

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF JIGSAW* DAN
TEAM GEAM TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN
MENDRIBBLING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
KELAS XI SMA NEGERI 2 GADINGREJO
TAHUN 2016/2017**

OLEH

BAGUS SURYO LAKSONO

Skripsi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF JIGSAW* DAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN *MENDRIBLING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

KELAS XI SMA NEGERI 2 GADINGREJO

TAHUN 2016/2017

Oleh

BAGUS SURYO LAKSONO

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih kurangnya kemampuan siswa dalam *mendribling* bola dalam permainan sepak bola. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh latihan model pembelajaran *kooperatif jigsaw* dan *team game tournament* (TGT) terhadap kemampuan *dribbling* dalam permainan sepak bola kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo tahun 2016/2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen komparatif dengan desain penelitian *pre test, ordinal pairing, treatment* dan *post test*. Populasi penelitian sebanyak 203 siswa dan diambil untuk sampel sebanyak 40 siswa. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Instrumen penelitian menggunakan tes *zigzag run with the ball*. Hasil dari penelitian ini adalah

1) Ada pengaruh signifikan model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap kemampuan *mendribling* bola dalam permainan sepak bola. (2) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan *mendribling* bola dalam permainan sepak bola. (3) Sedangkan uji-t antara kelompok *Jigsaw* dan TGT ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *kooperatif Jigsaw* dan TGT.

Kata kunci : *dribbling, kooperatif jigsaw*, permainan sepakbola, TGT.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF JIGSAW* DAN
TEAM GEAM TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN
MENDRIBBLING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
KELAS XI SMA NEGERI 2 GADINGREJO
TAHUN 2016/2017**

OLEH

BAGUS SURYO LAKSONO

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTASKEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN
UNIVERSITASLAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF JIGSAW DAN TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
KEMAMPUAN MENDRIBBLING DALAM
PERMAINAN SEPAKBOLA KELAS XI
SMA NEGERI 2 GADINGREJO TAHUN
2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Bagus Suryo Laksono**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1313051019**

Program Studi : **Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Drs. Surisman, S.Pd., M.Pd.
NIP 19620808 198901 1 001

Pembimbing II

Drs. Suranto, M.Kes.
NIP 19550929 198403 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

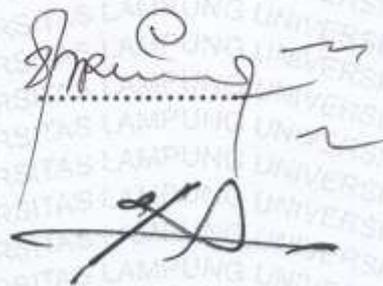
Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Surisman, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris

: **Drs. Suranto, M.Kes.**



Penguji

: **Dr. Marta Dinata, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **28 Desember 2017**

PERNYATAAN

Bahwa penulis yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Bagus Suryo Laksono

NPM : 1313051019

Tempat Tanggal Lahir: Gadingrejo 06 Juni 1993

Alamat : Jalan Satria no, 157 Gadingrejo, Pringsewu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan Team Geam Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Mendribbling Dalam Permainan Sepakbola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun2016/2017*" adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal . Skripsi ini bukan hasil menjiplak, dan ataupun hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya, apabila dikemudian hari terjadi kesalahan, penulis bersedia menerima sanksi akademik sebagaimana yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 20 - 12 - 2017



METERAI
TEMPEL
81625ADC002842631
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Bagus Suryo Laksono

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Bagus Suryo Laksono, penulis lahir di Gadingrejo pada tanggal 06 Juni 1993, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, bapak Kiswoto dan ibu Sukinah.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD N 4 Gadingrejo, diselesaikan pada tahun 2005, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri1 Gadingrejo diselesaikan pada tahun 2008, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Gadingrejo diselesaikan pada tahun 2011.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Unila melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2016 penulis melakukan KKN di desa Gayau Sakti, kecamatan Seputih Agung dan melaksanakan PPL di pondok pesantren Manbaul Ulum Gayau Sakti kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah pada bulan Juli-Agustus

Demikianlah riwayat hidup penulis, supaya bermanfaat bagi pembaca.

MOTTO

"Bermimpilah setinggi langit apabila engkau terjatuh maka engkau akan jatuh diantara bintang-bintang"

(Penulis)

"Orang yang tidak berani mengambil resiko adalah ciri orang yang tidak akan pernah merasakan manisnya kesuksesan"

(Penulis)

"Maka nikmat tuhan yang manakah, yang kamu dustakan"

(Q.S. Ar-Rahman : 55 : 13).

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. Dan tidaklah suatu kaum berkumpul dalam rumah Allah, mereka membaca Al-Qur'an dan mempelajarinya, kecuali akan diturunkan ketenangan kepada mereka dan akan diliputi oleh rahmat Allah, serta malaikat akan menaunginya. Allah akan senantiasa mengingat mereka yang di dalamnya"

(Hadist Abu Hurairah).

PERSEMBAHAN

BISMILLAHIRAHMANNIROHIM

Kupersembahkan karya ini kepada:

Bapakku Kiswoto dan Ibuku Sukinah terkasih dan tercinta yang telah memberikan segalanya untukku, membesarkanku, mendidikku dengan penuh kesabaran dan kasih sayang serta tak pernah henti mendoakan Keberhasilan ku dan kebahagiaanku.

Kakaku Rendra Wirawan, sahabat dan keluarga besarku yang tersayang. Serta teman yang telah membantu, mendoakan dan banyak member semangat dan motivasi untuk menyelesaikan karya terbaik ini.

Semua pihak yang mendukung dan mendoakan keberhasilanku serta almamaterku tercinta
Universitas Lampung

SANWACANA

Pujisyukur Alhamdulillah pada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* dan *Team Geam Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan *Mendribbling* Dalam Permainan Sepakbola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017” adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk pencapaian gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulisan skripsi ini pun tidak lepas dari bimbingan dan bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan (IP) FKIP Universitas Lampung.
3. Drs. Akor Sitepu, M.Pd selaku Ketua Program Studi Penjaskesrek.
4. Bapak Drs. Surisman, S.Pd, M.Pd. selaku Pembimbing pertama dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi serta kepercayaan kepada penulis.
5. Bapak Drs. Suranto, M.Kes. selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi serta kepercayaan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Marta Dinata, M.Pd. selaku Pembahas yang telah memberikan perbaikan, pengarahan, masukan kepada penulis.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Penjaskes FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.
Bapak dan Ibu staf tata usaha FKIP Unila.
8. Kepala SMA N 2 Gadingrejo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman seperjuanganku angkatan (2013) Terimakasih atas kebersamaan serta kekompakan yang telah terjalin selama menjalankan studi di Universitas Lampung.
10. Semua pihak yang tidak bias disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulus dan ikhlas, semoga diberikan balasan kebaikan yang berlimpah dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung,.....2017
Penulis,

Bagus Suryo Laksono

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Pendidikan	11
B. Hakikat Pembelajaran	12
1. Ciri-ciri Pembelajaran	14
2. Komponen - Komponen Pembelajaran	15

3 Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran.....	16
4. Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran Pembelajaran	18
5. Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran	20
C. Belajar Mototrik	22
D. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	24
E. Tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.....	26
F. Sepakbola.....	27
G. Menggiring Bola (<i>Dribbling</i>).....	29
H. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	31
I. Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	38
J. Model Pembelajaran TGT	42
K. Grand Teori.....	45
L. Penelitian Relevan	47
M. Kerangka Berpikir.....	49
N. Hipotesis.....	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	52
B. Populasi Dan Sampel.....	53
1. Populasi.....	53
2. Sampel	54
C. Variabel Dan Penelitian	55
1. Variabel Penelitian	55
2. Data Penelitian	55
D. Teknik Pengumpulan Data	57

E. Prosedur Penelitian	58
F. Instrument Penelitian... ..	59
G. Teknik Analisis Data.....	61

IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	67
1. Deskripsi Data.....	67
2. Analisis Data	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	71
c. Uji Hipotesis... ..	72
d. Uji Beda... ..	74
B. Pembahasan... ..	75

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skala Penilaian Kemampuan Menggiring Bola.....	61
2. Data tes awal dan tes akhir kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017	67
3. Distribusi frekuensi data kelompok Jigsaw kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017.....	68
4. Distribusi frekuensi data kelompok TGT kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017.....	69
6. Hasil Uji Normalitas	70
7. Hasil Uji Homogenitas	71
7. Hasil uji Hipotesis	72
8. Uji Beda	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Menggiring bola.....	29
2. Gambar menggiring bola dengan kaki luar.....	30
3. Gambar menggiring bola dengan kaki dalam	30
4. Skema Model <i>Jigsaw</i>	42
5. Skema TGT.....	45
6. Gambar Rancangan Penelitian.....	56
7. Gambar Instrument Kemampuan Dribling.....	59
8. Gambar grafik <i>Jigsaw</i>	68
9. Gambar Grafik TGT.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir (Klompok TGT).....	90
2. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir (Klompok <i>Jigsaw</i>).....	91
3. Skor Baku Pre Test Kelompok TGT.....	92
4. Skor Baku Post Test Kelompok TG.....	93
5. Skor Baku Pre Test Kelompok <i>Jigsaw</i>	94
6. Skor Baku Post Test Kelompok <i>Jigsaw</i>	95
7. Uji Normalitas TGT Pre Test.....	96
8. Uji Normalitas <i>Jigsaw</i> Pre Test	97
9. Uji Normalitas TGT Post Test	98
10. Uji Normalitas <i>Jigsaw</i> Post Test	99
11. Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	100
12. Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Jigsaw</i>	102
13. Uji-t perbedaan tes awal kelompok tgt dan <i>jigsaw</i>	104
14. Uji-t perbedaan tes akhir kelompok tgt dan <i>jigsaw</i>	106

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan mengembangkan semua aspek pribadi manusia fisik maupun rohani, melalui aktivitas jasmani (cabang olahraga) membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pengertian Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Manfaat pendidikan jasmani di sekolah untuk mengembangkan bakat siswa yang merupakan lembaga pendidikan dan menampung peserta didik yang dibina agar mereka memiliki kemampuan, kecerdasan dan keterampilan.

Proses pendidikan diperlukan pembinaan secara berkoordinasi dan terarah.

Demikian siswa diharapkan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Aktivitas jasmani yang dipilih untuk mencapai kompetensi dalam pendidikan jasmani adalah melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai kebutuhan, kapabilitas dan karakteristik peserta didik. Aktivitas jasmani yang wajar dan untuk rekreasi serta aktivitas jasmani untuk olahraga atau prestasi. Kegiatan yang dipilih dipusatkan pada aktivitas jasmani yang dapat mengaktifkan otot besar, gerak dasar dan gerakan fisik melalui olahraga.

Salah satu kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes disekolah dikarenakan kurang kreatifitas dan inovatif para guru penjasorkes dalam menggunakan model pembelajaran. Guru penjasorkes selalu menggunakan sarana dan prasarana yang seadanya secara terus menerus tanpa berpikir untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif sehingga banyak siswa merasa jemu dan bosan.

Banyak guru-guru penjasorkesyang masih menggunakan proses pembelajaran konvensional sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik. Sering dijumpai mereka menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja dan menggunakan lapangan di lingkungan sekolah tanpa mencoba hal yang baru dengan pengembangan model pembelajaran yang telah dimodifikasi.

Dampak dari kurangnya pengembangan model pembelajaran penjasorkes tentunya juga berdampak pada metode dan strategi pembelajaran di lapangan. Proses pembelajaran penjasorkes harus didukung oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, seperti alat-alat olahraga dan lapangan sebagai

sumber belajar pembelajaran penjasorkes. Jika salah satu di antaranya kurang memadai baik terbatas secara kuantitas maupun kualitasnya maka sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, khususnya pembelajaran teknik dasar sepakbola.

Permainan sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan seperti kaki, kepala, dada dan lengan yang posisinya pasif kecuali dengan kedua lengan (tangan) yang aktif. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya. Ketika mulai mempersiapkan diri untuk bertanding sepakbola, keterampilan utama yang pertama kali membuat seseorang terpacu dan merasa puas adalah kemampuan untuk melakukan *dribbling* (menggiring bola). Oleh karena itu teknik dasar *dribbling* (menggiring bola) harus dapat dikuasai oleh seluruh pemain. Tentunya hal ini perlu latihan-latihan khusus dengan berbagai variasi pembelajaran.

Dribbling adalah suatu upaya mendorong bola secara terputus-putus dengan posisi bola tidak jauh dari kaki kita dan harus dikuasai oleh sang *dribbler* (yang *mendribbling*) sambil berlari untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan sepakbola. Tujuan *dribbling* adalah untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang terbuka. Dalam melakukan

teknik *dribbling* terbagi dalam beberapa bentuk gerakan, berdasarkan perkenaan kaki dengan bola.

Dribbling salah satu keterampilan individu yang mesti dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Karena sangat erat hubungannya dengan penguasaan bola dilapangan, karena bola harus selalu berada dalam penguasaan kita. Menggiring bola harus mampu dilakukan baik tanpa lawan maupun melewati lawan dengan berbagai teknik penguasaan bola.

Teknik dasar *dribbling* dibagi beberapa bentuk. Ada *dribbling* menggunakan kaki bagian luar, ada *dribbling* dengan menggunakan kaki bagian dalam, ada pula *dribbling* menggunakan kaki bagian punggung kaki. Untuk para pemula mereka cenderung menggunakan kaki bagian dalam untuk *mendribbling* bola sedangkan bagi yang sudah mahir sering menggunakan punggung kaki untuk *mendribbling*. *Dribbling* sendiri dimulai dari pelan, cepat, agak cepat dan cepat sekali. Macam-macam *dribbling*, yaitu *Dribbling* dengan menggunakan sisi kaki bagian dalam, Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam dan posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola. Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol bola.

Dribbling dengan sisi kaki bagian luar, *dribbling* dengan kaki bagian luar adalah salah satu cara untuk mengontrol bola. Keterampilan mengontrol bola ini digunakan ketika pemain yang menguasai bola sedang berlari dan mendorong bola sehingga bisa mempertahankan bola tersebut tetap berada di sisi luar kaki.

Dribbling menggunakan kura-kura kaki bagian sepatu tempat tali sepatu berada, kesalahan umum yang sering dilakukan oleh pemula dalam tehnik ini adalah perkenaan bola yang bukan di punggung kaki melainkan menggunakan ujung jari kaki. Hal ini berkenaan dengan pembelajaran tehnik dasar menggiring bola pada permainan sepak bola. Pada proses pembelajaran tehnik dasar tersebut, guru kurang kreatif sehingga mengakibatkan kejenuhan siswa pada proses pembelajaran sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi melelahkan dan membosankan tidak ada hal yang menantang dan baru diperoleh siswa. Guru sudah memberikan materi tentang sepak bola disekolah namun dengan cara yang kurang menarik dan peralatan yang digunakan juga sangat sedikit dan tidak bervariasi, seharusnya bagi siswa yang sudah mengalami proses belajar tentang sepak bola tidak lagi mengalami kesulitan dalam hal *mendribbling* bola karena sudah mendapatkan materi dari guru. Namun karena kurangnya sarana dan cara pembelajaran yang terkesan membosankan itu siswa yang sudah mengalami proses belajar *mendribbling* pun belum sepenuhnya menguasai tehnik dasar *mendribbling* pada sepakbola.

Permainan sepakbola juga merupakan permainan yang sangat digemari siswa SMA Negeri 2 Gadingrejo. Namun begitu kegemaran siswa bermain sepakbola tidak dapat dijadikan sebagai suatu jaminan yang mana mereka dapat bermain sepakbola dengan baik dan benar.

Hasil temuan awal pada saat penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang belum mampu menguasai tehnik dasar dan gerakan menggiring bolanya

masih kaku, perkenaan kaki terhadap bola juga masih salah dan gerakan badan untuk *mendribbling* yang masih kurang lentuk, kemudian pembelajaran yang diberikan juga masih menggunakan cara yang konvensional seperti siswa hanya diberikan bola dan hanya diberikan perintah untuk *mendribbling* dari satu titik ke titik yang lain. Adanya permasalahan tersebut maka perlu diadakan modifikasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam pembelajaran keterampilan pada permainan sepakbola melalui bermain. Dengan demikian penulis berkeinginan untuk membuat suatu penelitian dengan menerapkan suatu metode pembelajaran *kooperatif Jigsaw* dan *team game tournament* kedalam materi pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepakbola.

Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak terlepas dari peranan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa agar tercapainya keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat memperdayakan siswa agar lebih banyak bergerak untuk mencoba gerak dasar sepakbola yaitu *dribbling* dan berlatih secara berulang-ulang.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis ingin mengetahui bagaimana pemilihan model tersebut, apakah tepat dan terdapat perbedaan, dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa pada mata pelajaran sepakbola khususnya pada menggiring bola (*dribbling*). Sehingga penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* Dan *Team Geam*

Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Mendribbling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka permasalahan yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Kurangnya kemampuan *mendribbling* bola dan gerakan kaki yang masih kaku dalam *mendribbling* dalam olahraga sepak bola pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo
- 2) Masih banyaknya siswa yang kurang lentuk dalam *mendribbling* bola dalam pembelajaran sepakbola pada kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo.
- 3) Masih banyaknya perkenaan kaki yang kurang tepat dengan bola pada proses *mendribbling* bola pada pembelajaran sepak bola kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo
- 4) Masih banyaknya siswa yang kurang lincah dalam berlari sambil *mendribbling* bola.

C. Batasan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas perlu adanya pembatasan masalah, agar fokus penelitian ini lebih jelas. Penelitian ini dibatasi dengan permasalahan kurangnya kemampuan *mendribbling* bola pada pembelajaran sepakbola. Sehingga pada penelitian ini peneliti fokus terhadap masalah Pengembangan Model Pembelajaran *dribbling* pada

Sepakbola menggunakan Metode pembelajaran *Jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT) Di SMA Negeri 2 Gadingrejo.

D. Rumusan Masalah

Setelah mengetahui dan memahami uraian di atas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran tipe *Jigsaw* terhadap peningkatan keterampilan *mendribbling* dalam bermain sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan *mendribbling* bola dalam bermain sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo ?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* dan *TGT* terhadap keterampilan *mendribbling* bola dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo?

E. Tujuan Penelitian

1. Secara umum penelitian ini ingin melihat pengaruh model pembelajaran sepakbola dengan menggunakan model *kooperatif Jigsaw* dan TGT.
2. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :
 - a. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *kooperatif Jigsaw* terhadap kemampuan *mendribbling* dalam permainan sepakbola kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo.

- b. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *kooperatif Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan *mendribbling* dalam permainan sepakbola kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo.
- c. Untuk mengetahui model pembelajaran *kooperatif* mana yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan *mendribbling* dalam permainan sepakbola kelas XI di SMA Negeri 2 Gadingrejo.

F. Manfaat Penelitian.

1. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guruyang ahli bidang olahraga.
- b. Dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan terhadap cabang olahraga, salah satunya melalui modifikasi permainan dan pembelajaran
- c. Mengembangkan pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan mudah, efektif dan efisien.

2. Bagi guru penjaskes

- a. Sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di sekolahnya masing-masing.
- b. Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjasorkes untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara memodifikasi jenis permainan olahraga sehingga siswa tidak merasacepat bosan serta siswa lebih aktif bergerak.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Sepakbola adalah permainan yang terdiri dari komponen-komponen dasar seperti : fisik,teknik,taktik dan mental.
2. Batasan pembahasan hanya pada pembelajaran *dribbling* sepakbola dan metode yang telah diterapkan.
3. Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Gadingrejo.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan

Berdasarkan undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab I, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hakikat pendidikan adalah suatu proses menumbuh kembangkan eksistensi peserta didik yang memasyarakat, membudaya, dalam tata kehidupan yang berdimensi lokal, nasional dan global.

Mudyaharjo (2008) menyatakan tentang asumsi pokok pendidikan yaitu :

- a) Pendidikan adalah Aktual, artinya pendidikan bermula dari kondisi-kondisi actual dari individu yang belajar dan lingkungan belajarnya.
- b) Pendidikan adalah *formatif*, artinya pendidikan tertuju pada mencapai hal-hal yang baik atau norma-norma yang baik; dan

c) Pendidikan adalah suatu proses pencapaian tujuan, artinya berupa serangkaian kegiatan yang bermula dari kondisi-kondisi aktual dari individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan. Pembahasan tentang hakikat pendidikan diartikan sebagai kupasan secara konseptual terhadap kenyataan-kenyataan kehidupan manusia baik disadari maupun tidak disadari, manusia telah melaksanakan pendidikan mulai dari keberadaan manusia pada zaman primitif sampai zaman modern (masa kini), bahkan selama masih ada kehidupan manusia didunia pendidikan akan tetap berlangsung.

B. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Menurut aliran behavioristik dalam Hamdani (2011:23) mengatakan bahwa: "pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus". Selanjutnya menurut Gagne,dkk dalam Warsita (2008:266) mengatakan bahwa: Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Lebih lanjut Warsita (2008:266) menjelaskan bahwa ada lima prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku.
Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu adalah adanya perubahan perilaku dalam diri peserta didik.
- 2) Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja.
- 3) Pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan, di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah.
- 4) Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai.
- 5) Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam membelajarkan peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

1. Ciri-Ciri Pembelajaran

Darsono dalam Hamdani (2011:47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan dengan sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- 4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- 6) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun secara psikologi.
- 7) Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.
- 8) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Oleh karena itu, pembelajaran pasti mempunyai tujuan yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi pengendali sikap dan perilaku siswa.

2. Komponen-komponen Pembelajaran

Karena pembelajaran merupakan suatu proses, maka dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang saling berinteraksi satu dengan yang lain sehingga disebut sebagai sistem. Sebagai suatu sistem, proses belajar itu saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya.

Komponen-komponen proses pembelajaran adalah:

a. Tujuan

Tujuan adalah suatu harapan atau cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tidak ada suatu kegiatan pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan, dan hal ini telah dipersiapkan oleh seorang guru sebelum kegiatan pembelajaran yang tertera dalam rencana pembelajaran yang dirumuskan melalui tujuan pembelajaran khusus.

b. Materi Pembelajaran

Materi pelajaran merupakan substansi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa materi pembelajaran program pembelajaran tidak akan berjalan. Karena itu, guru yang akan mengajar harus memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

c. Pendekatan, Model, Strategi, Metode, Teknik

Komponen yang ketiga ini mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain,

tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan.

d. Media

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

e. Evaluasi

Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.

3. Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting. Sanjaya (2008:21) mengemukakan beberapa peran guru dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Guru sebagai sumber belajar

Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pembelajaran.

2) Guru sebagai fasilitator

Guru berperan dalam memberi layanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

3) Guru sebagai pengelola

Guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman.

4) Guru sebagai demonstrator

Peran guru sebagai demonstrator adalah peran untuk mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan.

5) Guru sebagai pembimbing

Peran guru sebagai pembimbing adalah membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian itu ia dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat.

6) Guru sebagai motivator

Guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu: Memperjelas tujuan yang ingin dicapai, membangkitkan minat siswa, ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, diberilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa, berikan penilaian, berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, ciptakan persaingan dan kerjasama.

4. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran

Sanjaya (2009:52) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses sistem pembelajaran yaitu, "faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan".

1) Faktor Guru

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager or learning*), Sanjaya (2009:52). Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Menurut Dunkin dalam Harefa (2010:26) ada sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru yaitu:

- o *Teacher formative experience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka.
- o *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru.
- o *Teacher properties*, segala sesuatu yang berhubungan dengan yang dimiliki guru.

2) Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama. Sanjaya (2009:54) menjelaskan bahwa: Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran

dilihat dari Aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa disebut *pupil formative experience* yaitu jenis kelamin siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal, dan lain-lain, serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil propeties*) yaitu kemampuan dasar, pengetahuan, dan sikap siswa.

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran: misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Prasarana adalah suatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil, dan lain sebagainya.

4) Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis. Faktor organisasi kelas, meliputi jumlah siswa dalam satu kelas. Sedangkan faktor iklim sosial-psikologis merupakan keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran

Mulyasa (2005:132-133) mengemukakan bahwa "keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang". Kriteria-kriteria tersebut diuraikan, sebagai berikut:

1) Kriteria jangka pendek

- Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan oleh para peserta didik di kelas
- Sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang dan memiliki kemauan belajar yang tinggi
- Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran
- Materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan mereka memandang bahwa hal tersebut akan sangat berguna bagi kehidupannya kelak
- Pembelajaran yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar para peserta didik untuk belajar lebih lanjut (*continuing*)

2) Kriteria jangka menengah

- Adanya umpan balik terhadap para guru tentang pembelajaran yang dilakukannya bersama peserta didik
- Para peserta didik menjadi insan yang kreatif dan mampu menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapinya
- Para peserta didik tidak memberikan pengaruh negatif terhadap masyarakat, lingkungannya dengan cara apapun

3) Kriteria jangka panjang

- Adanya peningkatan mutu pendidikan, yang dapat dicapai oleh sekolah melalui kemandirian dan inisiatif kepala sekolah, guru dalam mengelola dan mendayagunakan sumber-sumber yang tersedia
- Adanya peningkatan efisiensi dan efektifitas pengelolaan dan penggunaan sumber-sumber pendidikan, melalui pembagian tanggung jawab yang jelas, transparan dan demokratis
- Adanya peningkatan tanggungjawab sekolah kepada pemerintah, orangtua peserta didik dan masyarakat pada umumnya berkaitan dengan mutu sekolah, baik dalam intra maupun ekstrakurikuler
- Adanya kompetisi yang sehat antar sekolah dalam peningkatan mutu pendidikan melalui upaya-upaya inovatif dengan dukungan orangtua, peserta didik, masyarakat dan pemerintah daerah setempat
- Tumbuhnya kemandirian dan berkurangnya ketergantungan dikalangan warga sekolah, bersifat aktif dan produktif, serta memiliki jiwa kewirausahaan yang tinggi ulet, inovatif dan berani mengambil resiko)
- Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, yang lebih menekankan pada belajar mengetahui (*learning to know*), belajar berkarya (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar hidup bersama (*learning to live together*)
- Terwujudnya iklim sekolah yang aman, nyaman dan tertib, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung

- o Adanya proses evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan. Evaluasi secara teratur bukan hanya ditujukan untuk mengetahui tingkat daya serap dan kemampuan peserta didik, tetapi untuk memanfaatkan hasil evaluasi belajar tersebut bagi perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran di sekolah

Lebih lanjut Djamarah dan Zain (2010:107) menjelaskan bahwa keberhasilan proses belajar itu dibagi atas beberapa taraf atau tingkatan yaitu Istimewa/maksimal: apabila keseluruhan bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa, baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa, baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa, kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

C. Belajar Motorik

Motorik adalah keseluruhan proses yang terjadi pada tubuh manusia, yang meliputi proses pengendalian (*koordinasi*) dan proses pengaturan (*kondisi fisik*) yang dipengaruhi oleh faktor fisiologi dan faktor psikis untuk mendapatkan suatu gerakan yang baik. Motorik berfungsi sebagai motor penggerak yang terdapat didalam tubuh manusia. Motorik dan gerak tidaklah sama, namun tetapi berhubungan

Definisi lain menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh.

Dalam perkembangan motorik, unsur-unsur yang menentukan ialah Otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil

Belajar motorik adalah proses perubahan individu sebagai hasil timbal balik antara latihan dan kondisi lingkungan, belajar motorik adalah suatu perubahan perilaku gerak yang relatif permanen sebagai hasil dari latihan dan pengalaman, sedangkan menurut Schmidt (1988:20) belajar motorik adalah suatu proses perubahan merespons yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Belajar motorik hasil belajar/ kemampuan merespon dalam bentuk gerak, perubahan relatif permanen, perubahan akibat pengalaman dan latihan, dan perubahan bisa ke arah negative.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar motorik adalah proses perubahan individu baik berupa perilaku gerak maupun respon yang relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman.

D. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Perdefinisi, pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek

fisik tidak turut dikembangkan, baik langsung maupun secara tidak langsung. Karena hasil-hasil kependidikan dari pendidikan jasmani tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisi penjas tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Sungguh, pendidikan jasmani ini karenanya harus menyebabkan perbaikan dalam ‘pikiran dan tubuh’ yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, penjas diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: *Men sana in corpore sano*.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Menurut WHO, pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniyah yang meliputi aspek mental, intelektual dan bahkan

spiritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera Rohani (melalui kegiatan jasmani), yang dalam lingkup sehat WHO berarti sehat rohani. Jadi pendidikan jasmani dan olahraga ini adalah suatu kegiatan pembelajaran berupa aktivitas fisik dalam upaya peningkatan kebugaran jasmani sehingga diperoleh suatu keterampilan motorik, kesehatan, kebugaran, mental dan perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Menurut Permendiknas Nomor 22 tahun 2006, penjasorkes diartikan sebagai bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

E. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Penjasorkes merupakan wahana untuk mendidik anak. Menurut Lutan (2000) Penjasorkes merupakan alat untuk membina siswa agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman belajar langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani.

Menurut Wuest & Bucher (dalam Agus, 2011) tujuan Penjasorkes mencakup perkembangan kebugaran jasmani, perkembangan keterampilan gerak, tujuan perkembangan pengetahuan dan tujuan perkembangan afektif. Sedangkan menurut Lutan (dalam Agus, 2011) tujuan ideal Penjasorkes mencakup aspek psikomotorik, afektif dan kognitif.

Tujuan Penjasorkes pada dasarnya adalah untuk mencapai derajat kesehatan secara utuh-menyeluruh mencakup aspek jasmani maupun rohani.

F. SepakBola

Sepakbola merupakan olahraga sangat digandrungi masyarakat di Indonesia maupun di dunia saat ini. Sepakbola telah menjadi kiblat bagi olahraga itu sendiri. Tidak hanya laki-laki saja, namun perempuan juga sangat menyukai sepakbola. Sepakbola sangatlah universal, olahraga ini tidak memandang ras, suku, jenis kelamin, agama, tua dan muda berhak menikmati sepakbola.

Walaupun sebagian dari orang-orang ini hanya mengetahui dan tidak bisa memainkannya, tetapi hal tersebut cukup membuktikan bahwa sepakbola merupakan olahraga yang populer di dunia.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan dan tangan, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukuman, (Sucipto, 2000: 7). Selanjutnya

tujuan dari permainan ini menurut Sucipto (2000: 7) adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/*draw*.

Sepak bola merupakan olahraga yang sangat kompleks yaitu olahraga yang menggabungkan komponen fisik/kondisi fisik dan teknik sehingga membentuk suatu permainan yang indah.

1) Teknik Dasar sepakbola

Untuk bermain bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah : Menendang(*kicking*),menghentikan atau mengontrol bola (*stoping*), menggiring (*dribling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), menjaga gawang (*goal keeper*).

G. Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dribbling atau menggiring bola dalam sepak bola sangatlah penting. Karena *dribbling* adalah salah satu teknik dasar dalam sepak bola. Ketika Anda tidak menemukan teman yang bisa diumpan, Anda harus mendribbling atau menggiring bola tersebut. Demikian pula ketika mengumpan akan berakibat *offside*, anda bisa jadi harus menggiring. Menggiring pada dasarnya dibedakan menjadi dua: *closed dribbling* dan *speed dribbling*. *Closed dribbling* dilakukan dengan kontrol penuh atas bola, dilakukan ketika bola tidak benar-benar aman dari lawan kita. *Pada closed dribbling*, bola tidak boleh berada lebih dari 1 meter didepan kaki kita. Adapun *speed dribbling* hanya memiliki satu tujuan: kecepatan. *Pada speed dribbling*, kita menggiring bola dengan berlari secepat-cepatnya. Bisa dilakukan dengan menendang bola kedepan lalu kita kejar sekuat-kuatnya. Namun syaratnya, kita benar-benar bebas dari tekanan lawan. Yang tidak bisa dipisahkan dari teknik menggiring adalah teknik menggocek atau berpindah (*move*) dilakukan untuk menipu alias menghilangkan keseimbangan lawan .



Gambar 1. Cara menggiring bola



Gambar 2. Dribbling menggunakan kaki luar



Gambar 3. Dribbling menggunakan kaki dalam

Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak kesasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Dibawah ini akan di jelaskan mengenai posisi tubuh saat menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam :

1. Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi menendang bola.
 2. Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik kebelakang hanya diayunkan kedepan.
 3. Diupayakan setiap melangkah, secara teratur bola disentuh/ didorong bergulir kedepan.
 4. Bola bergulir harus selalu dekatdengan kaki agar bola dapat dikuasai.
- Pada waktu menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk untuk mempermudah penguasaan bola.Pada saat kaki menyentuh bola, pandangan ke arah bola dan selanjutnya melihat situasi kelapangan.

H. Pengertian Pembelajaran *Kooperatif*

Pembelajaran *kooperatif* (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai dengan enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperatif learning* karena mereka telah biasa melakukan

pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok, walaupun tidak semua belajar kelompok termasuk dalam *cooperative learning* seperti dijelaskan oleh Abdulhak (2001: 19-20) pembelajaran *kooperatif* dilaksanakan melalui *sharing* proses antar peserta didik sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*). Pembelajaran *kooperatif* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang *kooperatif* siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya.

Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota untuk belajar. Siswa dapat belajar dalam kelompok kecil dan dapat melakukannya seseorang diri. *Cooperatif learning* merupakan kegiatan belajar siswa dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Sanjaya, 2006: 239).

Tom Savage (1987:25) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan satu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran *kooperatif* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling

berinteraksi. Dalam sistem belajar *kooperatif* siswa belajar bekerja bersama anggota lainnya.

Meskipun termasuk ke dalam pembelajaran kelompok, pembelajaran *kooperatif* tidak sama dengan sekedar belajar dalam bentuk kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran *kooperatif* yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran *kooperatif* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran *kooperatif*, proses pembelajaran tidak harus berjalan dari guru kepada siswa, namun siswa dapat belajar dari siswa lainnya.

Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. *Cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dengan kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang siswa. Belajar *kooperatif* adalah belajar pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Johnson dalam Hasan 1996).

Strategi pembelajaran *kooperatif* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu: (1) adanya

peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) tatap muka, dan (5) evaluasi proses kelompok. Berkenaan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas (1) minat dan bakat siswa, (2) latar belakang kemampuan siswa, (3) kemampuan bersosialisasi, (4) tatap muka, dan (5) evaluasi proses kelompok. Nurul Hayati, (2002: 25-28) mengemukakan lima unsur dasar model *cooperative learning*, yaitu (1) ketergantungan positif, (2) pertanggung jawaban individual, (3) kemampuan bersosialisasi, (4) tatap muka, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Ketergantungan positif adalah suatu bentuk kerja sama yang sangat erat kaitannya antaranggota kelompok. Kerjasama ini dibutuhkan mencapai tujuan. Siswa benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya. Maksud pertanggungjawaban individu adalah kesuksesan kelompok tergantung dengan cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok.

Pertanggung jawaban memfokuskan aktivitas kelompok dalam menjelaskan konsep pada satu orang dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok siap menghadapi aktivitas di mana siswa harus menerima tanpa pertolongan anggota kelompok. Kemampuan sosialisasi adalah kemampuan bekerja sama yang biasa dikerjakan dalam kelompok. Kelompok tidak akan berjalan efektif apabila setiap anggota kelompok tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Guru menjadwalkan waktu bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

Senada dengan penjelasan tersebut Siahaan (2005:2) mengemukakan lima unsur penting yang ditekankan dalam proses pembelajaran *kooperatif* yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) interaksi berhadapan, (3) tanggung jawab individu, (4) keterampilan sosial, dan (5) terjadinya proses dalam kelompok.

Pembelajaran *kooperatif* (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran *kooperatif* dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar *kooperatif* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar *kooperatif* ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat *kooperatif* sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Definisi model pembelajaran *kooperatif* (*cooperative learning*) secara umum adalah suatu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif bertukar pikiran sesamanya dalam memahami suatu materi pelajaran, siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4-6

orang struktur heterogen (tinggi, sedang, dan rendah, bahkan bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda). Model pembelajaran *kooperatif* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi (Ngalimun, 2012:161-162).

Model *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar. *Cooperative learning is more effective in increasing motive and performance students* (Michaels dalam Solihatin, 2012:103).

Pembelajaran *kooperatif* adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan yang silih asah sehingga sumber belajar siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa (Wena dalam Hardini, 2011:144). Elemen-elemen pembelajaran *kooperatif* terdiri dari; saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi (Lie dalam Hardini, 2011:144).

Dalam pembelajaran *kooperatif* terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif, siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir, serta mampu membangun hubungan interpersonal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *kooperatif* adalah proses pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antarpeserta didik, saling membantu dan berdiskusi dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan. Sistem pembelajaran *kooperatif* lebih dititik beratkan pada kelompok daripada individu. Pembelajaran *kooperatif* telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerja sama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Maka dari itu pembelajaran *kooperatif* sangat berpengaruh dan cocok di mata pelajaran Pendidikan Jasmani dalam materi sepakbola, karena sepakbola di fokuskan pada kelompok dari pada individu.

I. Model Pembelajaran *Jigsaw*

Metode pengajaran dengan *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson (Slavin 123: 2007). *Jigsaw* merupakan teknik *kooperatif* yang menggabungkan materi dari siswa lain sehingga membentuk kumpulan pengetahuan atau keterampilan yang padu (Silberman 2004 : 192). Teknik *jigsaw* ini memang cocok apabila digunakan untuk pembelajaran yang dapat terbagi menjadi beberapa bagian. Teknik *jigsaw* ini sering digunakan baik dalam pembelajaran sastra maupun bahasa.

Jigsaw merupakan salah satu dari berbagai pembelajaran cooperative learning. Hal ini ditunjukkan pada pengelompokan yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli. Sedangkan Lie (2008 : 69) mengemukakan bahwa teknik *jigsaw* adalah suatu teknik *kooperatif* yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skemata tersebut agar bahan pelajaran lebih bermakna.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 801), teknik adalah (1) cara membuat sesuatu, (2) cara melaksanakan atau mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan seni, (3) kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri. Teknik sering digunakan dalam setiap pembelajaran di sekolah untuk membantu guru menjelaskan maksud dan tujuan pembelajaran yang sedang dibahas. Ada berbagai macam teknik yang bisa digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Terutama teknik *jigsaw* ini, dapat digunakan

untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

Jigsaw learning atau pembelajaran tipe *Jigsaw* merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group-to-group exchange*) dengan suatu perbedaan penting yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Dalam teknik ini peserta didik belajar dengan sebuah kelompoknya, dimana dalam kelompok tersebut terdapat satu orang ahli yang membahas materi tertentu (Silberman, 2002: 168).

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins. Metode *Jigsaw* merupakan bagian dari pembelajaran *kooperatif* yang menekankan pada belajar kelompok heterogen. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Metode atau tipe *Jigsaw* merupakan 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. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya

Pembelajaran dengan metode *Jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menulis topik pembelajaran pada papan tulis, white board, penayangan power point, dan sebagainya. Kemudian aktivitas belajar siswa lebih banyak didapatkan dalam kelompok yang sudah dibagi oleh guru. Dimana dalam satu kelompok itu dihitung sesuai nomor 1-5, kemudian proses belajar dilanjutkan dengan berkelompok pada nomor urut yang sama. Apabila sudah didapatkan informasi, maka kelompok yang bekerja sama sesuai persamaan nomor urut tersebut disebut kelompok ahli. Kelompok yang kumpul pertama merupakan kelompok asal atau *home teams* (Suprijono, 2009:89).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sama halnya siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam kelompok ahli. Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran *kooperatif* dengan sintaks seperti berikut: Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan ajar sama, buat kelompok ahli sesuai dengan bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi (Ngalimun, 2012:169).

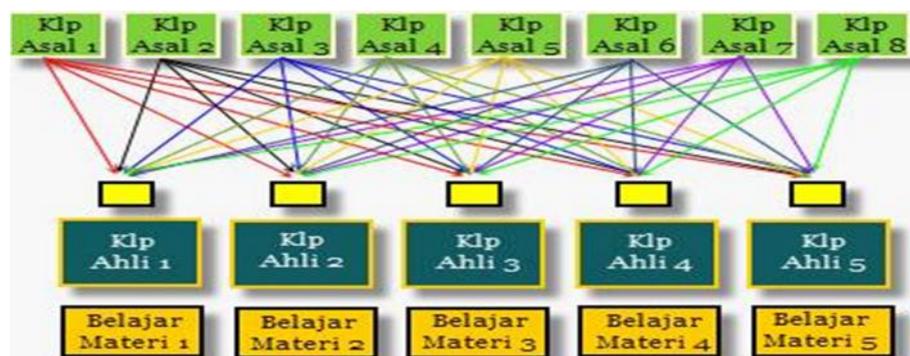
Keterbatasan pemahaman siswa terhadap materi akan dapat teratasi karena dengan teknik *jigsaw* ini ada proses pengolahan informasi yang melibatkan siswa secara kelompok yang disebut kelompok ahli. Menurut Silberman (2004 : 192) untuk dapat menjalankan teknik ini dengan baik, maka perlu memperhatikan langkah-langkahnya :

- a. Pilihlah materi yang akan dipecahkan menjadi beberapa bagian.
- b. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok dan berikan materi kepada setiap siswa secara merata agar dapat mendiskusikannya bersama.
- c. Beri tenggat waktu pada mereka untuk mempelajari materi tersebut.
- d. Setelah selesai, bagilah siswa menjadi kelompok baru yang disebut kelompok ahli dengan mengambil setiap perwakilan dari kelompok awal.
- e. Perintahkan mereka untuk saling mempelajari materi tersebut.
- f. Perintahkan siswa kembali ke kelompok awal untuk membahas hasil akhir materi tersebut.

Teknik ini mempunyai kelemahan adalah waktu yang digunakan cukup banyak. Oleh karena itu, guru wajib untuk mengatur jalannya diskusi dari awal pembentukan, proses diskusi, hingga hasil akhir. *Jigsaw* memiliki keunggulan yaitu pembagian tugas pada setiap kelompok dapat divariasikan, siswa memperoleh kesempatan untuk mengungkapkan pengetahuannya tentang informasi yang dipelajari dalam kelompok, baik kelompok asal maupun kelompok ahli. Siswa terlibat dalam kerja sama kelompok sehingga siswa yang berkemampuan kurang memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kesuksesan hasil kerja, hal itu akan mengakibatkan siswa bekerja keras mengerjakan tugasnya untuk memberikan hasil terbaik bagi kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *jigsaw* adalah suatu teknik *kooperatif* yang mendorong siswa untuk menggabungkan latar belakang pengalaman siswa untuk menghasilkan kumpulan pengetahuan yang padu. Model pembelajaran *Jigsaw* juga merupakan model pembelajaran pertukaran kelompok dengan kelompok atau dapat dikatakan siswa mengajarkan sesuatu pada siswa lainnya yang di dalamnya terdapat kelompok asal dan kelompok ahli.

Berikut ini skema model pembelajaran *jigsaw* :



J. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan

penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok- Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara *kooperatif* sangat menyenangkan.

b) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini dimulai dengan memberitahuakan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal

dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

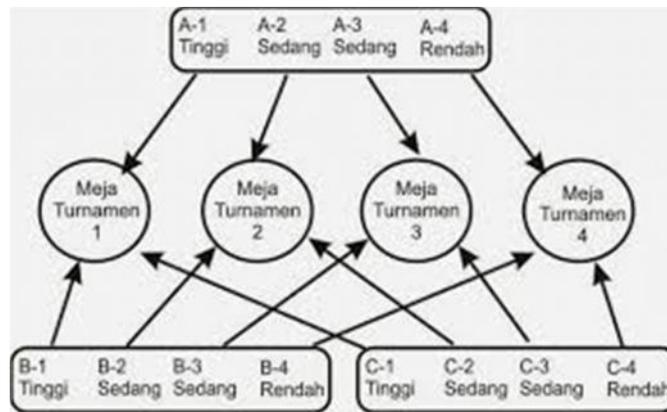
Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

c) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas

rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Berikut ini gambar dari skema model pembelajaran TGT.



Skema pembelajaran TGT menurut Rusman (2008 : 224)

K. Grand Teori

Grand teori merupakan teori pendukung yang menyatakan bahwa teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini berpengaruh signifikan, berikut ini adalah beberapa penelitian yang mendukung model pembelajaran *kooperatif* berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran penjas.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Sudarso PJKR fakultas ilmu keolahrgaan universitas negeri Surabaya. Sesuai dengan penjabaran dan hasil dari penelitian, permasalahan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh metode *kooperatif* tipe STAD dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar passing sepakbola pada siswa kelas X SMK Al Azhar MengantiGresik. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *kooperatif* tipe STAD dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas X SMK

Al Azhar Menganti Gresik. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} 3,33 > t_{tabel} 2,0315$ dengan taraf signifikansi 0,05. Besarnya pengaruh metode pembelajaran *kooperatif tipe STAD* dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar passing sepak bola berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 4,30%.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Habibi Abidillah, FKIP Universitas Pendidikan Indonesia yang tempat penelitiannya di SMA Negeri 3 Kota Bandung dengan populasi yang berjumlah sebanyak 139 siswa. Dari populasi tersebut akan dijadikan sampel sebanyak 50 siswa dengan menggunakan teknik *random sampling*. Kelompok eksperimen A terdiri dari 25 siswa dan kelompok eksperimen B terdiri dari 25 siswa. Analisis statistik yang digunakan adalah analisis uji t. Hasil perolehan nilai rata-rata pre test kelompok eksperimen A memperoleh nilai 61,56 dan kelompok eksperimen B memperoleh nilai 61,44. Setelah diterapkan model *cooperative learning teams games tournament* pada kelompok eksperimen A nilai rata-rata post test kelompok eksperimen A yaitu 88,88 dan nilai rata-rata post test kelompok eksperimen B setelah diterapkan pendekatan *tactical games* memperoleh nilai 84,24. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa hipotesis diterima yaitu model *cooperative learning teams games tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar sepakbola.
3. Penelitian yang dilakukan Dwi Ruswadi dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Materi Sepak Bola Melalui Metode

Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 10 Gorontalo. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan adanya peningkatan keterampilan pada setiap siklusnya, maka dengan demikian hipotesis yang berbunyi “ jika guru menggunakan metode pembelajaran *kooperatif jigsaw*, maka hasil belajar menggiring bola pada materi sepak bola siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 10 Gorontalo akan mengalami peningkatan” dapat terbukti. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas VIII 1 pada observasi awal yaitu sebesar 78,98, siklus 1 sebesar 82,86, dan siklus 2 yaitu sebesar 86,36. Pada siklus 2 hasil yang dicapai sudah melebihi indikator kinerja yaitu 85. Skripsi : Fakultas Keguruan Ilmu Kesehatan dan Keolahragaan Universitas Negeri Gorontalo.

Dari ketiga penelitian diatas menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *kooperatif* dalam pembelajaran penjas akan meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

L. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Dwi Ruswadi dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Materi Sepak Bola Melalui Metode Pembelajaran *Kooperatif Jigsaw* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 10 Gorontalo. Kesimpulan dari penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan adanya peningkatan keterampilan pada setiap siklusnya, maka dengan

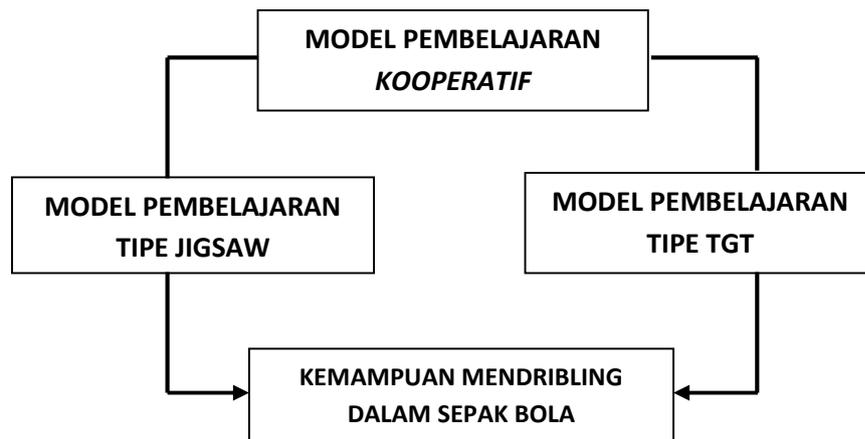
demikian hipotesis yang berbunyi “ jika guru menggunakan metode pembelajaran *kooperatif jigsaw*, maka hasil belajar menggiring bola pada materi sepak bola siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 10 Gorontalo akan mengalami peningkatan” dapat terbukti. Hal ini didasarkan pada nilai rata- rata yang dicapai siswa kelas VIII 1 pada observasi awal yaitu sebesar 78,98, siklus 1 sebesar 82,86, dan siklus 2 yaitu sebesar 86,36. Pada siklus 2 hasil yang dicapai sudah melebihi indikator kinerja yaitu 85. Skripsi : Fakultas Keguruan Ilmu Kesehatan dan Keolahragaan Universitas Negeri Gorontalo.

2. Penelitian yang dilakukan Amry Sukmawan yang berjudul Penerapan Model *Kooperatif Tipe TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Materi Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X SMA Tanwir Surabaya. Dari hasil penelitian yang sudah dianalisis secara umum dapat disimpulkan dua kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Simpulan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan keterampilan menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya menggunakan metode pembelajaran *kooperatif* tipe TGT yang dibuktikan dengan hasil uji t pada sampel yang sama (*t-test dependenti*) pada penerimaan hipotesis daerah kiri (negatif) yaitu thitung sebesar $-13,99 < -2,0315$ ttabel. (2) Dengan menggunakan metode pembelajaran *kooperatif* tipe TGT dapat memberikan peningkatan hasil belajar menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir sebesar 4,45%. Skripsi : Fakultas Keguruan Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.

M. Kerangka Berpikir

Dalam sepakbola dibutuhkan metode yang efektif dalam pemberian pembelajaran, oleh karena itu di penelitian ini di terapkan metode *Jigsaw* dan *Team Game Tournament* yang telah dipilih demi menunjang kemampuan siswa dalam bermain sepakbola. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2012 : 60) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Kerangka pikir penelitian merupakan urutan logis dari pemikiran peneliti untuk memecahkan suatu masalah penelitian, yang dituangkan dalam bentuk bagan dengan penjelasannya.



Bagan kerangka berfikir

N. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang harus di uji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Suatu hipotesis adalah perkiraan jawaban sementara terhadap problem penelitian Surahmad Winarno (1985:60). Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan mendribbling dalam sepak bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

H₁ : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* terhadap kemampuan mendribbling dalam sepak bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* terhadap mendribbling dalam sepak bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

H₂ : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* terhadap kemampuan mendribbling dalam sepak bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

H₀ : Tidak ada pengaruh yang lebih signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* dan *TGT* terhadap kemampuan mendribbling dalam sepak bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

H₃ : Ada pengaruh yang lebih signifikan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* dan *TGT* terhadap kemampuan mendribbling dalam sepak Bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gadingrejo.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Untuk memecahkan suatu masalah diperlukan suatu cara atau metode, karena metode merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Menurut Arikunto (2006: 160) “Metodologi penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian”.

Menurut Sugiyono (2012:72), metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Memperhatikan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa dasar mempergunakan metode eksperimen. Menurut Agus (2011:54) pembelajaran *kooperatif* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Beberapa keuntungannya antara lain mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini. Menurut Isjoni (2010:16) pembelajaran *kooperatif* atau *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang

saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*students oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Jadi pembelajaran *kooperatif* adalah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru supaya siswa lebih aktif mengikuti pelajaran. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen komparatif atau eksperimen semu, karena didalam kedua perlakuan ini tidak ada kelas kontrol.

Pendapat Aswarni yang dikutip Arikunto (1998: 236) menyebutkan bahwa metode komparatif akan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu idea atau suatu prosedur kerja". Sesuai dengan judul penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* dan TGT terhadap kemampuan *mendribbling* bola pada siswa kelas X SMA N 2 Gadingrejo.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117).

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XI SMA N 2 Gadingrejo berjumlah 203 siswa yang terdiri dari putra 112 dan 91 putri.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Menurut Arikunto (2010:174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 134) “Untuk sekedarancer – ancer, apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuasehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih”. Jadi dapat disimpulkan sampel adalah wakil dari anggota populasi yang akan diteliti. Sampel pada penelitian ini diambil 20% dari populasi 203 siswa dan didapatkan 40 siswa untuk dijadikan sampel, dengan rincian 30 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Dari jumlah sampel yang didapat dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu : 20 sampel untuk kelompok *Jigsaw* yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, dan 20 sampel untuk kelompok TGT dengan anggota 15 orang laki laki dan 5 orang perempuan.

C. Variabel dan Data Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang akan menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 1998:20).

Variabel bebas adalah variabel yang nilai-nilainya tidak terkandung pada variabel lainnya yang berguna untuk meramalkan dan menerangkan nilai variabel yang disimbolkan dengan (X) adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw* . (X1)
- b. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* (X2)

Variabel terikat adalah variabel yang nilai-nilainya bergantung pada variabel lainnya dan merupakan variabel yang diterangkan nilainya dilambangkan dengan (Y) adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah *dribbling* pada sepak bola (Y) .

2. Data Penelitian

Menurut Arikunto (2002), data merupakan segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan. Sedangkan menurut Surisman (2010:2), data dapat diartikan sebagai keterangan yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan data adalah segala fakta dan keterangan yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

Data dibagi menjadi dua bagian yaitu :

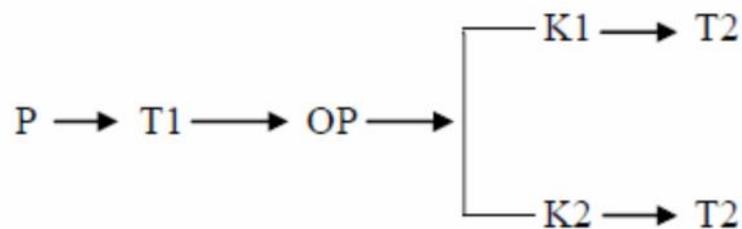
- Data primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh suatu organisasi serta diperoleh secara langsung dari obyeknya.

- Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk sudah jadi, sudah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain, data ini dicatat dalam bentuk publikasi.

Rancangan penelitian adalah gambaran dari seluruh pemikiran dan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian. Adapun bentuk desain dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar Rancangan penelitian

Keterangan:

P : Populasi

T1 : Tes awal

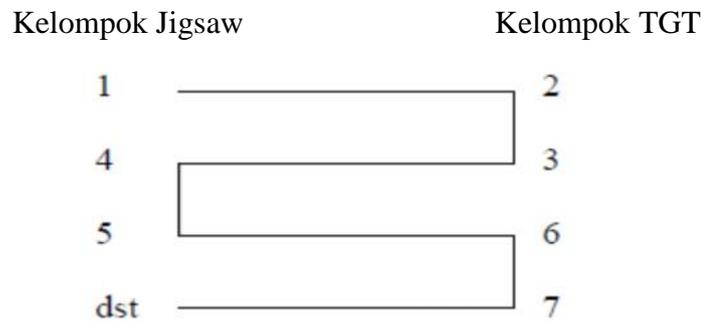
OP : Ordinal Pairing

K1 : Kelompok yang diberi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Jigsaw*

K2 : Kelompok yang diberi model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT*

T2 : Tes akhir

Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini dengan cara *ordinal pairing* sebagai berikut :



D. Teknik Pengumpulan Data

Proses teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian mutlak diperlukan untuk memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh akan menunjang terhadap hasil dari penelitian yang dilakukan, semakin akurat data yang diperoleh maka akan dapat menghasilkan penelitian yang baik pula.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan tes. Suharsimi dalam Nurhasan (2001 : 3) menjelaskan tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan – aturan yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah – langkah pengumpulan data :

1. Memberikan treatment untuk *JIGSAW* atau *TGT*
2. Melakukan tes awal (pretes)
3. Melakukan tes akhir (posttes)
4. Mengolah dan menganalisis data serta menyimpulkan.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan *Pre-test*, pemberian *Treatment* dan *Post-test*. Adapun pelaksanaan prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes awal atau *pre-test*.

Tes awal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data awal dari kemampuan sampel sebelum nantinya akan ada pemberian *treatment* pada sampel tersebut. Tes awal ini adalah tes *mendribling* bola melewati rintangan.

2. Treatment atau perlakuan

Pada penelitian ini sampel dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* dan kelompok yang diberi perlakuan pembelajaran *kooperatif* tipe TGT. Untuk kelompok pembelajaran tipe *jigsaw* pelaksanaan *treatment* dilakukan pada hari senin, rabu dan jumat sedangkan yang perlakuan TGT dilakukan pada hari selasa, Kamis dan Sabtu. Mulai diadakannya penelitian ini dari tanggal 25 Maret sampai 3 Mei 2017. Pembagian kelompok ini berdasarkan hasil tes awal kemampuan sampel dan kemudian dilakukan *ordinal pairing*.

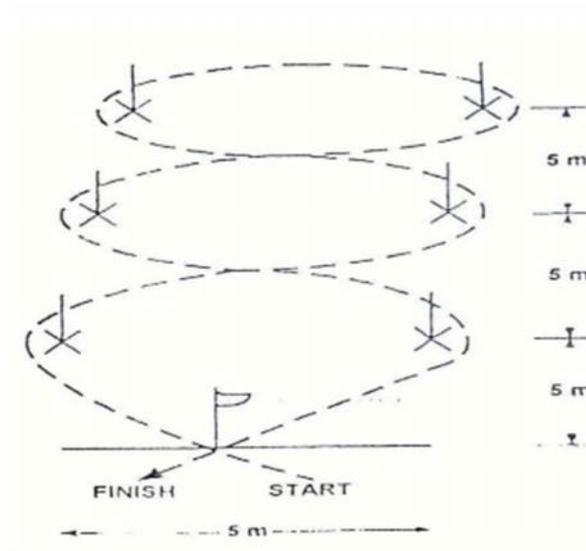
3. Tes akhir

Tes akhir ini dilakukan setelah pemberian *treatment* selesai, yaitu setelah 16 pertemuan melakukan latihan. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir menggunakan tes yang sama namun dengan tujuan yang berbeda,

tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *dribbling* setelah adanya perlakuan.

F. Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes kemampuan menggiring bola (*dribbling*)



Gambar Instrumen keterampilan *dribbling*
Sumber : Nurhasan, (2007:212)

Tes yang akan dilakukan oleh peneliti untuk penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Tes Keterampilan *Dribbling*

untuk mengukur kemampuan *dribbling* bola disertai perubahan arah.

2. Alat dan bahan :

- 1) Lapangan sepakbola.

- 2) *Coones*.
- 3) *Stopwatch*.
- 4) Bola.
- 5) Meteran panjang.
- 6) Blangko dan alat tulis.

3. Pelaksanaan :

- a. Pada aba-aba “siap” *testee* berdiri dibelakang garis *start* dengan bola pada penguasaan kakinya.
 - b. Pada aba-aba “ya” *testee* mulai menggiring bola dengan melewati setiap tiang bendera atau *cones* secara berurutan sampai ia melewati garis *finish*.
 - c. Apabila ada kesalahan (ada tiang bendera atau *cones* yang belum dilewati atau bahkan bola lepas dari kontrol kaki) maka harus diulangi tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana kesalahan terjadi dan selama itu pula *stopwatch* tetap berjalan, sehingga *testee* menggiring bola dengan melewati tiang atau *cones* secara berurutan dan dilakukan pulang pergi.
4. Bola digiring dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian, atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.
5. *Testee* dinyatakan gagal dan harus mengulang jika menggiring bolahnya menggunakan satu kaki saja, menggiring bola tidak melewati bendera atau *cones* secara berurutan dan menggunakan anggota badan lainnya selain kaki untuk menggiring bola.

6. Penilaian yaitu diberi nilai tes adalah waktu yang dicapai yang terbaik dari dua kali kesempatan yang di peroleh yang diukur dalam satuan detik.

No	Interval	Nilai	Ket
1	21,02 – 23,04	9	Sangat Baik
2	23,05 – 25,07	8	Baik
3	25,08 – 27,10	7	Cukup Baik
4	27,11 – 29,13	6	Cukup
5	29,14 – 33,16	5	Kurang Baik

Tabel 4 :Skala Penilaian Kemampuan Menggiring Bola

G. Teknik Analisis Data

Data yang di analisis adalah data dari hasil tes awal dan akhir. Menghitung hasil tes awal dan akhir menggunakan teknik analisa data uji t. Adapun syarat dalam menggunakan uji t adalah :

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh informasi apakah kedua kelompok sampel memiliki varians yang homogen atau tidak. Menurut Sudjana (2005:250) untuk pengujian homogenitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Membandingkan nilai F hitung dengan F tabel dengan rumus

Dk pembilang : n-1 (untuk varians terbesar)

Dk penyebut : n-1 (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (0.05) maka dicari pada tabel F.

Dengan kriteria pengujian, Jika : F hitung > F tabel berarti tidak homogen
sebaliknya F hitung < F tabel berarti homogen.

2. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk melihat apakah data penelitian yang diperoleh mempunyai distribusi atau sebaran normal atau tidak. Untuk pengujian normalitas ini adalah menggunakan uji Liliefors. Langkah pengujiannya mengikuti prosedur Sudjana (2005: 466) yaitu :

1. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n ,

dengan menggunakan rumus

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{SD}$$

Keterangan :

SD : Simpangan baku

Z : Skor baku

x : Row skor

X : Rata-rata X

2. Untuk tiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku. Kemudian di hitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
3. Selanjutnya dihitung Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i kalau proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

4. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

5. Ambil harga paling besar di antara harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini dengan L_0 . Setelah harga L_0 , nilai hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan nilai kritis L_0 untuk uji Liliefors dengan taraf signifikan 0,05. bila harga L_0 lebih kecil (<) dari L_{tabel} maka data yang akan diolah tersebut berdistribusi normal sedangkan bila L_0 lebih besar (>) dari L_{tabel} , maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

1) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh informasi apakah kedua kelompok sampel memiliki varians yang homogen atau tidak. Menurut Sudjana (2005:250) untuk pengujian homogenitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel dengan rumus:

Dk pembilang : n-1 (untuk varians terbesar)

Dk penyebut : n-1 (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (0,05) maka dicari pada tabel F

Didapat dari tabel F

Dengan kriteria pengujian

0

Jika : $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ tidak homogen

$F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ berarti homogen (bisa dilanjutkan)

Pengujian homogenitas ini bila F_{hitung} lebih kecil ($<$) dari F_{tabel} maka data tersebut mempunyai varians yang homogen. Tapi sebaliknya bila F_{hitung} lebih besar ($>$) dari F_{tabel} maka kedua kelompok mempunyai varians yang berbeda.

2) Uji t-tes

Berdasarkan kenormalan atau tidaknya serta homogen atau tidaknya varians antar kedua kelompok sampel maka analisis yang digunakan dapat dikemukakan beberapa alternatif :

- a. Data berdistribusi normal dan kedua kelompok mempunyai varians yang homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$) maka uji t-tes yang dipergunakan untuk menguji hipotesis penelitian seperti yang dikemukakan oleh (Sudjana 2005) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{S_{gab} \times \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) \cdot S_1^2 + (n_2 - 1) \cdot S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rerata kelompok eksperimen A

\bar{X}_2 : Rerata kelompok eksperimen B

S_1 : Simpangan baku kelompok eksperimen A

S_2 : Simpangan baku kelompok eksperimen B

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen A

n_2 : Jumlah sampel kelompok eksperimen B

- b. Salah satu data berdistribusi normal dan data yang lain tidak berdistribusi normal ($\sigma_1 \neq \sigma_2$) kedua kelompok sampel yang mempunyai varians yang homogen atau tidak homogen, maka rumus yang digunakan:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_1}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : Rerata kelompok eksperimen A

\bar{X}_2 : Rerata kelompok eksperimen B

S_1 : Simpangan baku kelompok eksperimen A

S_2 : Simpangan baku kelompok eksperimen B

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen A

n_2 : Jumlah sampel kelompok eksperimen B

c. Bila kedua data berdistribusi tidak normal, kedua kelompok sampel

homogen atau tidak, maka rumus yang digunakan adalah :

$$Z = \frac{U - \frac{N_1 - N_2}{2}}{\sqrt{\frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1)}{2}}}$$

$$U = \frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1) R_1}{2}$$

$$U = \frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1) R_2}{2}$$

Pengujian taraf signifikan perbedaan antara kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B adalah bila Z hitung < dari Z tabel berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sebaliknya bila Z hitung > dari Z tabel berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B.

3) Analisis Uji Pengaruh

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 275) untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post test* design, dengan level

= 0,05 dan derajat kebebasan = N-1. Kaidah pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ berarti maka tolak H_0 , dan terima H_a . Adapun rumus yang berlaku adalah sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{B}}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{B} : Selisih rata-rata pretest dan posttest

SD : Standar standar deviasi dari kelompok selisih antara pretest dan posttest

\sqrt{n} : Akar dari jumlah sampel

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *JIGSAW* terhadap kemampuan *mendribbling* bola dalam permainan sepak bola siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gading Rejo Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan *mendribbling* bola dalam permainan sepak bola siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gading Rejo Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok model pembelajaran *JIGSAW* dan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, namun model Pembelajaran TGT lebih baik terhadap kemampuan *mendribbling* bola dalam permainan sepak bola siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gading Rejo Tahun Ajaran 2016/2017,

B. Saran

1. Kepada pelatih maupun guru penjaskes untuk dapat memberikan latihan ini dan menerapkannya untuk meningkatkan kemampuan *mendrible* bola.
2. Bagi program studi penjaskes diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan dalam program dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan maupun calon tenaga pendidik, khususnya di bidang olahraga sepak bola.
3. Dinas Pendidikan diharapkan dapat menjadi acuan untuk memotivasi kerjasama khususnya bidang olahraga.
4. DISPORA, KONI, Maupun pengurus cabang olahraga diharapkan dapat membuat program latihan yang lebih efektif khususnya cabang olahraga sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, kadir Ateng. 1992, *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Adang, Suherman. 2000. *Dasar - Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D – III
- Agus Purwanto, Erwan dan Dyah Ratih Sulistyastuti 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Arends, R. 1997. *Classroom Instruction and Management*. New York: McGraw Hill Companies.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Aneka Cipta. Jakarta.
- Dauer, V. P. and Pangrazi, R. D. 1989. *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. Macmillan
- Depdiknas, 2008. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- E. Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Suparlan
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hardini, Hisrian. 2011. *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*. Yogyakarta: Familia
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*. Bandung: Alfabeta
- Johnson and hasan. 1996. *Cooperative Learning*. <http://www.cooperation.org/> diakses 21 Desember 2017
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta: Garafindo

- Lutan, Rusli dan Suherman, Adang. 2000. *Pengukuran Dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menaheng
- Mudyaharja. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Muhajir. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA*. Jakarata Erlangga;.
- Nasution, S. 2000. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nixon, JE. And Cozens. 1963. *Pengantar Sosiologi*. Yayasan Kanisius. Yogyakarta.
- Nurhasan. 2005. *Aktivitas Kebugaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Savage, Tom,1987. *Effective Teaching in Elementary Social Studies*, Ohio : Prentice Hall.
- Schmidt, Richard A. 1988. *Motor Control and Learning*. A Behavioral Emphasis Human Kinetics, Publisher, Inc.
- Schmidt, Richard A. 1991. *Motor Learning and Performance*. A Behavioral Emphasis Human Kinetics, Publisher, Inc.
- Silberman. 2002. *Active Learning*.Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Slavin E, Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin. 2012. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sucipto, 2000. “*Sepakbola Latihan dan Strategi*”, Jakarta: Jaya Putra
- Sukmadinatan, Nana Syaodih. 2002. *Pengembangan kurikulum teori dan praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*.Bandung: CV. Alfabeta.
- Warsita, Bambang. 2008 *Teknologi Pembelajaran: Landasan &Aplikasinya*, Jakarta: Rineka
- Winarno, Surakhmad, 1985. “*Pengantar Penelitian*” : *Dasar Dan Teknik*. Bandung : Tarsito