banget menguasai teknik mengoper bola ke teman. Sebab dalam permainan, kita tidak mungkin membawa bola tanpa melakukan operan sama sekali. Teknik ini memiliki beberapa cara, kita bahas lebih detail di bawah, (Oliver, Jon, 2017:89).

a. *Chest Pass* (Operan Dada)

Operan ini merupakan teknik dasar dalam melakukan oper. Karena sangat umum digunakan. Kalau menonton pertandingan bola basket, pernah tidak memperhatikan seorang pemain melakukan operan yang sikunya menekuk sehingga bolanya sejajar dengan dada dan kedua tangan memegang bola? Kalau pernah, itulah yang dimaksud chest pass. Cara sederhana untuk melatih operan ini adalah dengan memantulkan bola ke dinding yang ada di depanmu sambil mengambil posisi tubuh seperti paragraf di atas.

b. *Overhead Pass* (Operan di Atas Kepala)

Kalau kamu berada dalam kepungan lawan dan dijaga ketat atau rekan satu timmu jauh, kamu bisa banget menggunakan operan ini nih, . Memang operan ini seringkali digunakan untuk meloloskan dari penjagaan lawan, sementara temanmu berada di daerah yang minim penjagaan namun jaraknya jauh.

Cara melakukan operan ini adalah dengan kedua tangan memegang bola dan diposisikan di atas kepala dan siku menekuk. Dengan bertumpu pada lekukan tangan, bola dilemparkan sampai posisi tangan jadi lurus. Oh ya, agar maksimal, bola dilepaskan dengan menggunakan jentikan ujung jari-jari.

c. *Behind The Back Pass* (Operan Belakang Punggung)

Inovasi dan improvisasi sangat diperlukan dalam setiap sendi kehidupan kita. Tidak ada salahnya mengangan-angankan sesuatu, karena bermimpi itu gratis. Salah satu yang pernah menjadi angangan dalam bola basket adalah teknik operan behind the back pass atau operan belakang. Seiring berkembangnya permainan bola basket modern, teknik ini menjadi teknik yang mematikan, berbahaya, dan tentunya memunculkan decak kagum. Disebut mematikan dan berbahaya karena operan ini membuat bola menjadi sangat sulit untuk ditebak lawan. Ketidakpastian yang dimiliki lawan dalam menghalau operan ini menjadi tidak jelas. Karena itu, operan ini seringkali mengelabui lawan. Operan ini cukup sulit untuk pemula, karena

memerlukan teknik khusus dalam melakukannya. Biasanya pemain yang sudah professional yang dapat melakukannya dengan baik. Salah satu pemain yang lihai melakukan operan ini adalah *Kobe Bryant*.

d. *Baseball Pass* (Operan Baseball)

Dari namanya saja, pasti sudah bisa menebak. Benar! Operan ini dilakukan dengan satu tangan, mirip seperti pemain baseball yang melempar bola. Saat melakukan serangan balik, operan ini sangat tepat untuk dipilih. Pasalnya, operan ini seringkali dilakukan mulai dari daerah pertahanan sendiri menuju pertahanan lawan dengan akurat dan power yang bertenaga secara cepat. Tidak hanya itu, operan ini terkadang digunakan untuk mengelabui lawan. Seakan menembak bola, namun hanya mengoper bola.

e. *Bounce Pass* (Operan Memantul)

Operan ini dilakukan dengan cara memantulkan bola ke lantai. Operan ini dilakukan untuk melewati hadangan lawan yang ketat dan rekan satu tim sulit dijangkau. *Bounce pass* dilakukan dengan cara posisi badan tegak lurus. Siku dalam kondisi ditekuk ke samping badan dengan bola berada di depan badan. Dorong bola dengan menggunakan ujung jari tangan namun telapak tangan menghadap ke arah luar.

2.2.3. Teknik Dribble (Menggiring Bola)

Menggiring bola atau *dribble* dalam permainan bola basket dilakukan dengan tujuan untuk mengendalikan arah bola sambil memantulkan bola basket ke lantai berulang kali. Jika kaki melangkah, baik

berjalan atau berlari, bola harus dipantulkan ke lantai, (Devita, A, 2018:12).

Melalui teknik dribble, bisa mengetahui kelincahan seorang pemain basket. Biasanya, pemain yang berposisi sebagai point guard memiliki kemampuan dribble yang mumpuni, bahkan tidak jarang menjadi pemain yang paling baik dalam men-dribble bola. Maka tidak heran jika point guard seringkali menjadi playmaker dalam sebuah tim. Stephen Curry, John Stockton, dan Earvin “Magic” Johnson merupakan nama-nama besar dunia bola basket yang berposisi sebagai point guard.

Teknik ini dapat dilakukan dengan satu maupun dua tangan. Berdasarkan ketinggian bola, dribble terbagi menjadi dua jenis, yaitu dribble tinggi dan dribble rendah. Dribble tinggi biasanya dilakukan saat pemain berada dalam keadaan bebas. Sementara dribble rendah seringkali digunakan saat pemain berada dalam pressure lawan.

Namun berdasarkan jenis trik, dribble dalam bola basket terbagi banyak, yaitu: (Devita, A, 2018:45).

a. Crossover Move

Bola di-dribble dengan cara menyilang. Bola yang semula di tangan kiri dipantulkan ke kanan sehingga dapat diterima dengan baik oleh tangan kanan dan sebaliknya. Dribble jenis ini bisa dilakukan di daerah lawan dan dapat mengakibatkan ankle break, yakni lawan tertipu menebak arah bola ke arah yang berlawanan setelah bola di-crossover-kan.

b. *Behind The Back Dribble*

Sebenarnya dribble jenis ini sama dengan dribble crossover move. Hanya saja dilakukan dengan sedikit berbeda, yakni dengan posisi membelakangi bola. Tentu saja, dribble ini tidak mudah untuk dilakukan dalam permainan bola basket.

c. *Between The Legs Dribble*

Bola di-dribble dengan cara memindahkan bola dari tangan kanan ke tangan kiri namun melewati sela-sela kaki. Pada awalnya, mungkin mengalami kesulitan saat mempraktekkannya, namun ketika rajin berlatih, akan lihai melakukannya.

d. *High or Speed Dribble*

Saat melakukan serangan balik cepat atau fast break, dribble ini sangat cocok untuk dipakai. Pemain harus berlari secepat mungkin tanpa melepaskan bola. Teknik menguras banyak energi, oleh karena itu, pemain perlu melatih stamina yang prima dalam melakukan permainan bola basket.

e. *Reserve Dribble*

Pernah menonton seorang pemain basket yang *men-dribble* dengan cara mengendalikan bola memutar tubuh secara horizontal? Selain membutuhkan skill yang tinggi, dribble ini memerlukan konsentrasi yang tinggi.

f. Teknik Pivot

Teknik ini berupa gerakan memutar tubuh dengan menggunakan salah satu kaki sebagai poros sekaligus sebagai tumpuan tubuh. Pivot dilakukan dengan kedua tangan memegang bola.

Para pemain bola basket melakukan pivot biasanya setelah menerima operan dari rekan satu tim karena ingin melindungi bola dari sergapan lawan. Pivot merupakan inovasi teknik yang menyesuaikan aturan bola basket, yaitu pemain yang memegang bola diharuskan melakukan dribble dan akan dinilai sebagai suatu pelanggaran apabila bergerak tanpa melakukan *dribble*.

2.2.4. Shooting (Teknik Menembak Bola)

Kemampuan mencetak skor sangat bergantung pada skill dalam melakukan shooting bola ke dalam ring lawan. Semakin baik kemampuan shooting, semakin besar kemungkinan untuk meraup poin-poin tinggi. Sebab posisi menembak menentukan besarnya nilai yang akan didapatkan.

Pemain yang berperan utama sebagai penembak bola ke ring lawan dijuluki shooting guard. Mereka diambil dari pemain-pemain yang memiliki akurasi tembak yang handal. Michael Jordan dan Kobe Bryant adalah contoh legenda bola basket yang berposisi sebagai shooting guard.

Sangat perlu melatih insting, agar dapat mengetahui teknik shooting mana yang harus digunakan dalam kondisi yang terjadi. Sebab

setiap kondisi belum tentu bisa dilakukan dengan sembarang *shoot*. Teknik shooting memiliki beberapa cara, yakni :, (Hadjarati, 2019:11)

1. *Set Shoot*

Tembakan ini biasa dilakukan saat pemain berada dalam kondisi *free throw* atau bebas melakukan tembakan tanpa harus melompat. Karena shoot ini hanya bisa dilakukan dalam kondisi tanpa hadangan ataupun kawalan, tembakan ini jarang dipakai.

Agar bisa melakukan tembakan ini, perlu memegang bola dengan kedua tangan sambil menekuk lutut dalam keadaan memasang kuda-kuda. Sementara badan masih tegak, tajamkan pandangan ke target. Lenturkan jari dan berikan tambahan dorongan dari lengan. Sebelum bola ditembakkan, pastikan insting dan perasaanmu terlibat.

2. *Lay Up Shoot*

Shoot ini juga disebut shoot melayang. Sebab shoot ini dilakukan di akhir dribble dan begitu dekat dengan ring, pemain melakukan lemparan bola dengan satu tangan menuju target. Lemparan tersebut dilakukan sambil melompat seakan melayang. Jika ingin mahir melakukan shoot ini, berlatihlah bersama teman agar bisa menghindari hadangan dari *blocker*.

3. *Jump Shoot*

Pemain tidak bergerak maju ataupun mundur. Lalu melompat di saat titik tertinggi untuk melempar bola. Prinsip dalam melakukan jump shoot ada empat, yakni : *bow, eye, elbow, follow through*.

4. *Slam Dunk*

Teknik shoot ini merupakan teknik yang paling ditunggu-tunggu penonton. Teknik ini merupakan gerakan yang seringkali bisa membuat komentator kegirangan dan heboh karena cantiknya gerakan shoot ini. Oleh sebab itu, tim yang dapat memasukkan bola dengan cara ini seringkali terangkat moralnya. Dan juga bisa meruntuhkan semangat tim yang kebobolan dengan cara ini.

Awalnya, slam dunk hanyalah sebuah pertunjukan. Namun, secara perlahan teknik ini dibutuhkan untuk memenangkan pertandingan. Slam dunk merupakan menembak bola dengan melayang dan melompat ke udara, tidak sekedar melempar bola atau hanya melambungkan bola.

2.2.5. Teknik *Rebound*

Teknik berguna untuk memanfaatkan pantulan bola yang gagal masuk ke dalam ring basket. Jika tembakan yang gagal berasal dari tim, maka rebound berguna untuk memanfaatkan kemelut di depan ring. Namun jika yang tembakannya gagal adalah tim lawan, rebound dapat dimanfaatkan untuk menjauhkan bola dari daerah pertahanan.

2.3. *Dribble*

Dribble menjadi salah satu keterampilan dasar yang penting dilatihkan dan dikuasai pemain dalam permainan olahraga bola basket. Dalam bola basket, *dribble* sangat dibutuhkan saat pertandingan berlangsung. Teknik dribble sendiri merupakan salah satu teknik dasar di bola basket.

Berbeda dengan sepak bola, cara melakukan dribble dalam bola basket tidak menggunakan kaki. Dribble dalam bola basket merupakan penguasaan bola dengan cara memantulkan bola ke lantai lapangan, lalu diiringi dengan kaki dan tangan cara berirama. Tujuan dari teknik dribble adalah agar pemain bisa menembus pertahanan lawan dan melakukan serangan. *Dribble* juga bisa menjadi awal dari teknik basket lainnya, (Ambler, 2018:112)

2.3.1. Tujuan Dribble di Permainan Bola Basket

Dribbling merupakan salah satu teknik paling dasar dalam permainan bola basket. Setiap pemain harus menguasai teknik ini untuk bisa memainkan bola dengan baik di lapangan. Berikut ini tujuan dribble dalam permainan bola basket :

1. Untuk memindahkan bola dari satu titik ke titik lain di dalam lapangan
2. Untuk melakukan serangan ke area permainan lawan
3. Untuk mencari celah agar bisa melakukan shooting atau tembakan ke arah keranjang
4. Untuk membuka permainan dan mencari posisi yang pas agar bisa melakukan passing ke teman satu tim
5. Untuk keluar dari tekanan lawan
6. Untuk menghabiskan waktu saat berada di posisi unggul

2.3.2. Latihan *Dribble* Bola Basket

Untuk bisa melakukan dribble yang baik dan benar, ada beberapa hal yang diperhatikan oleh Anda. Berikut ini adalah cara melakukan teknik dasar bola basket untuk dribble:

- a. Tegakkan kepala dan fokuskan pandangan ke permainan

Bola basket bukanlah bola yang berukuran kecil, sehingga untuk menjangkau lebih banyak bagian bola dan memegangnya secara stabil, Anda perlu membuka jari-jari tangan dengan lebar.

- b. Rentangkan lengan dan lakukan gerakan pada pergelangan tangan untuk memantulkan bola ke tanah.
- c. Saat melakukan dribble, gunakan jari dan bukan telapak tangan untuk mengontrol bola.

Jika ingin melakukan dribble yang lebih cepat atau lambat, berlari ke arah kiri atau kanan sambil membawa bola dengan stabil, gunakan ujung jari untuk mengontrol bola.

- d. Jangan memantulkan bola terlalu tinggi saat menggiring bola

Gerakan ini memang bagian utama dari sebuah gerakan dribble. Yang perlu diperhatikan adalah pemusatan kekuatan tangan saat memantulkan bola ke lapangan.

- e. Gunakan lengan dan tubuh untuk melindungi bola dari pemain bertahan. Untuk melakukannya, ada dua hal yang perlu dilakukan, yaitu:

- a. Mengangkat lengan lain yang sedang tidak digunakan untuk dribbling sebagai perlindungan agar lawan tidak mudah meraih bola.
- b. Memposisikan bola di sisi yang berseberangan dengan lawan, dengan sedikit membungkukkan tubuh atau berbalik, sehingga bola bisa terlindungi dengan punggung.

2.3.3. Cara Melakukan Dribbling Bola Basket

Pemain bola basket perlu menguasai teknik khusus untuk bisa melakukan dribbling. Memantulkan bola ke lantai saja tanpa adanya teknik tidak akan menghasilkan dribbling yang lihai dan mengecoh. Berikut cara melakukan teknik dasar dribbling bola basket :

- a. Kepala harus dalam posisi tegak dengan pandangan fokus ke depan. Jangan terlalu fokus kepada bola, namun lihat lapangan dan pemain lawan.
- b. Rentangkan lengan dan gerakkan pergelangan tangan untuk memantulkan bola ke lantai.
- c. Saat memantulkan bola, gunakan jari untuk mengontrol bola. Jangan menggunakan telapak tangan untuk mengontrol bola.
- d. Jaga agar bola jangan memantul terlalu tinggi atau terlalu rendah saat dribbling.
- e. Tangan yang tidak memegang bola dan bagian tubuh lain bisa digunakan untuk melindungi bola dari gerakan lawan.

2.3.4. Teknik-Teknik Dribbling Bola Basket

Ada beberapa teknik dribbling bola basket yang wajib dikuasai oleh pemain basket. Berikut sejumlah teknik dribbling dalam olahraga basket, (Bahtiar, 2019:101).

1. *Hesitation Move*

Teknik hesitation move dilakukan dengan menahan bola sebentar atau sejenak di pegangan tangan. Gerakan ini dapat memecah

konsentrasi lawan. Gerakan ini juga digunakan untuk persiapan melakukan shooting bola ke ring.

2. *Change of Pace*

Teknik kedua yang harus dikuasai oleh pemain basket adalah *change of pace*. Teknik ini dilakukan dengan gerakan mengubah tempo dribbling. Gerakan ini berfungsi untuk memulai serangan atau melancarkan strategi lainnya yang mengejutkan pemain lawan.

3. *Crossover*

Teknik dribbling bola basket selanjutnya yang perlu dikuasai pemain basket adalah *crossover*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengubah posisi bola dari satu tangan ke tangan lainnya. Gerakan ini berfungsi untuk mempertahankan atau melindungi bola dari rebutan lawan.

4. *Between the Legs*

Pemain basket juga perlu menguasai teknik *between the legs*. Teknik dribbling ini dilakukan untuk melewati atau menerobos pemain bertahan lawan yang sedang melakukan *overplaying*. Cara melakukannya jika anda berbelok ke kiri, yakni dengan menggiring bola dalam pantulan rendah secara cepat menggunakan tangan kanan. Selanjutnya gunakan kaki kiri untuk melangkah maju. Pantulkan bola dari tangan kanan ke tangan kiri melewati di antara kaki. Pertahankan tubuh dalam posisi rendah saat melangkah maju.

5. *Behind the Back*

Behind the back merupakan teknik dribbling yang juga harus dikuasai oleh pemain basket. Teknik ini digunakan untuk memindahkan bola dari kanan ke kiri. Gerakan ini cukup sulit dipraktikkan, namun sangat efektif untuk mengecoh lawan.

6. *Wraparound*

Teknik selanjutnya yang wajib dikuasai oleh pemain basket untuk melakukan dribbling adalah wraparound. Gerakan teknik ini mirip dengan teknik behind the back. Namun gerakan ini dilakukan dengan melempar bola dari samping melewati punggung menuju ke arah depan.

7. *Ankle Breaker*

Gerakan dribbling yang harus dikuasai selanjutnya adalah ankle breaker. Teknik ini berupa gerakan cepat saat menggiring bola sehingga membuat pemain lawan kesulitan untuk bertahan dan menjaga keseimbangan kaki.

2.4. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai kegiatan belajar bersama-sama. Pembelajaran ini dilakukan agar siswa dapat saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Ada banyak hal yang perlu diketahui terkait pembelajaran kooperatif ini agar bisa dijalankan dengan efektif, (Depdikbud, 1999:25)

2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Bern & Erickson (2001:5) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar.

Warsono & Hariyanto (2014:161) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Menurut Hamdayama (2016:145) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Riyanto (2010 : 267) mengatakan pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk melatih kecakapan akademis (*academic skills*), keterampilan sosial (*social skill*), serta interpersonal skill.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan kelompok belajar di mana terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuannya masing-masing. Hasil yang diharapkan dari penggunaan metode ini adalah siswa mampu meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan sosial,serta kemampuan interpersonal.

2.4.2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut adalah beberapa tujuan dari pelaksanaan kegiatan belajar dengan model pembelajaran kooperatif.

- a. Menciptakan situasi di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok.
- b. Menjadikan teman sebaya sebagai sumber belajar selain guru dan buku.
- c. Menjadikan siswa yang lebih mampu sebagai narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
- d. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
- e. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

2.4.3. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2015:71) memaparkan sintak, langkah, atau penerapan model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase sebagai berikut.

- a. Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa

Tahap pertama ini digunakan oleh guru untuk menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

- b. Menyajikan Informasi

Guru mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal.

c. Mengorganisir Siswa ke dalam Kelompok Belajar

Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok dalam melakukan transisi agar efisien.

d. Membantu Kerja kelompok dan Belajar

Pada tahap ini, guru berperan dalam membantu kelompok-kelompok belajar selama kegiatan mengerjakan tugas kelompok.

e. Evaluasi

Guru menguji pengetahuan siswa terkait berbagai materi pembelajaran yang ditugaskan atau melalui presentasi oleh kelompok-kelompok masing-masing.

f. Memberikan Pengakuan atau Penghargaan

Guru memberikan apresiasi terkait apa yang sudah dilakukan siswa secara individu maupun kelompok.

2.4.4. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif

Terdapat jenis-jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki karakteristik masing-masing yang bisa disesuaikan dalam pembelajaran atau situasi tertentu. Pemilihan model pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan, Suprijono (2015:71)

a. *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa

secara heterogen. Pada pembelajaran jigsaw ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan dan latar belakang yang beragam. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda dan ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyampaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada kelompok asal.

b. STAD (Student Team Achievement Division)

Student Team Achievement Division (STAD) adalah salah satu jenis kooperatif yang menekankan adanya aktivitas serta interaksi antara siswa agar saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

c. TGT (Team game Tournament)

Jenis model pembelajaran kooperatif TGT ini dilakukan dengan menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar dengan adanya permainan pada setiap meja turnamen. Permainan tersebut akan menggunakan kartu berisi soal dan kunci jawabannya.

d. GI (Group Investigation)

Group Investigation (GI) adalah model pembelajaran kooperatif yang kompleks. Model pembelajaran ini memadukan antara prinsip belajar kooperatif dan pembelajaran berbasis konstruktivisme serta proses pembelajaran demokrasi.

Model pembelajaran ini juga mengharapkan agar siswa mampu terlibat aktif dari tahap awal sampai akhir pembelajaran. Pembelajaran kooperatif model ini menjadikan siswa mampu berfikir secara analitis, kritis, kreatif, reflektif dan produktif.

e. *NHT (Number Head Together)*

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT (kepala bernomor) merupakan pengembangan dari model kooperatif tipe TGT. Ciri khususnya adalah pembelajaran kelompok melalui penyelesaian tugas dengan saling membagi ide. Setiap kelompok harus memastikan bahwa anggotanya memahami dan menguasai tugas, sehingga semua siswa memahami konsep bersamaan.

f. *TPS (Think Pair Share)*

Tipe pembelajaran model ini dikembangkan oleh Frank T. Lyman (1981) dan memungkinkan setiap anggota pasangan siswa mampu berkontemplasi terhadap sebuah pertanyaan yang diajukan. Siswa bersama kelompoknya diminta untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkan. Setelah diskusi selesai, selanjutnya guru mengumpulkan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan dari seluruh kelas.

2.5. Metode Pembelajaran Jigsaw

Metode pembelajaran *jigsaw* adalah metode atau strategi pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa untuk belajar berkelompok dengan masing-masing siswa bertanggung jawab pada satu topik atau bahasan yang kemudian

dikolaborasikan dengan anggota kelompok lain sehingga membentuk pengetahuan yang utuh. Arif Widiyatmoko (2019 : 81) mengatakan bahwa model pembelajaran jigsaw adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Setiap siswa tidak hanya harus mempelajari materi yang menjadi tanggung jawabnya, tetapi juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Metode ini melatih kemampuan kognitif maupun sosial siswa yang sangat diperlukan di dalam bermasyarakat. Ada beberapa alasan mengapa metode ini harus dan perlu digunakan, yaitu:

- a. Membantu membangun pemahaman siswa.
- b. Mendorong pembelajaran kooperatif di antara siswa.
- c. Membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam mendengarkan, berkomunikasi, dan memecahkan masalah.

2.5.1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Jigsaw*

Berikut ini adalah langkah-langkah yang harus Guru Pintar lakukan dalam menerapkan metode pembelajaran *jigsaw*, (Alfaris S, 2019:2):

- a. Perkenalkan strategi dan topik yang akan dipelajari oleh siswa.
- b. Bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa dan berikan tugas yang berbeda-beda pada setiap siswa dalam kelompok tersebut.
- c. Siswa bergabung dengan siswa lain dari kelompok berbeda dengan tugas yang sama. Kemudian siswa dengan tugas yang sama tersebut berdiskusi dan bertukar pikiran sehingga membentuk kelompok ahli.

- d. Setelah selesai berdiskusi dengan “kelompok ahli”, masing-masing siswa akan kembali kepada kelompok asalnya untuk membagi hasil diskusi mereka dengan kelompok ahli.
- e. Setiap kelompok yang sudah selesai saling berbagi pengetahuan masing-masing, akan melakukan presentasi.
- f. Untuk mengukur tingkat ketercapaian pembelajaran, Guru dapat memberikan kuis atau tugas secara individual tentang tema yang telah dipelajari.
- g. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah jika menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw untuk mempelajari materi baru, Guru Pintar harus mempersiapkan sebuah panduan dan isi materi yang runtut serta cukup, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.5.2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan yang dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di sekolah.

1. Kelebihan Pembelajaran Jigsaw

Kelebihan pembelajaran jigsaw antara lain :

- a. Meringankan tugas guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada teman-teman dalam kelompoknya.
- b. Pemerataan penguasaan materi oleh siswa dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat dan siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan dengan lebih baik.

- c. Dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- e. Setiap siswa memiliki kesempatan menjadi ahli dalam kelompoknya.
- f. Siswa saling ketergantungan positif satu sama lain selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Kelemahan Pembelajaran Jigsaw

Selain kelebihan, ternyata jigsaw learning juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut ini adalah beberapa kelemahan metode jigsaw dalam pembelajaran menurut beberapa ahli seperti Hamdayama dan Ibrahim (*dalam* Majid, 2013:184):

- a. Siswa yang lebih aktif dalam kelompok memiliki kecenderungan untuk mendominasi proses diskusi dan mengontrol jalannya diskusi.
- b. Siswa dengan kemampuan membaca dan berpikir yang lebih rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- c. Siswa memiliki kecerdasan di atas rata-rata temannya akan cenderung merasa bosan ketika menerima penjelasan dari rekannya yang dinilai kurang setara dengannya.
- d. Membutuhkan kejelian dari guru dalam membentuk kelompok sehingga kelompok benar-benar heterogen. Jika tidak, ada

kemungkinan terbentuk kelompok yang anggotanya kurang menonjol semua atau sebaliknya.

- e. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli kadang tidak sesuai dengan kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- f. Siswa yang pasif atau merasa kurang dibandingkan temannya akan mengalami krisis percaya diri. Hal ini tidak akan berlangsung lama jika mendapat dukungan guru dan teman-teman dalam kelompok, lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

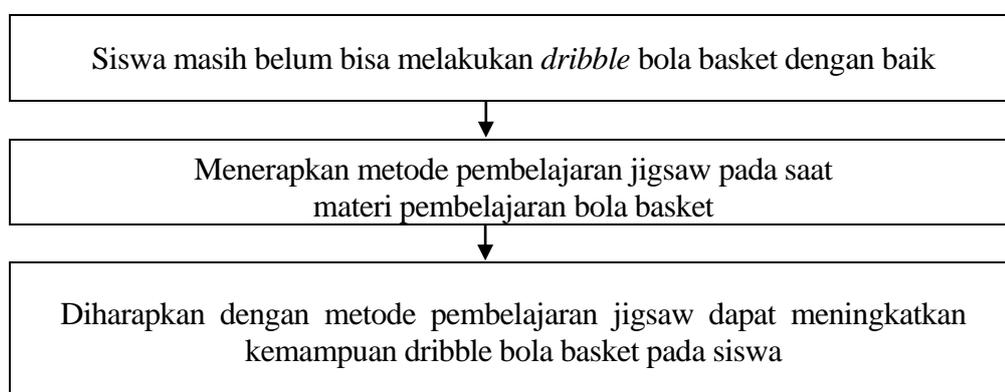
2.6. Kerangka Berpikir

Sekolah merupakan sebuah tempat dimana siswa dapat melakukan pembelajaran olahraga, salah satunya SMP Negeri 7 Kota Sorong merupakan sekolah yang melaksanakan kegiatan akademik atau non akademik. Salah satu pembelajaran akademik adalah pendidikan jasmani, khususnya materi bola basket. Jika peserta didik tidak dapat melakukan teknik dribblebola basket dengan benar bisa mempengaruhi hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik di dalam pembelajaran bola basket.

Seorang guru harus menerapkan metode pembelajaran penjas yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengambil solusi dengan mengajarkan teknik dribble bola basket yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*. Metode pembelajaran *jigsaw* pada prinsipnya adalah dalam model ini guru membagi satuan informasi yang

besar menjadi komponen-komponen yang kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok kooperatif, yang terdiri dari atas empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan komponen atau sub topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Guru memberikan tindakan tugas dan menjelaskan kepada siswa agar siswa dapat bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam belajar menjadi ahli dalam subtopik bagiannya. Selama pelaksanaan tingkatan tugas oleh siswa berlangsung, saat yang bersamaan guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa, serta mengawasinya dalam setiap pemilihan tingkatan tugas. Dan di sini siswa akan lebih mudah melakukan pembelajaran teknik dasar *dribble* bola basket dengan baik karena setiap siswa melakukan berbagai tingkatan tugas.

Dengan digunakannya metode pembelajaran *jigsaw* diharapkan siswa akan lebih mudah dalam melakukan pembelajaran teknik dasar *dribble* bola basket dengan baik karena setiap siswa diberi kesempatan untuk melakukan gerakan sesuai dengan kemampuannya sendiri dimulai dari tahapan yang mudah ke tahapan yang lebih sulit.



Gambar 1. Kerangka berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

2.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dengan jenis pendekatan *deskriptif*. Alasan memilih metode ini untuk menguji teori dan karena metode ini berguna untuk mendapatkan data yang nyata terjadi dilapangan pada saat melakukan penelitian, sehingga setelah mendapatkan data kemudian dianalisis menggunakan angka/statistik yang tersedia dan hasilnya dideskripsikan, (Ansori.M, 2020:33)

2.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen ditentukan oleh bagaimana cara peneliti mengatur subjek ke dalam kondisi dan kelompok yang berbeda. Desain penelitian ini adalah menggunakan *one group pretes-postest desain* yaitu melakukan tes awal dan tes akhir untuk mengukur ketercapaian belajarnya.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 2
(*One Group Pretest-Posttest Design*)
(Sumber : Sugiyono, 2018:111)

Keterangan :

O_1 = *Pre-tes* (tes kemampuan dribble bola basket sebelum dilakukan Treatment)

X = Pemberian Perlakuan (Menggunakan Metode Pembelajaran *Jigsaw*)

O₂ = Pos-test (tes kemampuan dribble bola basket sesudah dilakukan *treatment*)

Dalam desain ini tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen test dan sesudah eksperimen test yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut pre-test, dan test sesudah eksperimen (O2) disebut Pos-test

2.2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, ada pun variabel bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*independent variable*), variabel yang mempengaruhi atau sebab perubahan timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas penelitian ini adalah metode pembelajaran *jigsaw* (variabel X).
2. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan *dribble* basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong

Dalam hal ini yang akan diteliti adalah pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* terhadap kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong.

2.3. Waktu dan Tempat Penelitian

a. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 08 Juli sampai 05 Agustus 2023

b. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMP Negeri 7 Kota Sorong yang beralamatkan di Jl. Basuki Rahmat Km. 13, Kelurahan Klamana Kota Sorong

2.4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 117) mengemukakan pendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. populasi bukan hanya orang, tetapi benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang di pelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tertentu.

Menurut Maolani (2015: 39) Populasi adalah semua anggota dari suatu kelompok orang, kejadian, atau objek-objek yang ditentukan dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa pada SMP Negeri 7 Kota Sorong yang berjumlah 474 orang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2018: 118) Sampel adalah

sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang diteliti. Pada penelitian ini teknik dalam pengambilan sampel adalah *probability sampling*. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2018: 120). Teknik probability sampling yang digunakan adalah teknik *kluster random sampling* atau sampel acak kelompok, pengambilan kelompok sebagai sampel dipilih secara random (acak). Bila suatu kelompok telah terpilih maka semua anggota dalam kelompok tersebut harus dimasukkan ke dalam sampel (Maolani, 2015: 60). Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak dengan cara undian. Semua kertas yang berisikan nama siswa dan dimasukkan ke dalam gelas setelah itu diundikan dan yang diambil secara acak dijadikan sampel penelitian. Setelah dilakukan undian terpilihah siswa yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 20 siswa.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

2. Wawancara

Cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang.

3. Penilaian

Menurut Depdiknas Tahun 2002 penilaian adalah suatu kegiatan untuk memberikan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai peserta didik (Komarudin, 2016:29). Penilaian yang digunakan yaitu penilaian kemampuan *dribble* bola basket.

Tabel 1. Indikator pelaksanaan *dribble* bola basket

Indikator	Deskripsi	Gambar
1. Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki didepan lutut ditekuk. 2. Bola dipegang dibawah ketinggian dada dengan kedua tangan. 3. Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan kedepan 	
2. Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bola dipantulkan didepan kaki kanan dengan tangan kanan. 2. Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan bukan dipukul, perkenaan bola pada jari-jari tangan. 3. Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola 	

	lengan bawah sejajar dengantanah, pandangan kedepan.	
3. Sikap Akhir	Pergelangan tangan digerakan ke bawah	

(Sumber : Komarudin, 2012 : 112)

4. Penilaian kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket

Tabel 2. Instrumen penilaian kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket

Gerakan yang diamati	Nilai			
	4	3	2	1
A. Persiapan				
1. Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki didepan lutut ditekuk.				
2. Bola dipegang di bawah ketinggian dada dengan kedua tangan				
3. Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan kedepan				
B. Pelaksanaan				
1. Bola dipantulkan didepan samping kaki kanan dengan tangan kanan				
2. Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan bukan dipukul, dan perkenaan bola pada jari-jari tangan				
3. Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan bawah sejajar dengan tanah, pandangan ke depan				
C. Sikap Akhir				
1. Pergelangan tangan digerakan ke bawah				
Jumlah				
Skor perolehan				
Skor maksimum				

(Sumber: Komarudin, 2016:112)

Kriteria :

- a. Skor 4 = Sangat kompeten (nilai 91 sampai dengan 100)
- b. Skor 3 = Kompeten (nilai 71 sampai dengan 90)
- c. Skor 2 = Cukup kompeten (nilai 61 sampai dengan 70)
- d. Skor 1 = Tidak kompeten (nilai kurang dari 61)

Persamaan yang digunakan untuk menilai kemampuan teknis dasar dribble bola basket adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. Kisi-kisi penilaian *dribble* bola basket

Indikator	Deskripsi	Skor
Fase persiapan	1. Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki di depan, lutut ditekuk	Skor 4 : Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki di depan, lutut ditekuk
		Skor 3 : Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki di depan, lutut tidak ditekuk
		Skor 2 : Kedua kaki tidak dibuka selebar bahu, tapi salah satu kaki di depan, lutut ditekuk
		Skor 1 : Kedua kaki dibuka melebihi selebar bahu, salah satu kaki di depan, lutut tidak ditekuk
	2. Bola dipegang di bawah ketinggian dada dengan kedua tangan	Skor 4 : Bola dipegang di bawah ketinggian dada dengan kedua tangan
		Skor 3 : Bola dipegang di bawah ketinggian dada

		<p>dengan satu tangan</p> <p>Skor 2 : Bola dipegang di atas ketinggian dada dengan kedua tangan</p> <p>Skor 1 : Bola dipegang di atas ketinggian dada dengan satu tangan</p>
	<p>3. Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan kedepan.</p>	<p>Skor 4 : Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan kedepan.</p> <p>Skor 3 : Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan tidak kedepan.</p> <p>Skor 2 : Jari-jari tidak dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari tidak disamping belakang bola, pandangan kedepan.</p> <p>Skor 1 : Jari-jari tidak dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari disamping belakang bola, pandangan tidak kedepan.</p>
<p>Pelaksanaan</p>	<p>1. Bola dipantulkan didepan samping kaki kanan dengan tangan kanan</p>	<p>Skor 4 : Bola dipantulkan didepan samping kaki kanan dengan tangan kanan</p> <p>Skor 3 : Bola dipantulkan di samping kaki kanan dengan tangan kanan</p> <p>Skor 2 : Bola dipantulkan didepan samping kaki</p>

		<p>kanan dengan tangan kiri</p> <p>Skor 1 : Bola dipantulkan didepan samping kaki kiri dengan tangan kiri</p>
	<p>2. Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan, bukan dipukul dan perkenaan bola pada jari-jari tangan</p>	<p>Skor 4 : Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan, bukan dipukul dan perkenaan bola pada jari-jari tangan</p> <p>Skor 3 : Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan, bukan tidak dipukul tapi perkenaan bola pada telapak tangan</p> <p>Skor 2 : Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan, tapi bola dipukul, perkenaan bola pada jari-jari tangan</p> <p>Skor 1 : Bola tidak dipantulkan oleh pergelangan tangan melalui jari tangan, bola dipukul, perkenaan bola pada jari-jari tangan</p>
	<p>3. Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan sejajar dengan tanah, pandangan kedepan</p>	<p>Skor 4 : Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan sejajar dengan tanah, pandangan kedepan</p> <p>Skor 3 : Lengan atas tegak</p>

		<p>lurus dengan tanah, saat memantulkan bola, lengan tetap di bawah sejajar dengan tanah, pandangan tidak kedepan</p> <p>Skor 2 : Lengan atas tidak tegak lurus dengan tanah, tapi saat memantulkan bola, lengan bawah tetap sejajar dengan tanah, pandangan tetap kedepan</p> <p>Skor 1 : Lengan atas tidak tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan bawah tidak sejajar dengan tanah, pandangan tetap kedepan</p>
Sikap Akhir	1. Pergelangan tangan digerakan ke bawah	<p>Skor 4 : Pergelangan tangan digerakan ke bawah</p> <p>Skor 3 : Pergelangan digerakan ke bawah tapi sedikit kaku</p> <p>Skor 2 : Pergelangan tangan memukul bola</p> <p>Skor 1 : Pergelangan tangan kaku atau tidak digerakan</p>

(Sumber : Komarudin, 2016 : 112)

5. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

6. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu cara dalam memperoleh data dengan mengkaji dokumen tertulis, yang dapat berupa data, gambar, tabel, diagram.

3.6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018:147) berpendapat bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.6.1. Uji Validitas

Validitas adalah kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur/apa yang seharusnya diukur (Maolani, 2015: 132). Pada penelitian ini, peneliti menguji validitas konstruksi (*construct validity*) dan menggunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*) (Sugiyono, 2018:177). Validitas konstruk merujuk pada kesesuaian antara hasil alat ukur dengan kemampuan yang ingin diukur.

3.6.2. Uji Reliabilitas

Menurut Sukardi (2018:128) Mengatakan bahwa, realibilitas sama dengan konsisten. Suatu instrument penelitian dikatakan

mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Semakin reliabel suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali. Menurut Sugiyono (2018:17-8) mengatakan bahwa, pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Instrumen penelitian yang reliabilitasnya diuji dengan *test-retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden. Jadi dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama, dan waktunya yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien kolerasi antara percobaan pertama dengan berikutnya bila koefisien kolerasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel. Pengujian cara ini sering juga disebut *stability*.

Jadi instrumen yang reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang reliabel. Alat pengumpulan data dapat diketahui tingkat ketepatannya dengan dilakukan uji reliabilitas. Menurut Sugiyono (2018:184) instrumen penelitian yang reliabilitasnya diuji dengan *test-retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden, jadi dalam hal ini instrumennya sama,

respondennya sama, dan waktunya yang berbeda. Kemudian dianalisis reliabilitas dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_1 Y - (\sum X_1)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X_1^2 - (\sum X)^2 \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sumber : Sundayana, 2016:60)

Keterangan :

r_{xy} = Korelasi antara variabel X dan Y

X = Skor pada variabel X

Y = Skor pada variabel Y

$\sum x$ = Jumlah skor variabel X

$\sum y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat skor X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat skor Y

Xy = Skor X kali skor Y

N = Jumlah subyek

3.6.3. Uji Normalitas

Menurut Riadi (2015:99) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dipilih karena sederhana dan tidak menimbulkan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat yang lain. Konsep pengujian adalah uji beda antara data yang diuji

normalitasnya dengan data normal baku. Data yang diuji adalah data mentah atau data yang sebenarnya.

Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas *kolmogrov-smirnov* adalah sebagai berikut:

- a. Susun data yang akan diuji dengan mengurutkannya dari yang terkecil sampai yang terbesar.
- b. Tentukan frekuensi masing-masing data (f).
- c. Tentukan nilai kumulatif proporsi (kp).
- d. Hitunglah nilai normal standar tiap data ($datum$) dengan rumus :

$$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

(Sumber : Riadi, 2015:99)

Keterangan :

Z = Nilai normal standar

X_i = Datum

\bar{X} = Rata-rata variabel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

- e. Gunakan tabel Z untuk menentukan Z_{tabel}
- f. Tentukan nilai a_1 dan a_2 dengan ketentuan sebagai berikut :

a_2 = Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas yaitu :

$$a_1 = \left| a_2 \frac{f_i}{n} \right|$$

a_1 = Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas, yaitu :

$$a_2 = \left| kp - Fz \right|$$

- g. Nilai a_1 dan a_2 dinotasikan dengan D_{hitung} (D_h)

- h. Tentukan dengan D_{tabel} dengan merujuk pada tabel. Untuk n diatas 35 menggunakan rumus : D_t pada tingkat kepercayaan 95% sebagai berikut :

$$D_t = \frac{1,36}{\sqrt{n}}$$

- i. Bandingkan nilai D_{hitung} terbesar (D_h) dengan nilai D_{tabel} (D_t). Jika nilai $D_h < D_t$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3.6.4. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian. Menurut Maksun (2012: 177). Sesuai kaidah yang digunakan untuk mengetahui ada dan tidak adanya pengaruh yaitu apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, penelitian berpengaruh. Sedangkan bila t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, penelitian tidak berpengaruh (Sugiyono, 2018:261). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

t = Nilai t

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-postest)

N = Jumlah sampel

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1. Profil Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SMP Negeri 7 Kota Sorong
NPSN	:	69979239
Kepala Sekolah	:	Agustinus Yewen
Provinsi	:	Papua Barat Daya
Kota	:	Sorong
Status Sekolah	:	Negeri
Bentuk Pendidikan	:	SMP
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
SK Pendirian	:	Walikota Sorong
Tanggal SK Pendirian	:	01 Januari 1910
SK Izin Operasional	:	421.1/1071
Tanggal SK Izin Operasional	:	29 Oktober 2012
Sumber Listrik	:	PLN
Daya Listrik	:	5000 wat
Sertifikat ISO	:	Belum bersertifikat
Alamat	:	Jln.basuki Rahmat Km 12, Kelamana, Klawuyuk, Kec. Sorong Timur, Kota Sorong Prov. Papua Barat Daya

b. Visi dan Misi

1. Visi

Membentuk peserta didik yang takwa, cerdas, trampil dan berbudi luhur dalam lingkungan yang aman dan asri

2. Misi

- Membiasakan peserta didik selalu taat beribadah
- Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
- Bersikap toleransi terhadap sesama
- Membiasakan peserta didik berlaku sopan dan santun terhadap sesama
- Membiasakan peserta didik berperilaku jujur
- Peserta didik selalu menaati peraturan sekolah
- Membiasakan peserta didik gemar membaca dan berlatih
- Menumbuhkan dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal
- Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, rapih dan indah
- Mewujudkan lingkungan sekolah yang nyaman dan aman
- Melaksanakan KBM yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dan menggunakan Tik dalam pembelajaran

4.1.2. Potensi Pembelajaran**a) Korsi fisik sekolah**

SMP Negeri 7 Kota Sorong merupakan salah satu Sekolah Menengah yang ada di Kota Sorong, terletak di Jln.basuki Rahmat Km 12, Kelamana, Klawuyuk, Kec. Sorong Timur, Kota Sorong Prov.

Papua Barat Daya. Kondisi fisik sekolah terlihat cukup baik. Lantai sudah dikeramik dan tembok sudah dicat dengan rapi. Kebersihan lingkungan pun terjaga dikarenakan selain ada piket kelas juga selalu diadakan kegiatan Jumat Bersih oleh warga sekolah. Selain itu, di sekolah juga tersedia sarana dan prasarana sekolah yang cukup memadai seperti tersedianya kamar mandi, lapangan upacara, lapangan olahraga, dan perpustakaan. Kondisi kamar mandi terlihat cukup bersih dan kondisi perpustakaan tertata rapi dikarenakan belum memiliki petugas perpustakaan.

Berdasarkan observasi yang telah kami lakukan, dapat diketahui kondisi fisik, sarana dan prasarana di SMP Negeri 7 Kota Sorong adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 7 Kota Sorong

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruangan Kelas	16	Baik
2	Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Guru	3	Baik
4	Kamar Mandi/WC Siswa	2	Baik
5	Kamar Mandi/WC Guru	3	Baik
6	Ruang UkS	1	Cukup Baik
7	Kantin	2	Baik
8	Perpustakaan	1	Baik
9	Area Parkir	1	Cukup Baik
10	Ruang Media Pembelajaran	1	Baik
11	Leb Komputer	1	Baik

Sumber : Profil SMP Negeri 7 Kota Sorong

1) Ruang Kelas

SMP Negeri 7 Kota Sorong memiliki 16 ruang kelas untuk proses pembelajaran. Ruang kelas I dan II terlihat cukup kondusif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran karena jumlah siswa yang tidak terlalu banyak sehingga penataan ruang kelas sangat mendukung kegiatan pembelajaran. Namun untuk ruang kelas III, ruang kelas terasa pengap karena jumlah siswa yang cukup banyak. Untuk ruang kelas I hingga kelas III banyak tersedia pameran hasil karya siswa yang ditata dengan rapi sehingga ruang kelas terlihat indah dan rapi. Selain itu setiap ruang kelas sudah tersedia portofolio untuk empat penilaian hasil belajar siswa dan terdapat beberapa media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

2) Ruang kepala sekolah dan guru

Ruang kepala sekolah terlihat baik dimana di depan ruang kepala sekolah terdapat ruang tamu untuk menerima tamu dan dipajang piala kejuaraan siswa-siswi SMP Negeri 7 Kota Sorong.

3) Kamar mandi sekolah

Sekolah memiliki 5 kamar mandi yang terdiri dari 2 kamar mandi guru dan 3 kamar mandi siswa. Kondisi kamar mandi terlihat bersih karena selalu dibersihkan oleh penjaga sekolah.

4) Ruang UKS

Kondisi ruang UKS cukup baik. Ruang UKS terletak diruang guru yang diberi pembatas kain. Perlengkapan di ruang

UKS juga sudah cukup lengkap, meliputi : tempat tidur, obat-obatan, alat periksa gigi, thermometer, baskom, tempat cuci tangan, buku UKS, presensi siswa sakit, daftar piket UKS, kursi, meja, almari dan kotak P3K. Berbagai peralatan tersebut masih dalam kondisi baik.

5) Kantin sekolah

Kondisi kantin sekolah terlihat cukup baik karena tersedia tempat yang cukup bersih dan nyaman. Kantin yang tersedia memiliki fasilitas meja untuk tempat jajanan dan dua kursi penjaga kantin yang kondisinya cukup baik. Sehingga, ketikasiswa membeli jajan di kantin memakan jajanan dengan cara duduk karena tersedia tempat khusus untuk makan ataupun minum di kantin.

6) Perpustakaan

Perpustakaan terdiri dari 4 almari buku yang berisi buku-buku mata pelajaran, atlas, cerita dan ilmu pengetahuan. Jumlah meja 6 buah dengan tempat duduk kursi panjang berjumlah 4 buah. Terdapat satu meja, satu kursi, dan satu kipas anging untuk penjaga perpustakaan. 5 Selain itu perpustakaan SMP Negeri 7 Kota Sorong dilengkapi dengan satu loker yang berdiri kartu perpustakaan siswa-siswi dan satu buku khusus untuk mendaftar peminjaman dan pengembalian. Isi dari perpustakaan sendiri sudah lengkap dan bagus, tata buku dan letaknya sudah tertata rapi. Selain itu, tata

letak buku belum ditata sesuai dengan kategorisasi bidang keilmuannya.

7) Lapangan

Kondisi lapangan sudah baik meliputi lapangan upacara, dan lapangan olahraga. Akan tetapi karena tempat yang kurang luas serta letak sekolah dan alun-alun kota berdekatan, sehingga ketika melaksanakan olahraga di lapangan SMP Negeri 7 Kota Sorong kurang terasa nyaman.

b) Kondisi Non Fisik

1) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 7 Kota Sorong terhadap pembelajaran di kelas I sampai dengan III sebagian besar materi pelajaran disampaikan dengan menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran yang dilakukan juga terdapat variasi metode pembelajaran, guru memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung bersifat *student center*.

2) Administrasi

Data-data administrasi secara lengkap terdokumentasi di dalam buku. Administrasi dinding sudah lengkap, berada di dalam kelas maupun di setiap ruang yang ada. Namun, belum dilakukan revisi data guru pada papan informasi dan belum dilakukan pendataan ulang pada struktur organisasi sekolah karena terdapat

satu guru yang sudah pensiun. Selain itu, setiap kelas sudah dilakukan revisi daftar nama siswa, jadwal pelajaran, jadwal piket, dan struktur pengurus kelas. Belum terdapat Tata tertib yang dipasang di setiap kelas, akan tetapi sudah diberlakukan denda bagi siswa yang membuang sampah sembarangan.

3) Kesehatan lingkungan

Umum, kondisi kesehatan lingkungan SMP Negeri 7 Kota Sorong sudah baik dimana lingkungan terlihat bersih dan nyaman. Setiap ruang kelas juga memiliki tempat sampah di depan ruangan. Selain itu, setiap Jumat pagi seluruh warga sekolah melakukan Jumat Bersih membersihkan lingkungan sekolah baik ruang kelas maupun lingkungan di luar kelas. Dan pada hari jum'at setiap akhir bulan diadakan Bakti masyarakat di lingkungan sekitar.

4) Lain- lain (tingkah laku siswa di luar kelas / tata tertib)

Tingkah laku siswa diluar kelas tampak aktif dan senang bermain. Selain itu, siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong terlihat sopan kepada guru maupun tamu-tamu yang datang. Setiap Senin pagi siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong disiplin untuk melakukan upacara bendera. Setiap Jumat melakukan Jumat Bersih dan setiap Sabtu pagi, seluruh warga sekolah melakukan senam pagi

4.1.3. Potensi Sekolah

Tabel 5. Data jumlah siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	69	66	135
II	82	73	155
III	108	76	180
Jumlah	259	215	474

Jumlah keseluruhan siswa yang bersekolah di SMP Negeri 7 Kota Sorong adalah siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 259 dan siswa perempuan 215 sehingga total siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong sebanyak 474 orang. Dengan demikian, jumlah siswa laki-laki lebih banyak dari pada siswa perempuan.

Dari keterangan kepala sekolah latar belakang siswa yang bersekolah di SMP ini berbeda-beda. Mayoritas siswa yang bersekolah di SMP Negeri 7 Kota Sorong adalah anak yang berlatar belakang ekonomi yang cukup. Pengaruh latar belakang siswa mempengaruhi potensi siswa. Selain itu, letak situasi sekolah yang merupakan daerah lingkungan kota menjadi faktor yang berpengaruh terhadap budaya sosial siswa.

Secara keseluruhan potensi yang dimiliki siswa bagus. Setiap tahun sekolah selalu mengirimkan siswa-siswinya untuk mengikuti perlombaan dalam bidang akademik dan non akademik baik yang diselenggarakan oleh dinas pendidikan maupun lembaga non kependidikan. Tidak jarang siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong pulang dengan mengantongi piala kejuaraan. Ini terlihat pada piala kejuaraan-

kejuaraan yang pernah diraih oleh siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Piala-piala tersebut tertata rapi di ruang tamu SMP Negeri 7 Kota Sorong.

4.2. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, data yang disajikan menggunakan tabel frekuensi dan skoring yang kemudian akan diinterpretasikan. Adapun penyajian data berisikan data identitas responden, beserta data variabel penelitian. Penyajian data mengenai identitas responden adalah untuk mengetahui spesifikasi (ciri-ciri khusus) yang dimiliki oleh responden, yaitu jenis kelamin dan kelas. Sedangkan penyajian data variabel penelitian adalah untuk menjawab permasalahan penelitian.

4.2.1. Identitas Karakteristik Responden

Analisis identitas karakteristik responden dilakukan dalam bentuk deskripsi statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Berdasarkan populasi dan sampel yang telah ditentukan maka jumlah responden yang ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada 20 siswa yang ditetapkan sebagai responden di SMP Negeri 7 Kota Sorong. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Identitas responden menurut jenis kelamin

Tabel 6. Responden menurut Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	12	60%
2	Perempuan	8	40%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data diolah tahun 2023

Berdasarkan tabel 6, responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 12 orang dengan persentase sebesar 60% dan responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 8 orang dengan persentase sebesar 40%.

2. Identitas responden menurut kelas

Tabel 7. Responden menurut kelas

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Kelas VII	5	25%
2	Kelas VIII	10	50%
3	Kelas IX	5	25%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data diolah tahun 2023

Berdasarkan tabel 7, responden kelas VII berjumlah 5 orang dengan persentase sebesar 25%, responden kelas VIII berjumlah 10 orang dengan persentase sebesar 50% dan responden kelas IX berjumlah 5 orang dengan persentase sebesar 25%.

4.2.2. Distribusi jawaban responden terhadap Model Pembelajaran *Jigsaw* (X)

Hasil jawaban dari 20 responden untuk variabel model pembelajaran *jigsaw* terdiri dari 10 pertanyaan. Dari jawaban responden tersebut kemudian akan dihitung dan didistribusikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi jawaban responden sebagai berikut ini:

Tabel 8. Model pembelajaran *jigsaw* sangat membosankan

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	10	50%
2	Tidak Setuju	9	45%
3	Setuju	0	0%
4	Sangat Setuju	1	5%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 8 pada pernyataan pertama yaitu “model pembelajaran *jigsaw* sangat membosankan”. Terhadap pertanyaan tersebut sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab sangat tidak Setuju, sebanyak 9 orang dengan persentase (45%) menjawab tidak Setuju dan sebanyak 1 orang dengan persentase (5%) menjawab sangat tidak Setuju, dan tidak ada yang menjawab Setuju.

Tabel 9. Saya merasa metode belajar dengan *jigsaw* dapat saya ikuti dengan mudah

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	5	25%
4	Sangat Setuju	15	75%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 9 pada pernyataan kedua yaitu “saya merasa metode belajar dengan *jigsaw* dapat saya ikuti dengan mudah”. Terhadap pertanyaan tersebut sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) menjawab Setuju dan sebanyak 15 orang dengan persentase (75%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 10. Saya merasa kesulitan untuk mengerti dengan metode *jigsaw*

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	14	70%
2	Tidak Setuju	6	30%
3	Setuju	0	0%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 10 pada pernyataan ketiga yaitu “ Saya merasa kesulitan untuk mengerti dengan metode *jigsaw*”. Terhadap pertanyaan tersebut sebanyak 14 orang dengan persentase (70%) menjawab sangat tidak Setuju, sebanyak 6 orang dengan persentase (30%) menjawab tidak Setuju.

Tabel 11. Minat belajar saya lebih bertambah dengan adanya model pembelajaran *jigsaw*

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	10	50%
4	Sangat Setuju	10	50%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 11 pada pernyataan keempat yaitu “minat belajar saya lebih bertambah dengan adanya model pembelajaran *jigsaw*”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab sangat Setuju dan sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab Setuju.

Tabel 12. Model pembelajaran *jigsaw* dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	12	60%
2	Tidak Setuju	8	40%
3	Setuju	0	0%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 12 pada pernyataan kelima yaitu “model pembelajaran *jigsaw* dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 12 orang dengan persentase (60%) menjawab tidak Setuju dan sebanyak 8 orang dengan persentase (40%) menjawab Setuju.

Tabel 13.
Model pembelajaran *jigsaw* dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	8	40%
2	Tidak Setuju	12	60%
3	Setuju	0	0%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 13 pada pernyataan keenam yaitu : “model pembelajaran *jigsaw* dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 8 orang dengan persentase (40%) menjawab sangat tidak Setuju dan 12 orang dengan persentase (60%) menjawab tidak Setuju.

Tabel 14. Selama belajar PJOK dengan metode pembelajaran *jigsaw* ini saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pengajarannya menurut saya menarik

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	40%
2	Tidak Setuju	2	10%
3	Setuju	7	35%
4	Sangat Setuju	11	55%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 14 pada pernyataan ketujuh yaitu : Selama belajar PJOK dengan metode pembelajaran *jigsaw* ini saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pengajarannya menurut saya menarik”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 2 orang dengan persentase (10%) menjawab tidak Setuju, sebanyak 7 orang dengan persentase (35%) menjawab Setuju dan sebanyak 11 orang dengan persentase (55%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 15. Model pembelajaran *jigsaw* bermanfaat bagi saya dalam penguasaan materi

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	10	50%
4	Sangat Setuju	10	50%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 15 pada pernyataan kedelapan yaitu ”model pembelajaran *jigsaw* bermanfaat bagi saya dalam penguasaan materi”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab Setuju dan sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 16. Model pembelajaran *jigsaw* mempermudah saya dalam berinteraksi

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	6	30%
4	Sangat Setuju	14	70%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 16 pada pernyataan kesembilan yaitu “model pembelajaran *jigsaw* mempermudah saya dalam berinteraksi”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 6 orang dengan persentase (30%)

menyatakan Setuju dan sebanyak 14 orang dengan persentase (70%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 17. Model pembelajaran *jigsaw* membantu saya lebih aktif

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	7	35%
4	Sangat Setuju	13	65%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 17 pada pernyataan kesepuluh yaitu “model pembelajaran *jigsaw* membantu saya lebih aktif”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 7 orang dengan persentase (35%) menyatakan Setuju dan sebanyak 13 orang dengan persentase (65%) menyatakan sangat Setuju.

4.2.3. Distribusi jawaban responden terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket (Y)

Hasil jawaban dari 20 responden untuk variabel peningkatan kemampuan *dribble* bola basket terdiri dari 10 pertanyaan. Dari jawaban responden tersebut kemudian akan dihitung dan didistribusikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi jawaban responden sebagai berikut ini:

Tabel 18. Keadaan latihan bola basket di sekolah baik dan nyaman

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	9	45%
4	Sangat Setuju	11	55%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 18 pada pernyataan pertama yaitu “keadaan latihan bola basket di sekolah baik dan nyaman”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 9 orang dengan persentase (45%) menjawab Setuju dan sebanyak 11 orang dengan persentase (55%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 19. Saya mengikuti latihan bola basket karena tuntutan tugas ekstrakurikuler

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	8	40%
2	Tidak Setuju	10	50%
3	Setuju	2	10%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 19 pada pernyataan kedua yaitu “saya mengikuti latihan bola basket karena tuntutan tugas ekstrakurikuler”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 8 orang dengan persentase (40%) menyatakan sangat tidak Setuju, sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab tidak Setuju dan sebanyak 2 orang dengan persentase (10%) menjawab Setuju.

Tabel 20. Saya hobi bermain bola basket

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	11	55%
2	Tidak Setuju	6	30%
3	Setuju	3	15%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 20 pada pernyataan ketiga yaitu “saya hobi bermain bola basket”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 11 orang dengan persentase (55%) menjawab sangat tidak Setuju, sebanyak 6 orang dengan persentase (30%) menjawab tidak Setuju dan sebanyak 3 orang dengan persentase (15%) menjawab Setuju.

Tabel 21. Saya lebih menyukai latihan *dribbling* dalam permainan bola basket

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	8	40%
4	Sangat Setuju	12	60%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 21 pada pernyataan keempat yaitu “saya lebih menyukai latihan *dribbling* dalam permainan bola basket”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 8 orang dengan persentase (40%) menyatakan Setuju dan sebanyak 12 orang dengan persentase (60%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 22. Teknik dasar yang paling dibutuhkan dalam permainan bola basket adalah *dribbling*

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	10	50%
4	Sangat Setuju	10	50%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 22 pada pernyataan kelima yaitu “teknik dasar yang paling dibutuhkan dalam permainan bola basket adalah *dribbling*”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab Setuju dan sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 23. Saya kurang suka mengikuti latihan *dribbling* dalam permainan bola basket

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	6	30%
2	Tidak Setuju	14	70%
3	Setuju	0	0%
4	Sangat Setuju	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 23 pada pernyataan keenam yaitu “saya kurang suka mengikuti latihan *dribbling* dalam permainan bola basket”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 6 orang dengan persentase (30%) menyatakan sangat tidak Setuju sedangkan sisanya 14 orang dengan persentase (70) menyatakan tidak tidak Setuju

Tabel 24. Saya pernah mendapat materi latihan *dribbling* dalam kegiatan belajar mengajar

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	1	50%
3	Setuju	5	25%
4	Sangat Setuju	14	70%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 24 pada pernyataan ketujuh yaitu “saya pernah mendapat materi latihan *dribbling* dalam kegiatan belajar mengajar”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 1 orang dengan persentase (5%) menjawab tidak Setuju, sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) menjawab Setuju dan sebanyak 14 orang dengan persentase (70%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 25. Perlu penarapan metode latihan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	50%
3	Setuju	5	25%
4	Sangat Setuju	15	70%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 25 pada pernyataan kedelapan yaitu “perlu penarapan metode latihan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 5 orang dengan persentase (25%) menyatakan Setuju dan sebanyak 15 orang dengan persentase (70%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 26. Variasi latihan yang banyak dapat menunjang peningkatan kemampuan *dribbling* saya

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	0	0%
3	Setuju	10	50%
4	Sangat Setuju	10	50%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 26 pada pernyataan kesembilan yaitu “variasi latihan yang banyak dapat menunjang peningkatan kemampuan *dribbling* saya”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab Setuju dan sebanyak 10 orang dengan persentase (50%) menjawab sangat Setuju.

Tabel 27. Teknik dasar *dribbling* yang paling dibutuhkan dalam memenangkan suatu permainan bola basket

No	Kriteria	Frekwensi	Persentase
1	Sangat Tidak Setuju	0	0%
2	Tidak Setuju	1	5%
3	Setuju	8	40%
4	Sangat Setuju	11	55%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 27 pada pernyataan kesepuluh yaitu “teknik dasar *dribbling* yang paling dibutuhkan dalam memenangkan suatu permainan bola basket”. Terhadap pernyataan tersebut sebanyak 1 orang dengan persentase (5%) menjawab tidak Setuju, sebanyak 8 orang dengan persentase (40%) menjawab Setuju dan sebanyak 11 orang dengan persentase (55%) menjawab sangat Setuju.

4.2.4. Penilaian

1. Kemampuan *Dribble* Bola Basket Siswa saat *Pre-Test*

Deskripsi data pretest didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil tes pengukuran pada saat pretest atau sebelum diberikan perlakuan

atau treatment. Berikut ini tabel data pre-test untuk memudahkan melakukan perhitungan;

Tabel 28. Data *Pre-Test* kemampuan *dribble* bola basket siswa

No	Nama Responden	Nilai <i>Pre-Test</i>
1	ASS	58
2	OL	61
3	QKW	63
4	PY	63
5	YS	64
6	AIYB	62
7	AI	62
8	AAM	60
9	AIB	59
10	AGI	60
11	AKAN	67
12	ARW	66
13	BS	63
14	FUA	58
15	ALD	60
16	ASG	57
17	CK	59
18	CACA	58
19	DPL	63
20	EBM	61

Tabel 29. Deskripsi data *Pre-Test*

N	20
Mean	61.2
Median	61
Standard Deviation	2.72609225
Sample Variance	7.43157895
Minimum	57
Maximum	67

Sumber : Data diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 29, hasil analisis data *pre-test* kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong diperoleh data nilai *mean* 61,2 nilai *median* sebesar 61, nilai *standard deviation* 2.72609225,

nilai *sample variance* 7.43157895, nilai minimum 57 dan nilai maximum 67. Terlihat bahwa nilai rata-rata siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dalam kemampuan *dribble* bola basket belum cukup baik yang dibuktikan dengan nilai mean sebesar 61,2. Hal ini dikarenakan metode pengajaran yang digunakan selama ini dianggap belum bisa menunjang kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong.

2. Kemampuan *dribble* bola basket siswa saat *Post-Test*

Deskripsi data *Post-test* didasarkan pada data yang diperoleh setelah sampel diberikan perlakuan atau *treatment*. Berikut ini tabel data *Post-test* untuk memudahkan melakukan perhitungan.

Tabel 30. Data *Post-Test* kemampuan *dribble* bola basket siswa

No	Nama Responden	Nilai <i>Post-Test</i>
1	ASS	68
2	OL	70
3	QKW	70
4	PY	70
5	YS	70
6	AIYB	70
7	AI	70
8	AAM	65
9	AIB	72
10	AGI	70
11	AKAN	73
12	ARW	77
13	BS	75
14	FUA	72
15	ALD	65
16	ASG	65
17	CK	68
18	CACA	68
19	DPL	70
20	EBM	70

Tabel 31. Deskripsi data *Post-Test*

N	
Mean	71.2
Median	70
Standard Deviation	2.76443579
Sample Variance	7.64210526
Minimum	65
Maximum	77

Sumber : Data diolah tahun 2024

Berdasarkan tabel 31, hasil analisis data *post-test* kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong diperoleh data nilai rata-rata (*mean*) 71,2 nilai *median* sebesar 70, nilai *standard deviation* 2.76443579, nilai *sample variance* 7.64210526, nilai minimum 65 dan nilai maximum 77. Terlihat bahwa nilai rata-rata siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dalam kemampuan *dribble* bola basket sudah cukup baik yang dibuktikan dengan nilai mean sebesar 71,2. Hasil yang cukup tinggi diperoleh setelah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw*.

4.2.5. Pengujian Variabel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* terhadap kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan April 2024. Subjek dalam penelitian ini siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong yang sebanyak 20 orang.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yang terdiri dari satu variabel bebas (pengaruh metode pembelajaran *jigsaw*) dan satu variabel terikat, yaitu (kemampuan *dribble* bola basket). Agar penelitian lebih mudah pengerjaannya, maka dari kedua variabel masing-masing tersebut dilambangkan dengan X (pengaruh metode pembelajaran *jigsaw*) dan Y (kemampuan *dribble* bola basket siswa). Adapun data penelitian ini diperoleh dari 20 siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong yang menjadi subyek penelitian, berikut ditampilkan deskripsi data penelitian yang diperoleh.

1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan (validitas) pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas ini menggunakan korelasi *bivariate pearson (Produk Momen Pearson)*. Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap valid. Tes yang peneliti gunakan untuk diujikan pada kelas eksperimen sebelumnya di uji coba diluar populasi. Tes yang diuji coba berupa soal pernyataan berjumlah 20 soal. Uji coba tes yang dimaksud untuk mengetahui apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur. Upaya untuk mendapatkan data yang akurat maka tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria yang baik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah :

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Penyelesaiannya dibantu dengan menggunakan program *SPSS V.20.0 for windows*. Hasil uji validitas data untuk variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) dan Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket (Y) dapat dilihat dari rangkuman tabel berikut :

Tabel 32. Hasil uji validitas terhadap variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X)

Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Item 1	0,681	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,476	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,765	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,475	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,555	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,695	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,623	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,643	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,618	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,612	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0

Dari hasil uji validitas pada tabel 32, dimana perbandingan nilai r_{hitung} *product moment* (pada signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi) dengan r_{tabel} terhadap item-item yang terdapat dalam angket penelitian variabel X yaitu

metode pembelajaran *jigsaw* maka diketahui bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} sehingga keseluruhan item tersebut dinyatakan valid.

Tabel 33. Hasil uji validitas terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket (Y)

Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Item 1	0,784	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,608	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,647	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,515	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,526	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,489	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,504	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,615	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,520	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,606	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0

Dari hasil uji validitas pada tabel 33, dimana perbandingan nilai r_{hitung} *product moment* (pada signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi) dengan r_{tabel} terhadap item-item yang terdapat dalam angket penelitian variabel Y yaitu peningkatan kemampuan *dribble* bola basket maka diketahui bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} sehingga keseluruhan item tersebut dinyatakan valid.

Dari hasil penelitian tes belajar kognitif dengan 20 butir soal pernyataan maka semua soal dinyatakan valid. Dengan demikian soal nomor 1 sampai 20 dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, item-item yang valid kemudian diuji reliabilitasnya. Perhitungan indeks reliabilitas tes dilakukan terhadap

butir tes yang valid yang terdiri dari 20 butir yang akan digunakan untuk mengambil data. Suatu tes dikatakan baik jika memiliki reliabilitas lebih dari 0,70. Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat kehandalan kuesioner atau sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Hasil pengukuran dapat dipercaya atau *reliabel* hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Reliabilitas Alpha Cronbach's* adalah jika nilai *Alpha* lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika nilai *Alpha* lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak *reliabel* atau tidak konsisten. Hasil uji reliabilitas data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 34. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	20

Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0

Dari tabel 34, diketahui bahwa nilai *Alpha* (α) sebesar 0,941 dilihat dari tabel *Reliability Statistics*. Adapun nilai r_{tabel} 0,444. Jadi dapat disimpulkan bahwa $\alpha > r_{\text{tabel}}$ yaitu $0,941 > 0,444$, artinya item-item angket/kuesioner yang digunakan dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian sehingga butir-butir soal tersebut dapat menghasilkan data relatif, walaupun digunakan pada waktu

yang sama, demikian tes tersebut memiliki kriteria tes yang layak digunakan untuk mengambil data.

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atautkah tidak. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Tabel 35. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Predicted Value
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30.0500000
	Std. Deviation	.01698355
Most Extreme Differences	Absolute	.247
	Positive	.223
	Negative	-.247
Kolmogorov-Smirnov Z		1.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.175

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0

Berdasarkan tabel 24 di atas, diketahui bahwa nilai signifikan *Asymp.Sig (2 tailed)* sebesar 0,175 lebih besar dari 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogrov-smirnov* di atas, maka nilai residual berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

4. Uji Hipotesis *t*-tes (*parsial*)

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah tes “*t*”, karena dalam pengujian ini, peneliti akan mencari perbedaan rata-rata dari kedua sampel. Tes “*t*” atau “*t*” *Test*, adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nol yang menyatakan bahwa di antara dua buah *mean* sampel yang diambil secara *random* dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Selain itu uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel *independen* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependen* (Y). Uji *t* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara metode pembelajaran *jigsaw* (X) terhadap kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Oleh karena itu, dasar pengambilan keputusan dalam uji *t* adalah :

1. Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y
2. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Tabel 36. Uji *t*-test (*parsial*)

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1.858	2.597		.715	.476
	Model Pembelajaran Jigsaw	.391	.068	.481	5.752	.000

a. Dependent Variable: Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket

Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0

Berdasarkan tabel 36, dilihat dari *beta standar* dimana untuk variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) memiliki nilai koefisiensi sebesar 0,481, artinya terdapat pengaruh positif antara metode pembelajaran *jigsaw* (X) terhadap kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Jika dilihat dari nilai signifikansi maka nilai signifikansi variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Sedangkan jika dilihat dari nilai t_{hitung} maka nilai t_{hitung} variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) adalah 5.752 lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu 1.725 yang artinya variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong adalah positif dan signifikan.

4.3. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu materi *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. 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 *jigsaw*. Dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *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 VII, VII dan IX SMP Negeri 7 Kota Sorong didapat bahwa pada tes awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran rata-rata hasil belajar peserta didik dengan nilai 61,2 ternyata lebih rendah bila dibandingkan dengan tes akhir yang telah diberi perlakuan dengan pembelajaran rata-rata hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 71,2 dimana terdapat selisih antara tes awal dan tes akhir. Hasil ini menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu sebesar 10.

Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode pembelajaran *jigsaw* (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 16,34%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik antara tes awal dan tes akhir sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dimana sebelumnya peningkatan tertinggi pre-test

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 metode pembelajaran *jigsaw* sangat berbeda dimana pembelajaran *jigsaw* selalu 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 metode *jigsaw* dilakukan dalam pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dapat 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 metode pembelajaran *jigsaw* juga bisa membuat peserta didik

lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan karena merasa memberikan kemudahan langsung bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas yang sebenarnya.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini, dilakukan sebuah eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi dribble bola basket dengan menerapkan model pembelajaran jigsaw pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Proses penelitian dimulai dengan mengukur kemampuan dasar siswa melalui tes awal (pretest), kemudian siswa diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran jigsaw. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari nilai pretest sebesar 61,2 menjadi nilai post-test sebesar 71,2, dengan selisih sebesar 10.
2. Analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan dribble bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan presentase peningkatan sebesar 16,34%
3. Dalam proses pembelajaran, metode *jigsaw* berhasil meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam memberikan tanggapan dan umpan balik, serta dapat memahami dengan baik aspek kognitif yang terkait dengan teknik dasar dalam *dribble* bola basket. Metode ini juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam tes praktik. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dianggap efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi *dribble* bola basket.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya

Agar menambah subyek penelitian dengan ruang lingkup yang lebih besar dan dengan perlakuan atau bentuk latihan yang lebih bervariasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan tercapai serta dapat diimplementasikan dan berguna bagi orang lain.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat memberikan peran aktif serta efektif dalam pemberian materi, dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* sehingga tingkat hasil kemampuan *dribble* bola basket siswa akan semakin meningkat dengan tujuan agar materi yang telah diberikan dapat dipahami oleh siswa dengan baik

3. Bagi Siswa

Bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil kemampuan *dribble* bola basket dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* sehingga hasil kemampuan *dribble* bola basket siswa bisa lebih baik dan lebih meningkat

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Agus Suprijono, 2015, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmad Syarifudin. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Diakses dari laman web tanggal 15 April 2008 <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/download/57/52/0>
- Ahmadi, Nuril. 2017. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Aini, Z. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran Al-qur'an Hadis Materi Pokok Pola Hidup Sederhana dan Perintah Menyantuni pada Dhu'afa dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPS-2 MA Annajah Sesela Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram
- Alfaris, S. 2019. *Efektivitas Prestasi Belajar (Kognitif C1-C3) dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tipe Think Pair Share (Tps) Siswa Kelas VII Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. JUPEMASI-PBIO Vol. 1 No. 2 Tahun 2019.
- Ali Maksum, 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Ambler, Vic. 2018. *Petunjuk Untuk dan Permainan Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Ansori, M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Airlangga University Press
- Arif Widiyatmoko, 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi JIGSAW dan TGT Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas VIII Semester 1 SMP N 24 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", Semarang: Perpustakaan UNNES, 2019, t.d.
- Bahtiar, I. 2019. *Survei tingkat keterampilan dasar bermain bola basket siswa putra peserta ekstrakurikuler di SMA Se-Kecamatan Sewon Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bern, R.G., & Erickson, P.M. 2001. *Contextual teaching and learning: preparing students for the new economy*. *Journal of Research no 5*. http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE_Highlight05ContextualTeachingLearning.pdf.
- Bambang Riyanto. 2010. *Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan*, ed. 4, BPFE Yogyakarta
- Devita, A. (2018). *Survey Tes Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bermain Bola Basket (Passing, Dribbling, dan Shooting) Pada Tim Bola Basket Putra*

Kelompok Umur 18 Tahun Klub Sahabat Semarang Tahun 2012.
Universitas Negeri Semarang.

- Depdikbud, 1999. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang : Depdikbud
- Faruq. 2020. *Defenisi & Pengertian Bola basket jumping shoot*. http://www.bolabasket.com/mod.php?mod=userpage&menu=401&page_id=5,
- Hadjarati. 2019 . *Teknik Shooting / Menembak dalam Bola Basket dan Gambarnya*.
Mentri Olahraga.
- Hamdayama, J. 2016. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*.
Bogor : Ghalia Indonesia
- Komarudin, 2016. *Penilaian hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga*. Bandung
: PT Remaja Rosda Karya.
- Maolani dan Ucu Cahyana, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja
Grafindo Persada.
- Nurfitriyanti, Maya. 2017. *Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. Jurnal Formatif . 6 (2).
- Oliver, Jon. 2017. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: PT Intan Sejati.
- Riadi.E, 2015. *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang:Pustaka
Mandiri.
- Rochintaniawati, Diana dan Yeti Sulastri. 2019. *Pengaruh Penggunaan
Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran
Biologi Di Smpn 2 Cimalaka*. Jurnal pengajaran MIPA. Vol 13 (1).45.
- Sugiyono. 2018.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Penerbit:
Alfabeta, Bandung
- Sukardi, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta:
Bumi Aksar
- Warsono, Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif : Teori Dan Asesmen*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya

Lampiran 1. Kuisisioner

KUISISIONER
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA BASKET
PADA SISWA SMP NEGERI 7 KOTA SORONG

1. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

2. Petunjuk

Untuk setiap pernyataan-pernyataan dibawah ini terdapat beberapa pilihan jawaban. Untuk setiap pilihan jawaban berikan tanda (√) sesuai dengan kenyataan yang ada, dengan keterangan skor sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju = 4

S : Setuju = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

3. Pernyataan

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	KS
A	MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW	4	3	2	1
1	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> sangat membosankan				
2	Saya merasa metode belajar dengan <i>jigsaw</i> dapat saya ikuti dengan mudah				
3	Saya merasa kesulitan untuk mengerti dengan metode <i>jigsaw</i>				
4	Minat belajar saya lebih bertambah dengan adanya model pembelajaran <i>jigsaw</i>				
5	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> dengan metode pembelajaran sebelumnya tidak memberi pengaruh terhadap minat belajar PJOK saya				
6	Saya tidak cocok dengan model pembelajaran <i>jigsaw</i>				
7	Selama belajar PJOK dengan metode pembelajaran <i>jigsaw</i> ini saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pengajarannya menurut saya menarik				
8	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> bermanfaat bagi saya dalam penguasaan materi				
9	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> mempermudah saya dalam berinteraksi				
10	Model pembelajaran <i>jigsaw</i> membantu saya lebih aktif				

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	KS
B	PENINGKATAN KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA BASKET	4	3	2	1
1	Keadaan latihan bola basket di sekolah baik dan nyaman				
2	Saya mengikuti latihan bola basket karena tuntutan tugas ekstrakurikuler				
3	Saya hobi bermain bola basket				
4	Saya lebih menyukai latihan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket				
5	Teknik dasar yang paling dibutuhkan dalam permainan bola basket adalah <i>dribbling</i>				
6	Saya kurang suka mengikuti latihan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket				
7	Saya pernah mendapat materi latihan <i>dribbling</i> dalam kegiatan belajar mengajar				
8	Perlu penarapan metode latihan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan <i>dribble</i> dalam permainan bola basket				
9	Variasi latihan yang banyak dapat menunjang peningkatan kemampuan <i>dribbling</i> saya				
10	Teknik dasar <i>dribbling</i> yang paling dibutuhkan dalam memenangkan suatu permainan bola basket				

Lampiran 2. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Selama proses pembelajaran guru mengamati sikap yang muncul pada saat anak melakukan aktivitas di dalam kelas. Sikap yang diharapkan selama proses pembelajaran, yaitu bertanggung jawab, sportif, dan disiplin.

Keterangan:

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (√) mendapat nilai:

RUBRIK PENILAIAN SIKAP DALAM PERMAINAN BOLA BASKET

Aspek Yang diatur	Deskripsi Sikap yang diukur	BT	MT	TN
1. Disiplin	Hadir tepat waktu			
	Mengikuti seluruh proses pembelajaran			
	Selesai tepat waktu			
2. Kerjasama	Bersama-sama menyiapkan peralatan			
	Mau memberi umpan ketika bermain			
	Mau menjadi penjaga bola			
3. Tanggung jawab	Mau mengakui kesalahan yang dilakuka			
	Tidak mencari-cari kesalahan teman			
	Mengerjakan tugas yang diterima			

Keterangan :

BT = Belum tampak

MT = Mulai tampak

TN = Tampak nyata

2. Pengetahuan

Jawab secara lisan atau tulisan, pertanyaan-pertanyaan mengenai konsep gerak *dribble* dalam permainan bola basket.

No	Pertanyaan	Kriteria Persekoran				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Jelaskan sikap awal kaki, dan pandangan ketika akan melakukan teknik dasar <i>dribble</i> permainan bola baske					
2.	Jelaskan posisi kaki, dan pandangan ketika melakukan <i>dribble</i> pada permainan bola baske					
3.	Jelaskan sikap akhir kaki, posisitubuh, dan pandangan ketika akan melakukan teknik dasar <i>dribble</i> pada permainan bola basket!					
4.	Jelaskan rangkaian gerakan <i>dribble</i> dalam permainan bola basket !					
5.	Jelaskan kesalahan-kesalahan sikap awal dalam melakukan <i>dribble</i> pada permainan bola basket!					
6.	Jelaskan kesalahan-kesalahan sikap perkenaan dalam melakukan teknikdasar <i>dribble</i> pada permainan bola basket!					
7.	Jelaskan kesalahan-kesalahan sikap akhir dalam melakukan teknik dasar <i>dribble</i> pada permainan bola basket					

Keterangan :

1. Skor 4 = Jika peserta didik mampu menjelaskan tiga indikator (kaki, tangan, pandangan)
2. Skor 3 = Jika peserta didik mampu menjelaskan dua indikator
3. Skor 2 = Jika peserta didik mampu menjelaskan salah satu indikator
4. Skor 1 = Jika peserta didik tidak satupun pernyataan di atas mampu dijelaskan

Keterangan :

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Keterampilan

Melakukan teknik dasar *dribble* bola basket

Keterangan :

Penilaian terhadap kemampuan teknik dasar *dribble* peserta didik, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4

RUBRIK PENILAIAN TEKNIK DRIBBLE BOLA BASKET

No	Gerakan yang diamati	Nilai			
		4	3	2	1
A. Persiapan					
1.	Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki di depan lutut ditekuk				
2.	Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan bukan dipukul, dan perkenaan bola pada jari-jari tangan				
3.	Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari di samping belakang bola, pandangan ke depan				
B. Pelaksanaan					
1	Bola dipantul-pantulkan di depan samping kaki kanan dengan tangan kanan				
2	Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan bukan dipukul, dan perkenaan bola pada jari-jari tangan				
3	Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan bawah sejajar dengan tanah, pandangan ke depan				
C. Sikap Akhir					
1	Pergelangan tangan digerakan ke bawah				

Keterangan :

- a. Sangat kompeten bila mendapatkan nilai 91 sampai dengan 100
- b. Kompeten bila mendapatkan nilai 71 sampai dengan 90.
- c. Cukup kompeten bila mendapatkan nilai 61 sampai dengan 70.
- d. Tidak kompeten bila mendapatkan nilai kurang dari 61.

Lampiran 3. Jawaban Responden

MASTER TABEL

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	KELAS	MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW (X)										JLH	PENINGKATAN KEMAMPUAN DRIBBLE BOLA BASKET (Y)										JLH	TOTAL (X+Y)
				P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	ASS	P	VII	1	4	1	4	1	1	4	4	3	3	26	3	2	3	3	3	1	3	4	3	4	29	55
2	OL	P	VII	1	4	1	3	1	1	4	4	4	4	27	3	1	3	4	4	1	4	4	3	3	30	57
3	QKW	L	VII	1	4	1	4	1	1	4	4	4	4	28	3	1	2	4	3	2	4	3	4	4	30	58
4	PY	L	VII	1	4	1	4	1	2	3	4	4	4	28	4	1	2	4	3	2	3	4	4	3	30	58
5	YS	L	VII	1	4	1	4	1	2	4	4	3	3	27	3	2	1	3	4	2	4	4	4	3	30	57
6	AIYB	L	VIII	1	4	1	4	1	2	4	4	4	3	28	4	2	1	4	4	2	4	4	4	3	32	60
7	AI	L	VIII	1	4	1	3	1	2	4	3	3	3	25	3	2	1	3	4	2	3	4	4	4	30	55
8	AAM	L	VIII	1	3	1	3	1	2	4	3	3	4	25	3	2	1	3	4	2	4	4	3	3	29	54
9	AIB	P	VIII	1	4	1	3	1	2	4	3	4	4	27	3	2	1	4	4	1	2	3	3	3	26	53
10	AGI	P	VIII	2	4	1	4	1	2	4	4	4	4	30	3	2	1	4	4	1	4	4	4	2	29	59
11	AKAN	L	VIII	1	3	1	3	2	2	4	3	4	4	27	4	2	1	4	4	2	3	3	3	4	30	57
12	ARW	L	VIII	2	3	1	3	2	2	4	3	4	4	28	4	1	1	4	4	2	4	4	3	4	31	59
13	BS	L	VIII	2	4	1	3	2	2	3	3	4	4	28	4	1	1	3	4	2	4	4	3	4	30	58
14	FUA	L	VIII	2	4	2	4	1	1	2	4	4	4	28	4	1	1	3	3	2	4	4	3	3	28	56
15	ALD	P	VIII	2	4	2	4	2	1	2	4	3	3	27	4	2	2	3	3	2	4	4	4	4	32	59
16	ASG	P	IX	2	4	2	3	2	1	3	3	3	4	27	4	2	2	3	3	2	4	3	4	3	30	57
17	CK	P	IX	2	3	2	3	2	1	3	3	4	4	27	4	3	2	4	3	1	4	4	3	4	32	59
18	CACA	P	IX	2	3	1	4	1	1	3	4	4	4	27	4	3	3	4	3	2	4	4	3	4	34	61
19	DPL	P	IX	2	4	2	3	2	2	3	3	4	3	28	4	1	1	4	3	2	3	3	4	4	29	57
20	EBM	P	IX	4	4	2	4	2	2	3	3	4	3	31	3	1	2	4	3	1	4	4	4	4	30	61

Lampiran 4. Nilai r tabel dan t tabel

DF	t Tabel	r tabel
	0.05	0.05
1	12.7062	0.996917
2	4.302653	0.95
3	3.182446	0.878339
4	2.776445	0.811401
5	2.570582	0.754492
6	2.446912	0.706734
7	2.364624	0.666384
8	2.306004	0.631897
9	2.262157	0.602069
10	2.228139	0.575983
11	2.200985	0.552943
12	2.178813	0.532413
13	2.160369	0.513977
14	2.144787	0.497309
15	2.13145	0.482146
16	2.119905	0.468277
17	2.109816	0.455531
18	2.100922	0.444763
19	2.093024	0.432858
20	2.085963	0.422714

Lampiran 5. Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

TABEL PRE-TEST												
NO	NAMA RESPONDEN	JENIS KELAMIN	KELAS	PENILAIAN						TOTAL	NILAI PRE-TEST	
				PERSIAPAN			PELAKSANAAN					SIKAP AKHIR
				1	2	3	1	2	3			
1	ASS	P	VII	3	1	1	2	3	1	2	13	58
2	OL	P	VII	2	4	2	1	1	2	1	13	61
3	QKW	L	VII	4	1	3	2	1	3	1	15	63
4	PY	L	VII	2	2	2	2	2	2	3	15	63
5	YS	L	VII	2	1	2	3	2	2	2	14	64
6	AIYB	L	VIII	3	4	2	2	2	3	1	17	62
7	AI	L	VIII	2	2	4	3	1	1	1	14	62
8	AAM	L	VIII	2	3	3	3	1	1	1	14	60
9	AIB	P	VIII	1	4	3	2	2	1	2	15	59
10	AGI	P	VIII	2	2	3	2	3	1	3	16	60
11	AKAN	L	VIII	2	2	2	1	3	3	1	14	67
12	ARW	L	VIII	3	2	2	2	2	1	1	13	66
13	BS	L	VIII	3	3	3	2	1	1	1	14	63
14	FUA	L	VIII	2	3	3	2	2	2	2	16	58
15	ALD	P	VIII	4	3	2	3	2	2	2	18	60
16	ASG	P	IX	3	4	2	2	1	2	2	16	57
17	CK	P	IX	3	4	1	1	2	3	1	15	59
18	CACA	P	IX	4	3	2	2	3	4	2	20	58
19	DPL	P	IX	3	2	2	1	3	2	2	15	63
20	EBM	P	IX	2	4	1	1	1	3	3	15	61

TABEL POST-TEST

NO	NAMA RESPONDEN	JENIS KELAMIN	KELAS	PENILAIAN						TOTAL	NILAI	
				PERSIAPAN			PELAKSANAAN					SIKAP AKHIR
				1	2	3	1	2	3			
1	ASS	P	VII	3	4	1	2	3	1	4	18	68
2	OL	P	VII	2	4	2	1	1	2	3	15	70
3	QKW	L	VII	4	4	3	2	1	3	3	20	70
4	PY	L	VII	2	2	2	2	2	2	3	15	70
5	YS	L	VII	2	3	2	3	2	2	3	17	70
6	AIYB	L	VIII	3	4	2	2	2	3	3	19	70
7	AI	L	VIII	3	3	4	3	3	3	3	22	70
8	AAM	L	VIII	2	3	3	3	1	1	3	16	72
9	AIB	P	VIII	3	4	3	2	2	1	3	18	72
10	AGI	P	VIII	2	2	3	2	3	1	3	16	70
11	AKAN	L	VIII	2	2	2	1	3	3	3	16	73
12	ARW	L	VIII	3	2	2	2	2	1	3	15	77
13	BS	L	VIII	3	3	3	2	1	1	4	17	75
14	FUA	L	VIII	2	3	3	2	2	2	4	18	72
15	ALD	P	VIII	4	3	2	3	2	2	3	19	70
16	ASG	P	IX	3	4	2	2	1	2	2	16	65
17	CK	P	IX	3	4	1	1	2	3	1	15	75
18	CACA	P	IX	4	3	2	2	3	4	2	20	75
19	DPL	P	IX	3	2	2	1	3	2	2	15	70
20	EBM	P	IX	2	4	3	3	4	3	3	22	70

Lampiran 6. Uji Validitas

		Model Pembelajaran Jigsaw	Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket
	Pearson Correlation	.681	.784
X_P1	Sig. (2-tailed)	.001	.437
	N	20	20
	Pearson Correlation	.476	.608
X_P2	Sig. (2-tailed)	.239	.074
	N	20	20
	Pearson Correlation	.765**	.647
X_P3	Sig. (2-tailed)	.259	.844
	N	20	20
	Pearson Correlation	.475	.515
X_P4	Sig. (2-tailed)	.077	.362
	N	20	20
	Pearson Correlation	.555**	.526
X_P5	Sig. (2-tailed)	.277	.338
	N	20	20
	Pearson Correlation	.695	.489
X_P6	Sig. (2-tailed)	.409	.217
	N	20	20
	Pearson Correlation	.623*	.504
X_P7	Sig. (2-tailed)	.345	.387
	N	20	20
	Pearson Correlation	.110	.615
X_P8	Sig. (2-tailed)	.643	.362
	N	20	20
	Pearson Correlation	.618	.520
X_P9	Sig. (2-tailed)	.004	.933
	N	20	20
	Pearson Correlation	.612	.606
X_P10	Sig. (2-tailed)	.961	.656
	N	20	20
Y_P1	Pearson Correlation	.078	.460

Lampiran 7. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.941	20

Lampiran 8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Predicted Value
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	30.050000
	Std. Deviation	.01698355
Most Extreme Differences	Absolute	.247
	Positive	.223
	Negative	-.247
Kolmogorov-Smirnov Z		1.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.175

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 9. Uji Hipotesis t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.858	2.597		.715	.476
1 Model Pembelajaran Jigsaw	.391	.068	.481	5.752	.000

a. Dependent Variable: Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket

Lampiran 10. Foto Dokumentasi Penelitian

