



Pembelajaran Gerak Dasar Shooting Melalui Penerapan Model Jigsaw Berbasis Media Animasi

Silvy Juditya¹, Riska Noor Aprila¹

¹Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Pasundan

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari

Disetujui Maret 2018

Dipublikasikan Mei 2018

Keywords:

jigsaw, shooting, sepak bola, animasi, keterampilan gerak dasar.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada keterampilan gerak shooting dalam permainan sepakbola pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan setelah diajar menggunakan penerapan model Jigsaw berbasis animasi jika dibandingkan dengan model jigsaw tanpa berbasis animasi di SMA negeri 1 Margaasih Kabupaten Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, dengan desain One Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS dan sampel XI IPS 2 yang berjumlah 40 siswa dibagi dua yaitu kelompok kontrol (20 siswa) dan siswa kelompok eksperimen (20 siswa). Pembelajaran di kelompok eksperimen menggunakan model jigsaw berbasis animasi, sedangkan dalam kegiatan pembelajaran kelas kontrol menggunakan model jigsaw tanpa berbasis animasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Data diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa tes keterampilan gerak dasar shooting pretest yang diberikan sebelum proses pembelajaran dan posttest yang diberikan diakhir proses pembelajaran. Terbukti dari hasil pembelajaran pada kelompok kontrol dengan rata – rata skor pre test 26,45, post test 27,2, Hasil pembelajaran pada kelompok eksperimen yang diperoleh skor rata-rata pre test 25,85, post test 33,35. Jadi terdapat perbedaan antara penerapan model jigsaw berbasis animasi terhadap keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan sepak bola mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMA Negeri 1 Margaasih.

Abstract

This study aims to determine whether there are differences in student learning outcomes on shooting skills in soccer games on physical education subjects sports and health after being taught using the application of animated Jigsaw-based models when compared with the jigsaw model without animated based in SMA Negeri 1 Margaasih Bandung regency. The research method used is experimental research method, with the design of One Control Group Design. The study population was all students of class XI IPS and sample XI IPS 2 which amounted to 40 students divided by two ie control group (20 students) and students of experimental group (20 students). The learning in the experimental group used animated jigsaw model, whereas in the control class learning activity using jigsaw model without animation based. Sampling used simple random sampling technique. Data obtained from test results given to students in the form of basic shooting pretest motion skills test given prior to the learning process and posttest provided at the end of the learning process. Evident from result of learning in control group with mean of pre test score 26,45, post test 27,2, result of study in experiment group obtained pretest average score 25,85, post test 33,35. So there is a difference between the application of animated jigsaw-based models to basic shooting motion skills in soccer education and physical education in SMA Negeri 1 Margaasih.

© 2018 Universitas Pendidikan Indonesia

*Alamat korespondensi : Jl. dr. Setiabudhi 229, Bandung, Indonesia
E-mail : sjuditya@gmail.com

PENDAHULUAN

Manusia seperti yang kita ketahui sangat erat sekali hubungannya dengan pendidikan, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup (long life education). Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Secara simplistik pendidikan didefinisikan sebagai sekolah, yakni pengajaran yang dilaksanakan atau diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Salah satu pendidikan disekolah ialah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak.

Salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat pada standar isi kurikulum 2013 revisi no 24 tahun 2016 mengenai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Di dalam kompetensi dasar tingkat SMA, permainan bola besar tercatat sebagai kompetensi dasar 3.1 untuk aspek kognitifnya sedangkan untuk aspek psikomotornya tercatat pada kompetensi dasar 4.1. Permainan bola besar yang di maksudkan dalam kompetensi dasar tersebut yaitu permainan sepak bola, bola voli dan bola basket. setiap guru berhak memilih cabang olahraga yang akan diajarkan kepada para siswa. sepakbola merupakan salah satu olahraga yang digemari dan populer di seluruh dunia bahkan dalam pembelajaran jasmani bola besarpun materi sepakbola masih menjadi favorit bagi siswa.

Sepak bola merupakan permainan yang terdiri dari dua tim masing – masing berjumlah sebelas orang dengan tujuan mencetak gol atau poin ke gawang lawan. Permainan sepakbola memiliki banyak teknik dasar yang harus dipahami oleh para siswa, salah satu teknik dasar yang penting dalam permainan sepak bola ialah Shooting atau menendang bola kearah gawang. Shooting adalah menendang bola dengan keras, guna mencetak gol kearah gawang lawan.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan dan observasi selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Margaasih Salah satu penyebab kurangnya nilai pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam materi sepak bola ialah kurangnya keterampilan gerak dasar shooting, hal itu didasarkan pada hasil tes shooting yang diperoleh yaitu nilai rata – rata kemampuan shooting siswa kelas XI sebesar 67,65, ini merupakan nilai dibawah rata – rata karena nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Mengingat keterampilan shooting atau menendang bola merupakan hal yang penting dalam permainan sepak bola dan modal utama bagi setiap pemain bola. Maka dari itu hendaknya permainan sepak bola ini dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode dan model pembelajaran yang baik dan alat pembelajaran yang tepat sesuai kondisi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk kegiatan pembelajaran ialah model pembelajaran jigsaw.

Metode Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelaja-

ran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Siswa yang memiliki tanggung jawab lebih besar pada setiap peserta didiknya dalam pelaksanaan pembelajaran, dan bukan gurunya. Fakta dilapangan pada proses pembelajaran disekolah gurulah yang berperan lebih dominan dibandingkan siswanya maka dari itu model pembelajarn yang tepat harus diterapkan sesuai karakter siswa disekolah. Dalam model pembelajaran jigsaw Setiap anggota kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi “ahli” dalam aspek tertentu dari setiap tugas yang diberikan. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran JIGSAW Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Wongsorejo Gombang” hasil penelitian menunjukan

Ada pengaruh metode pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh menggunakan model jigsaw dengan persentase kelas control 62,17 dan kelas eksperimen 76,53 yang seharusnya nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang bernilai 70.

Model Pembelajaran Jigsaw menuntut siswa berkerja dalam kelompok dan setiap siswa diberikan tanggung jawab individu untuk memahami materi yang akan diberikan dalam pembelajaran. Merujuk kepada penelitian yang dilakukan oleh (Sudarsana, Artanayasa, & Wijaya, 2014) dengan judul “ Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw I Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola”

Berdasarkan hasil analisis data untuk aktivitas belajar teknik dasar passing control

sepak bola pada observasi awal sebesar 5,62 (cukup aktif), pada siklus I meningkat menjadi 6,43 (cukup aktif), dan pada siklus II meningkat menjadi 8,22 (aktif). Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar teknik dasar passing control sepak bola pada observasi awal sebesar 11,54% (sangat kurang), pada siklus I meningkat menjadi 73,08% (cukup baik), dan pada siklus II meningkat menjadi 96,15% (sangat baik). Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar passing control sepak bola meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw I pada siswa kelas X Ilmu Sosial 3 SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran shooting dalam permainan sepak bola. Diharapkan dengan metode pembelajaran jigsaw dapat menghasilkan siswa yang berkarakter dan bukan siswa yang nakal tetapi siswa yang banyak akal dalam proses pembelajaran. Metode jigsaw ini tidak hanya diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan kemampuan psikomotorik tetapi juga dapat menimbulkan kesan mendalam dalam benak siswa tidak hanya sesaat, misal dengan kerja sama, saling tukar informasi, saling menghargai pendapat antar teman, berani menerima kritik dan saran dan siap mengakui kebenaran yang obyektif bukan karena subyektif. Di samping model pembelajaran, salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran ialah media, salah satu media pembelajaran yang menarik adalah animasi.

Media animasi pembelajaran merupakan salah satu jenis media audio visual yang berisi

kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi adalah urutan gambar atau image yang ditampilkan secara berurutan sehingga akan menimbulkan gambar bergerak. Survey menunjukkan jumlah penonton animasi di Indonesia pada Januari sampai dengan Mei 2014 sebanyak 2% jumlah ini sedikit lebih banyak 1% dari pada tayangan musical yang beredar di bioskop dari kisaran jumlah penonton 170 – 190 ribu penonton. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wy, Santika, Kristiantari, Ag, & Negara, 2014) dengan judul “ Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal Berbantuan Media Animasi Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sd Negeri Gugus Kapten Japa” menunjukkan hasil analisis data posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol ($83.57 > 77.52$). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh thitung sebesar 4.14 dan ttabel dengan $dk = 35 + 32 - 2 = 65$ pada taraf signifikansi 5% adalah 2.00. Karena thitung $>$ ttabel ($4.14 > 2.00$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran tematik bernuansa kearifan lokal berbantuan media animasi dan yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD Negeri Gugus Kapten Japa Denpasar Utara.

Dalam penelitian ini model pembelajaran jigsaw akan dipadukan dengan media animasi sehingga dalam proses pembelajarannya akan memadukan kedua unsur model dan media

yang menarik bagi siswa. Seperti penelitian serupa yang dilakukan oleh (Sayekti & Pratyas, n.d.) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Guling Belakang Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Sd Negeri 3 Sungapan Kulon Progo” bahwa animasi berpengaruh terhadap hasil keterampilan Guling Belakang dengan persentase Hasil dari evaluasi, nilai siswa yang diatas 75 atau yang tuntas belajar 19 siswa atau 86,34 %, nilai rata-rata total kelas 84,59 dari nilai pertemuan awal yang tuntas hanya 40,90%. Selain dari pada itu animasi dapat diulang ulang sehingga membantu siswa mengingat dengan baik setiap gerakan yang ditayangkan.

Sejauh ini belum terbukti secara ilmiah tentang penerapan model jigsaw berbasis media animasi terhadap hasil shooting, sehingga perlu dilakukan suatu penelitian yang nantinya akan menghasilkan data-data akurat tentang penerapan model jigsaw berbasis media animasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti “ penerapan model jigsaw berbasis animasi terhadap keterampilan shooting pada permainan sepak bola.”

Peneliti mengangkat judul tersebut karena banyak hal yang menarik untuk diteliti. Banyak faktor yang dapat di angkat mulai dari model dan media serta pengaplikasian gerakan shooting dilapangan ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu Penerapan model jigsaw berbasis animasi perlu diteliti lebih lanjut agar dapat menjadi sebuah awal dari perkembangan model yang dipadukan animasi yang dapat bermanfaat bagi ilmu pendidikan kedepannya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain Pretest-Posttest Design.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Margasih, sebanyak 200 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas. Dalam penelitian ini pengambilan sampel secara Random Sampling dan diambil 1 kelas untuk dijadikan sampel dengan cara undian. Sampel dari penelitian ini berjumlah 40 siswa dari kelas IPS 2, yang terbagi menjadi 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol.

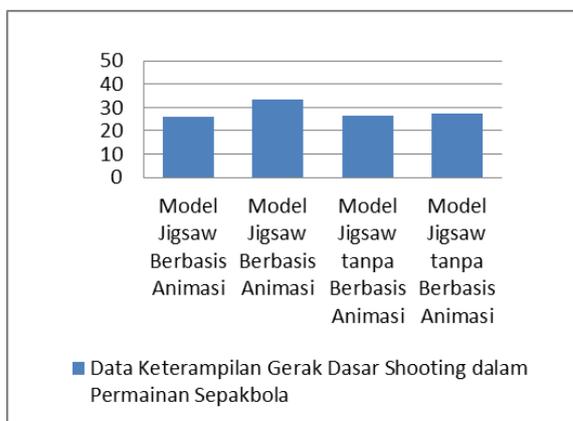
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan cara melakukan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran gerak dasar shooting dalam Permainan Sepak Bola, treatment diberikan selama 3 minggu, menggunakan model pembelajaran jigsaw berbasis animasi bagi kelompok eksperimen dan pembelajaran model jigsaw tanpa berbasis animasi bagi kelompok kontrol dan melakukan posttest untuk mengukur kemampuan dan membandingkan peningkatan hasil belajar gerak dasar shooting Permainan Sepak Bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini meliputi pre test dan data post tes keterampilan gerak dasar shooting. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok control disajikan sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data Keterampilan Gerak Dasar Shooting dalam Permainan Sepakbola

Tes	Perlakuan	N	Rata - rata	Simpangan Baku
Pre test	Model Jigsaw Berbasis Animasi	20	25,85	5,96
Post test	Model Jigsaw Berbasis Animasi	20	33,35	5,47
Pre test	Model Jigsaw tanpa Berbasis Animasi	20	26,45	4,67
Post test	Model Jigsaw tanpa Berbasis Animasi	20	27,2	4,78



Grafik 1. Keterampilan Gerak Dasar Shooting dalam Permainan Sepakbola

Berdasarkan Tabel 1 Keterampilan Gerak Dasar Shooting dalam Permainan Sepakbola pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model jigsaw berbasis animasi pre test memiliki rerata 25,85 sedangkan skor post test memiliki rerata 33,35. Pada kelompok kontrol dengan model jigsaw tanpa berbasis animasi memiliki rerata pre test 26,45 sedangkan rerata skor post test 27,2. Artinya, apabila dilihat dari perbandingan skor reata pada

setiap hasil skor pre test dan post test pada model jigsaw berbasis animasi dan model jigsaw tanpa berbasis animasi, kelompok model jigsaw berbasis animasi lebih signifikan disbanding kelompok model jigsaw tanpa berbasis animasi jadi jelas terlihat pada kelompok model jigsaw berbasis animasi peningkatan skor lebih signifikan disbanding dengan skor kelompok model jigsaw tanpa berbasis animasi.

Dari hasil uji normalitas menunjukkan kelompok eksperimen memiliki nilai asymp sig pre test sebesar 0,360 dan post test sebesar 0,672, Karena asymp Sig dari kedua variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Sedangkan untuk kelompok control memiliki nilai asymp sig pre test sebesar 0,279 dan post test sebesar 0,167, Karena asymp Sig dari kedua variabel semuanya lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

Sedangkan nilai hasil pengujian homogenitas dari variabel *pre test* dan *post test* menggunakan *levene's test* menunjukkan angka sebesar 0,943 pada sig. Lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05) yang berarti bahwa semua data tersebut homogen, sehingga memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji t.

Tabel 2. Uji perbandingan (uji-t) Penerapan model jigsaw berbasis animasi dan model jigsaw tanpa berbasis animasi terhadap keterampilan gerak dasar shooting

Hasil uji Paired Samples keterampilan gerak dasar shooting Permainan Sepakbola (Kelompok Eksperimen)

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre-test - post-test	-11.66442	-4.33558	-4.420	38	.000

Dari hasil uji-t dilihat bahwa t hitung 4,42 dan t tabel 1,68 (df 38) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena t hitung $4,42 > t$ tabel 1,68, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang bermakna (signifikan) antara kelompok eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan yang artinya model pembelajaran jigsaw dengan pemberian media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan keterampilan shooting pada permainan sepakbola.

Hasil uji Paired Samples keterampilan gerak dasar shooting Permainan Sepakbola (Kelompok Kontrol)

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre-test - post-test	-3.77797	2.27797	-.501	38	.619

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa p-value untuk perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebesar $0,000 < 0,05$, sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa H_0 ditolak. Artinya, artinya terdapat perbedaan yang bermakna (signifikan) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol artinya dari kedua perlakuan antara model jigsaw berbasis animasi dan tanpa animasi memiliki perbedaan terhadap pening-

katan keterampilan shooting pada permainan sepakbola.

PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model jigsaw berbasis animasi terhadap keterampilan gerak dasar shooting siswa terbukti dari sebelum diberikan perlakuan (pre test) skor rata – rata siswa kelompok eksperimen 25,85 atau dikategorikan (kurang) sedangkan setelah diberikan perlakuan (post test) nilai skor rata – rata menjadi 33,35 atau dikategorikan (baik).

Model jigsaw berbasis animasi mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar shooting Menurut Teori Behavioristi; “merupakan teori dengan pandangan tentang belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Atau dengan kata lain belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. (Hamzah Uno, 7: 2006).”

Seperti yang dikatakan (Slavin, 2000) “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Stimulus dalam pembelajaran ini menggunakan model jigsaw berbasis animasi yang menjadikan siswa terangsang untuk menggali pengetahuan dari tayangan – tayangan yang ditampilkan. Selain itu model jigsaw berbasis animasi memiliki karekteristik yang menjadikan siswa bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap materi yang mereka pelajari masing – masing. Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif di dalam pembelajaran. Pada jigsaw terdapat kelompok asal dan ke-

lompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk yang terdiri atas 4-6 siswa dengan kemampuan beragam. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri atas anggota kelompok asal yang berbeda yang diberi tugas untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu serta menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topik tersebut untuk kemudian menjelaskan kepada siswa lain di kelompok asal. Akhirnya seluruh siswa diberi pertanyaan untuk memastikan mereka telah memahami seluruh materi yang dipelajari. (Slavin, 1995)

Peran media animasi dalam proses penerapan model jigsaw menjadikan kemudahan karena dalam setiap tayangan yang diberikan siswa dapat memahami pokok bagiannya karna tayangan animasi dapat diulang ulang selain itu siswa juga dapat mengetahui cara – cara yang benar dalam melakukan keterampilan gerak dasar shooting. Adapun beberapa pendapat mengenai animasi, menurut Salim (2003:1), “animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing)”. Suheri (2006:28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Selain model dan media pembelajaran yang tepat terhadap proses belajar mengajar, situasi sekolah yang mendukung untuk menerapkan model pembelajaran jigsaw berbasis animasi menjadi hal yang penting, seperti ketersediaan media atau alat proyektor untuk menayangkan animasi pada setiap kelompok dan alat – alat pembelajaran lainnya seperti bola, cons, lapangan sepak

bola dan gawang yang memudahkan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk mendukung hasil keterampilan gerak dasar shooting yang memuaskan.

Proses perlakuan dilakukan penerapan model jigsaw berbasis animasi sebanyak 4 kali dalam 2 minggu dengan dilakukan 2 kali dalam satu minggu, hasil analisis data menjelaskan ada peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen.

Hasil menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model jigsaw tanpa berbasis animasi terhadap keterampilan gerak dasar shooting siswa tidak berpengaruh skor perlakuan (pre test) skor rata – rata siswa kelompok kontrol 26,45 sedangkan setelah diberikan perlakuan (post test) nilai skor rata – rata menjadi 27,2. Itu berarti tidak terdapat peningkatan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan model jigsaw tanpa berbasis animasi merujuk pada teori belajar yang dikemukakan oleh Slavin; "Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide."

Siswa diberikan penerapan model jigsaw pada masing – masing kelompok ahli akan dikembalikan kepada kelompok asal untuk mengajarkan kepada temannya apa yang mereka dapatkan ketika proses pembelajaran dengan kelompok ahli, mereka akan mempresentasikan apa yang mereka pahami dengan cara mereka

sendiri, sejalan dengan teori belajar konstruktivisme.

Situasi lingkungan sekolah ketika proses perlakuan penerapan model jigsaw sangat mendukung seperti sarana lapangan, alat seperti bola, cones dan gawang yang dipakai untuk proses pembelajaran shooting.

Kelompok pembelajaran penerapan model jigsaw tanpa berbasis animasi di berikan pertemuan sebanyak 4 kali dalam 2 minggu dengan dilakukan 1 kali dalam satu minggu, dengan hasil analisis data menjelaskan tidak ada peningkatan pada kelompok kontrol.

Temuan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model jigsaw berbasis animasi dan penerapan model jigsaw tanpa animasi yang paling berpengaruh terhadap keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan sepak bola di SMAN 1 Margaasih Kabupaten Bandung disebabkan oleh perbedaan pada animasi pada pembelajarannya, fakta data hasil tes mengenai keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan siswa. Kedua pembelajaran ini disajikan dengan perlakuan yang berbeda satu sama lainnya yang dapat membuat perbedaan hasil peningkatan keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan sepak bola.

Berdasarkan temuan secara praktis dari hasil penelitian ini, ternyata shooting dalam permainan sepak bola pada kelompok siswa yang diberikan perlakuan penerapan model jigsaw berbasis animasi lebih baik dengan skor post test 33,35 sedangkan kelompok tanpa berbasis animasi skor post test 27,2 dan artinya $33,35 > 27,2$ skor post test kelas model jigsaw berbasis animasi lebih meningkat secara signif-

ikan terhadap hasil keterampilan gerak dasar shooting.

Meskipun berdasarkan temuan penelitian ini pembelajaran model jigsaw berbasis animasi berpengaruh pada peningkatan keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan sepak bola siswa, bukan berarti pembelajaran dengan model jigsaw tidak bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar shooting siswa secara signifikan. Tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran model jigsaw tanpa berbasis animasi bisa saja dapat meningkatkan kemampuan shooting siswa secara signifikan apabila diberikan perlakuan yang lebih lama pada proses pembelajarannya.

KESIMPULAN

Penerapan model jigsaw berbasis animasi lebih berpengaruh dibandingkan penerapan model jigsaw tanpa berbasis animasi terhadap keterampilan gerak dasar shooting dalam permainan sepakbola di SMA 1 Margaasih Kabupaten Bandung, dilihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol.

,

,

,

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).
- Anita Lie, "Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas" Jakarta : PT. Grasindo. 2004.
- Anita Lie, Cooperative Learning; Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas, (Jakarta: Gramedia, 2005).
- Arikunto, "Prosedur Penelitian". PT RINEKA CIPTA. Jakarta (2010).
- Arikunto, S. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta. 2008.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers 2009.
- Basirudin Usman, Metodologi Pembelajaran Agama Islam, (Jakarta: Ciputat Press, 2002).
- Bayu Cipta Persada, 2016 Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Partisipasi Dan Motivasi Siswa Dalam Aktivitas Pembelajaran Sepakbola.
- Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta, Andi Offset, 2002).
- Buku penjaskes kelas 7 SMP/Mts. Shooting Dalam Permainan Futsal, 2016
- Gerlach dan Ely dalam Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers 2009
- Husdarta dan Saputra, Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Depdiknas. 2010.
- Juliantine Tite dkk, Model – Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani, Bintang Warli Artika, Bandung, 2015.
- Komarudin, Hubungan Level Kecemasan dan Akurasi Passing dalam Permainan Sepakbola. Yogyakarta: UNY 2011.
- Luxbacher, "Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008.
- Mel Siberrnen, 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning), (Bandung: Nusa Media, 2004), hlm. 65
- Muhajir, Pendidikan Jasmani Teori Dan Praktek Untuk SMP Kelas VII. Jakarta: Penerbit Erlangga: 2007. Hlm: 22
- Nazir (2005, hal.56) dalam Maulina (2011, hal. 53)
- Nur Azizah, Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Di SMK Wongsorejo Gombong, 2013
- Purwanto. Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Pelajar. Yogyakarta 2008.
- Robert E. Slavin, Cooperative Learning, (Bandung: Nusa Media, 2005)
- Rusman, "Model-model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru" 2013.
- Silalahi Reflin, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Shooting dalam permainan sepak bola
- Sudarsana, I. K., Artanayasa, I. W., & Wijaya, I. K. (2014). E-Journal Pjkr Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Vol 1 Tahun 2014) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw I Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola E-Journal Pj, 1. Sayekti, K. A., & Pratyas, R. (n.d.). Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Sd Negeri 3 Sungapan Kulon Progo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono dkk , Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press. 2007.
- Sugiyono, , Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabet , Bandung, 2009.
- Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung, Alfabeta,cv (2012).
- Suheri, Agus. "Animasi Multimedia Pembelajaran". Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran. 2006.
- Sulaiman Davi, PenerapanNDavi, embelajarananf, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket, 2014

- Trianto, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007).
- Tuckman via Nurgiyantoro, Burhan. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2010.
- Yoga Dwi Sumantoro Pamungkas, dalam John D. Tenang, 2008.
- Zuhairini, Dkk, "Metodik Khusus Pendidikan Agama", (Surabaya: Usaha Nasional, 1983).
- Subroto, E., Tensiska, dan Indiarso. R. (2014). Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan dalam upaya Mendukung Ketahanan Pangan di Desa Girijaya dan Mekarjaya, Kecamatan Cikajang, Kabupaten Garut. Dharmakarya. 13 (1) 1-4.
- Suwahyono, N. (2004). Pedoman Penampilan Majalah Ilmiah Indonesia. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah, LIPI.
- Wijana, I.D.P. (2007). Bias Gender pada Bahasa Majalah Remaja. Tesis, Fakultas Ilmu Budaya. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.