

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribbling Sepak Bola di SMA

Wahyu Dwi Santoso¹, Nanang Indriarsa²

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: wahyu.20178@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar teknik dasar dribbling sepak bola siswa kelas XI SMAN 1 Sidayu. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Two Group Pretest-Posttest, sampel terdiri dari 72 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data tidak normal, sehingga digunakan uji non-parametrik. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan perbedaan signifikan pada tes pengetahuan, proses keterampilan, dan hasil belajar, tetapi tidak pada tes keterampilan. Uji Wilcoxon mengindikasikan peningkatan signifikan pada semua aspek di kelompok eksperimen. Uji N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 21,45% (kategori rendah) pada kelompok eksperimen dan 12,79% pada kelompok kontrol. Kesimpulannya, model jigsaw secara signifikan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam aspek pengetahuan dan proses keterampilan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: *Jigsaw, Hasil Belajar, Dribbling*

Abstract

This study aimed to examine the effect of the cooperative learning model using the jigsaw type on students' learning outcomes in basic soccer dribbling techniques among 11th-grade students at SMAN 1 Sidayu. Employing a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Two Group Pretest-Posttest Design, the sample consisted of 72 students divided into experimental and control groups. The Kolmogorov-Smirnov test indicated non-normal data distribution, leading to the use of non-parametric tests. The Mann-Whitney test revealed significant differences in knowledge, skill process, and overall learning outcomes, but not in skill performance. The Wilcoxon test showed significant improvement in all aspects within the experimental group. N-Gain analysis indicated a learning improvement of 21.45% (low category) in the experimental group and 12.79% in the control group. In conclusion, the jigsaw model significantly enhances learning outcomes, particularly in knowledge and skill process aspects, and increases student engagement in physical education learning.

Keywords : *Jigsaw, Learning Outcomes, Dribbling*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari sistem pendidikan yang menekankan pada pengembangan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional siswa melalui aktivitas jasmani yang terstruktur. Menurut Iyarkus (2019), pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran di mana siswa secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya melalui kegiatan fisik untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Tujuan utamanya adalah membentuk manusia seutuhnya melalui pengembangan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, sikap sosial, serta pengetahuan tentang gaya hidup sehat.

Dalam konteks pendidikan jasmani, pembelajaran sepak bola termasuk dalam materi bola besar yang memiliki peran penting karena selain populer, olahraga ini juga mengandung nilai-nilai seperti kerja sama tim, sportivitas, dan disiplin. Sepak bola telah menjadi olahraga yang sangat diminati di Indonesia, bahkan di kalangan anak-anak dan remaja. Wiguna dan Ismail (2020)

menyatakan bahwa sepak bola dikenal luas oleh masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, dalam praktiknya di sekolah, terdapat ketimpangan partisipasi antara siswa laki-laki dan perempuan dalam pembelajaran teknik dasar seperti dribbling. Siswa perempuan cenderung pasif karena menganggap sepak bola hanya untuk laki-laki, yang menyebabkan kesalahan saat melakukan teknik dasar (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Selain itu, masalah lain yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran PJOK adalah penggunaan metode pengajaran yang tidak bervariasi. Model pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang antusias dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Imam (2022) menekankan bahwa metode pembelajaran pendidikan jasmani seharusnya melibatkan keaktifan siswa, bukan hanya berfokus pada peran guru. Jika tidak dilakukan pengembangan model pembelajaran, hal ini dapat berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa adalah model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe Jigsaw. Menurut Taufiqurrohmah (2017), model ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memahami dan menjelaskan bagian materi yang ditugaskan kepada anggota lainnya. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui diskusi dan kerja sama. Handayani (2022) menambahkan bahwa Jigsaw mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa karena mendorong partisipasi aktif dan saling ketergantungan positif antar anggota kelompok.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw sangat relevan dalam pembelajaran teknik dasar dribbling sepak bola. Dalam pembelajaran ini, siswa dituntut tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menerapkan secara praktik. Oleh karena itu, diperlukan metode yang dapat memfasilitasi keduanya secara seimbang. Model Jigsaw memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan saling mendukung antar siswa dalam menguasai teknik gerak dasar, seperti dribbling.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan Program Latihan Profesi (PLP) di SMAN 1 Sidayu, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi sepak bola. Permasalahan seperti rendahnya partisipasi siswa, kurangnya variasi metode pengajaran, serta perbedaan motivasi belajar antara siswa laki-laki dan perempuan menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw perlu diteliti lebih lanjut untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap hasil belajar teknik dasar dribbling sepak bola.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar siswa dalam teknik dasar dribbling sepak bola di SMAN 1 Sidayu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PJOK yang lebih efektif, interaktif, dan merata untuk semua siswa..

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment), bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar teknik dasar dribbling sepak bola pada siswa kelas XI. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada dua kelompok berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe Jigsaw, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional.

E	T1	X	T2
K	T1	-	T2

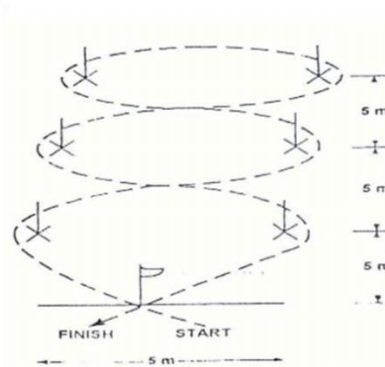
Keterangan:

- T1 :Pre-test
X :Treatment
T2 :Post-test
E :Kelas Eksperimen
K :Kelas Kontrol
- :Pembelajaran Konvensional

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Sidayu, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, yang beralamat di Jl. Raya Pahlawan No.6, Raci Tengah, Kecamatan Sidayu. Penelitian berlangsung selama empat minggu, dengan satu kali pertemuan setiap minggunya. Pada pertemuan pertama, peserta didik dari kedua kelompok melaksanakan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam keterampilan dribbling. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga, diberikan treatment berupa pembelajaran sesuai model yang telah ditentukan. Pada pertemuan keempat, dilakukan post-test untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Sidayu yang berjumlah 349 siswa, tersebar dalam 11 kelas. Sampel ditentukan melalui teknik cluster random sampling dengan metode undian, yang menghasilkan dua kelas secara acak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa pemilihan sampel bersifat representatif dan bebas dari bias, sesuai dengan prinsip probability sampling.

Instrumen utama dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu tes keterampilan dan tes pengetahuan. Tes keterampilan yang digunakan merupakan tes dribbling zigzag yang disusun berdasarkan acuan dari Nurhasan (2000), yang dirancang untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menggiring bola dengan kecepatan dan kontrol yang baik. Pelaksanaan tes ini dilakukan dengan melewati rintangan berupa kerucut dalam lintasan zigzag sejauh tertentu, dan waktu terbaik dari tiga percobaan yang dicatat menjadi dasar penilaian. Apabila peserta tidak mengontrol bola dengan baik, menyentuh kerucut, atau tidak mengikuti pola lintasan, maka tes harus diulang. Penilaian tes keterampilan ini mengacu pada kategori waktu yang telah ditentukan dengan interval tertentu untuk klasifikasi skor, seperti yang dikembangkan oleh Laksono (2017).



Gambar 3. 1 Instrumen Penelitian
Sumber: (Nurhasan, 2000)

Selain pengukuran hasil akhir (produk), penilaian proses keterampilan juga dilakukan. Penilaian ini mencakup lima aspek utama yaitu: posisi tubuh saat menggiring bola, penggunaan kaki bagian dalam, penggunaan kaki bagian luar, kecepatan dan keluwesan, serta konsistensi gerakan. Masing-masing aspek dinilai dengan skala 1 sampai 4, dari sangat kurang hingga baik, untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kualitas pelaksanaan teknik dribbling siswa.

Sementara itu, tes pengetahuan diberikan dalam bentuk soal uraian tingkat tinggi yang mengacu pada taksonomi Bloom pada level C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (menciptakan). Soal dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis kelebihan dan kekurangan

teknik dribbling, mengevaluasi efektivitas penggunaan kaki bagian dalam dan luar dalam berbagai situasi permainan, serta menciptakan latihan atau skenario permainan mini yang mengaplikasikan teknik tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Tabel 1 Analisis Deskriptif

Hasil Belajar	Statistic	N	Mean	Std.Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen	Pretest	36	112,81	7,348	98	129
	Posttest	36	122,44	7,640	108	138
Kontrol	Pretest	36	110,44	8,729	99	129
	Posttest	36	116,83	7,865	102	134

Hasil tes gabungan keterampilan, pengetahuan, dan proses keterampilan menunjukkan peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen dari 112,81 menjadi 122,44. Pada kelompok kontrol, rata-rata meningkat dari 110,44 menjadi 116,83. Rentang nilai juga menunjukkan kenaikan di kedua kelompok.

Uji Normalitas

Tabel 2 Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov		Sig.
Hasil Belajar PreTest Eksperimen		.142
Hasil Belajar PostTest Eksperimen		.200
Hasil Belajar PreTest Kontrol		.042
Hasil Belajar PostTest Kontrol		.200

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa sebagian data berdistribusi normal, namun pretest kelompok kontrol tidak normal (Sig. < 0,05). Karena tidak semua data memenuhi syarat normalitas, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik.

Uji Homogenitas

Tabel 3 Uji Homogenitas

		Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.591
	Based on Median	.570
	Based on Median and with adjusted df	.570
	Based on trimmed mean	.588

Nilai Sig. sebesar 0,591 (> 0,05) menunjukkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kontrol memiliki variansi yang homogen.

Uji Wilcoxon

Tabel 4 Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	PostTest Eksperimen – PreTest Eksperimen	PostTest Kontrol – PreTest Kontrol
Z	-5.117 ^b	-4.490 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon, nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam aspek keterampilan, pengetahuan, dan proses keterampilan.

Uji Mann-Whitney

**Tabel 5 uji Mann-Whitney
Test Statistics^a**

	Hasil Belajar Dribbling
Mann-Whitney U	404.000
Wilcoxon W	1070.000
Z	-2.752
Asymp. Sig. (2-tailed)	.006

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk hasil belajar pengetahuan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,006 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok dalam hasil tes proses keterampilan.

Uji N-Gain

Tabel 6 Uji N-Gain

Variabel	N-Gain Score
Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	21,45
Hasil Belajar Kelompok Kontrol	12,79

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar dribbling antara pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 21,45%, sedangkan kelompok kontrol sebesar 12,79%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, baik dari aspek keterampilan, pengetahuan, maupun proses keterampilan. Hal ini didukung oleh uji N-Gain, yang menunjukkan peningkatan sebesar 21,45% pada kelompok eksperimen dan 12,79% pada kelompok kontrol, menunjukkan efektivitas model Jigsaw meskipun peningkatannya belum terlalu tinggi.

Uji Mann-Whitney mengindikasikan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hasil belajar pengetahuan dan proses keterampilan, namun belum signifikan dalam keterampilan motorik dribbling. Hal ini menunjukkan bahwa model Jigsaw lebih kuat dalam membangun aspek kognitif dan afektif siswa melalui diskusi dan kerja sama, namun peningkatan keterampilan psikomotorik membutuhkan waktu dan latihan lebih intensif.

Secara kualitatif, model ini meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa melalui tanggung jawab individu dalam kelompok. Temuan ini konsisten dengan penelitian Affandy (2017), Rahmadhani (2019), Anggreni (2022), dan Setiawan (2015), yang menyimpulkan bahwa model Jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola, serta aspek berpikir kritis, sosial, dan pemahaman konsep.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam teknik dasar dribbling sepak bola. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi 0.006, yang lebih kecil dari 0.05, mengindikasikan pengaruh yang signifikan. Model ini memberikan pengaruh sebesar 21,45% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar siswa SMA Negeri 1 Sidayu meningkatkan keterampilan dribbling, karena keterampilan ini penting dalam menguasai bola dan melewati lawan. Sekolah dan guru juga diharapkan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sidayu dan Guru PJOK yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian. Terimakasih juga

kepada Dosen Pembimbing, tim peneliti dan siswa SMA Negeri 1 Sidayu yang terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribbling Dan Passing Sepakbola (Studi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Sooko Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3), 496–500.
- Anggreni, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Dribbling dan Passing Menggunakan Kaki Bagian Belakang dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas VII SMP.
- Eka Setiawan, H. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sekaran Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 41–45.
- Handayani, V., Fatimah, S., Maulidiana, F., Nasution, A. N. P., & Anjarwati, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 5(2), 125–130. <https://doi.org/10.47647/jsh.v5i2.929>
- Imam, C., Sukriadi, S., & Prabowo, E. (2022). Model Pembelajaran Passing Futsal Menggunakan Metode Cooperative Tipe Student Teams-Achievement Division Di Smp Pandu Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 255–264. <https://doi.org/10.31571/jpo.v11i2.4538>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Laksono, B. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Team Gernam Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Mendribbling Dalam Permainan Sepakbola Kelas Xi Sma Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017 Oleh. In *Studies On Variation In Milk Production And It's Constituents During Different Season, Stage Of Lactation And Parity In Gir Cows M.V.Sc D Suryam Dora Livestock*.
- Nurhasan. (2000). *Tes-Dan-Pengukuran-Pendidikan-Olahraga-Drs-Nurhasan-Mpd.Pdf*.
- Rahmadhani, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Passing Dan Control Kaki Dalam Sepak Bola.
- Taufiqurrohman. (2017). Program magister pendidikan guru mi pascasarjana institut agama islam negeri tulungagung mei 2017.
- Wiguna, L. S. E., & Ismail, M. (2020). Latihan Dribbling Circuit Dapat Meningkatkan Keterampilan Dribbling Pemain Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*.