

ARTIKEL

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING*
TIPE *JIGSAW* TERHADAP PENINGKATAN *LAY UP SHOOT*
BOLA BASKET PADA SISWA KELAS 2
SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019**



Oleh:

**REGANANDRA VERI PRADANA
14.1.01.09.0072**

Dibimbing oleh :

- 1. Yulingga Nanda Hanief, M.Or.**
- 2. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENJASKESREK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2019**



**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**


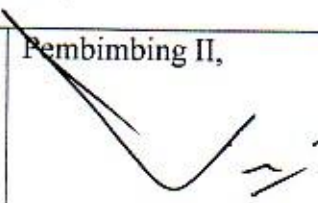

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Reganandra Veri Pradana
NPM : 14.1.01.09.0072
Telepon/HP : 087864173244
Alamat Surel (Email) : pradanarega96@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif *Learning*
Tipe *Jigsaw* Terhadap Peningkatan *Lay Up Shoot* Bola
Basket Pada Siswa Kelas 2 SMKM 1 TRENGGALEK
2018/2019
Fakultas – Program Studi : FKIP - Penjaskesrek
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi : Jalan. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 24 Juli 2019
Pembimbing I,  <u>Yulingga Nanda Hanief, M.Or.</u> NIDN. 0701079001	Pembimbing II,  <u>Drs. Slamet Junaidi, M.Pd.</u> NIDN.0015066801	Penulis,  <u>Reganandra Veri Pradana</u> NPM. 14.1.01.09.0072

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING* TIPE
JIGSAW TERHADAP PENINGKATAN *LAY UP SHOOT*
BOLA BASKET PADA SISWA KELAS 2
SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019**

REGANANDRA VERI PRADANA
14.1.01.09.0072
FKIP – Penjaskesrek
Pradanarega96@gmail.com
Yulingga Nanda Hanief, M.Or.
Drs. Slamet Junaidi, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh para masyarakat terutama oleh kalangan pelajar maupun mahasiswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas 2 SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik yang digunakan *Eksperiment*. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan sampel yang digunakan sebanyak 34 responden.

Simpulan dari penelitian ini yaitu (1) Nilai pretest (tanpa menggunakan model pembelajaran) adalah sebesar 51,06. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam *lay up shoot* tanpa menggunakan model pembelajarankooperatif *learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas 2 SMKM 1 Trenggalek 2018/2019 dibawah KKM (<75).(2)Nilai kelas eksperimen memiliki peningkatan kemampuan siwa yang besar untuk melakukan *lay up shoot* setelah adanya model pembelajaran, yaitu nilai posttest sebesar 80,59. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam *lay up shoot* menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* pada siswa kelas 2 SMKM 1 Trenggalek 2018/2019 sama atau di atas KKM (>75). (3) Nilai signifikan (sig.) sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05, berarti bahwa ada pengaruh metode pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas 2 SMKM 1 Trenggalek 2018/2019.

Saran dalam penelitian ini yaitu disarankan kepada guru SMKM 1 Trenggalek untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, karena akan mudah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *lay up shoot* bola basket.

KATA KUNCI :Metode Kooperatif *Learning* Tipe *Jigsaw*, peningkatan *Lay Up Shoot* Bola Basket.

I. LATAR BELAKANG

Bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh para masyarakat terutama oleh kalangan pelajar maupun mahasiswa. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yaitu 5 lawan 5. Menurut Marta Dinata (2008: 23-34) keterampilan perorangan seperti : (1) menembak (*shooting*), (2) mengoper (*passing*), (3) menggiring (*dribble*), (4) *rebound*, (5) olah kaki (*pivot*), serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah persyaratan untuk berhasil dalam olahraga ini.

Menurut Teguh Susanto (2016:42) 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.

Melalui kegiatan olahraga basket para remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Bola basket saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat terbukti dengan munculnya klub-klub tangguh di tanah air dan atlet-atlet bola basket pelajar baik ditingkat sekolah maupun perpendidikan tinggi. Ditunjang lagi dengan sering diadakannya seperti turnamen-turnamen antar klub, event-event

pelajar dari tingkat daerah hingga nasional. Untuk itu seorang pemain harus menguasai semua teknik bola basket. Salah satu teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola basket adalah *lay up shoot*. Yang paling penting dalam melakukan teknik *lay up shoot* yaitu pemain meningkatkan jarak tembakan yang efektif.

Menurut Agus Salim(2007: 125), *Lay up* adalah “sebuah tembakan ke keranjang basket yang di buat pada akhir aksi dribbel atau pada akhir dari lari ke keranjang basket”.

Menurut Danny Kosasih (2008:105), *Shooting* adalah teknik untuk melemparkan bola basket sedemikian ke keranjang sehingga kemungkinan masuknya tinggi. Dengan demikian *shooting* dapat memberi 2 point atau 3 point.

Gerakan *lay up shoot* merupakan bentuk yang gerakannya terdiri atas perpaduan beberapa teknik dasar bola basket, yaitu diawali dengan *dribbling* kemudian dilanjutkan dengan melangkah panjang dan meloncat untuk memasukkan bola ke dalam ring basket lawan. Untuk meningkatkan teknik *lay up shoot* secara maksimal dibutuhkan metode atau suatu pembelajaran yang tepat.

Teknik yang digunakan ini adalah teknik *lay up shoot*. Karena setelah mengamati beberapa kali pada saat

pengajaran bola basket, ternyata teknik *lay up* yang dilakukan oleh para siswa masih banyak yang kurang sempurna. Banyak *lay up* yang meleset, penggunaan teknik yang belum tepat dan maksimal. Jika siswa tetap tidak bisa melakukan *lay up* dengan sempurna atau maksimal sebaiknya menggunakan pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw dengan membagi kelompok asal dan kelompok ahli.

Kooperatif *learning* tipe *jigsaw* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan perilaku bersama dalam bekerja atau membantu siswa yang kurang mengerti. Terdapat 2 kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, yang terdiri dari 4 orang atau lebih disetiap kelompoknya. Dimana disetiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa yang mumpuni atau yang baik supaya setiap kelompok tersebut sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan.

Menurut Tampubolon (2014: 95), Kooperatif *Jigsaw* model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan “*positive interdependence*” dan saling pengertian di antara peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakteristik pembentukan kelompok peserta didik,

dimana masing-masing peserta didik memiliki tugas yang setara.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Arikunto (2013:27), menjelaskan “penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya”.

Teknik penelitian merupakan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Metode *eksperiment* yaitu dengan memberikan perlakuan pada siswa berupa kegiatan tes awal, *treatment* atau pembelajaran dan tes akhir. Dengan kegiatan tersebut akan terlihat perbedaan dari pemberian kegiatan atau latihan yang berbeda pada kedua yaitu kelompok *eksperiment* dan kelompok kontrol. Menurut Arikunto (2006:80) metode *eksperiment* adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Sedangkan menurut Prasetyo (2005:156) pengertian metode *eksperiment* adalah

merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat.

Menurut Dhedhy Yuliawan Dan Rendhitya Prima Putra (2017:6) populasi adalah semua objek (orang atau benda) yang akan di teliti (keseluruhan). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 2.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampelnya. Peneliti memilih sampel dalam penelitian ini dengan mengambil siswa kelas 2 dengan jurusan yaitu Administrasi Perkantoran yang berjumlah 34 siswa laki-laki. Menurut Arikunto (2016: 252) pengertiannya adalah: teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Pemilihan sampel laki-laki dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan membutuhkan kondisi fisik yang baik. Dan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji perbedaan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Reganandra Veri P | 14.1.01.09.0072

FKIP – Penjaskesrek

1. Uji Normalitas

Dari data diatas hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa *Asymp.Sig.(2-tailed)* dari hasil *Unstandardized Residual* adalah 0.200. Berdasarkan ketentuan apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka dapat diartikan bahwa populasi berdistribusi normal. Maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Hasil Analisis Data

Penelitian ini menggunakan *pretest dan posttes design*, yang mana dimulai dari menentukan 1 kelas untuk membandingkan hasil kemampuan siswa dalam *lay up shoot* bola basket sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran kooperatif *learning tipe jigsaw*. Kemudian menyusun instrumen pretest dan posttest sebagai bahan penilaian rata-rata kemampuan siswa yang dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebagai pengukurnya, serta diketahui seberapa besar perbedaannya menggunakan *paired sample t-test*.

simki.unpkediri.ac.id

|| 5 ||

Hasil rata-rata nilai pre-test dan post-test sebesar 51,06 dan 80,59. Berarti bahwa nilai pretest kelas eksperimen sebelum penggunaan model pembelajaran *kooperatif jigsaw* kurang dari KKM (<75) dan posttest kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *koopertaif jigsaw* lebih besar dari nilai KKM (>75).

Hasli penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis nilai signifikan (sig.) adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak, H_a diterima, berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa laki-laki kelas 2 SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019

3. Uji Hipotesis

Berikut adalah hasil pengujian hipotesis berdasarkan hasil dan interpretasi hasil penelitian yaitu sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis jika nilai signifikansi < 0,05 maka H_0

ditolak, H_a diterima, berarti bahwa ada pengaruh antara kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa laki-laki kelas 2 SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019.

IV. PENUTUP

1. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian mengenai pengaruh metode pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa laki-laki kelas 2 SMKM 1 TRENGGALEK 2018/2019 yaitu Nilai signifikan (sig.) adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05, berarti bahwa ada pengaruh metode pembelajaran kooperatif *learning* tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up shoot* bola basket pada siswa laki-laki kelas 2 SMKM 1 Trenggalek 2018/2019.

2. Saran

Adapun saran yang peneliti berikan dari kegiatan penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Disarankan kepada guru SMKM 1 Trenggalek untuk menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, karena akan mudah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *lay up shoot* bola basket.

- b. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, supaya didapatkan informasi yang lebih banyak dan tersebarluaskan di kalangan guru, sehingga kondisi pembelajaran lebih menyenangkan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S.2016. *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu.
- Amber, V. 2013. *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Chasanah, S.L.A.N. 2017. *Perbedaan Keefektifan Antara Lay Up Shoot Melalui Papan Pantul Dan Lay Up Shoot Langsung Ke Ring Basket Pada Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMA N 1 KARANGANOM KLATEN*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Dinata, M. 2008. *Bola Basket*. Ciputat: Cerdas Jaya.
- Hadziq, K. 2013. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA-MA/SMK Kelas X*. Bandung: Yrama Widya.
- Khoeron, N. 2017. *Buku Pintar Basket*. Jakarta Timur: Anugrah.
- Kosasih, D. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang: Karangturi Media.
- Muhajir.2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Nasehudin. T.S & Gozali N. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Rahayu, E.T. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, A. 2007. *Buku Pintar Bola Basket*. Bandung: Jembar.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, T. 2016. *Buku Pintar Olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tampubolon.2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Widiastuti. 2015. *Tes Dan Pengukuran Olahraga. Rajawali*. Jakarta.
- Yuliawan, D & Putra, R.A. 2017. *Statistika Dasar*. Yogyakarta.