

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

^{1*}Muhammad Hasbillah, ²Herman, ³Suparman

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP YPUP Makassar

*Correspondence e-mail: muhammadhasbillah08@gmail.com

Diterima: September 2021; Revisi: November 2021; Diterbitkan: Desember 2021

Abstrak: Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan klasikal. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dalam bentuk lembar observasi yaitu pengamatan dalam proses pembelajaran terhadap siswa diantaranya lembar observasi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Data hasil observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan data mengenai hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu skor rata-rata, presentase, nilai minimum dan nilai maksimum, yang dicapai setiap siklus. Dalam penelitian ini analisa dilakukan dengan mengelompokkan data yang diperoleh melalui observasi kemudian dipresentasi setelah itu untuk ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Hasil penelitian yang diperoleh pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, siswa yang tuntas belajar hanya 5 siswa atau 20%, pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 60%, dan pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa atau 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Lompat Jauh, Gaya Jongkok, Kooperatif Tipe Jigsaw

Efforts to Improve Squat Style Long Jump Learning Outcomes Through the Jigsaw Type Cooperative Learning Model

Abstract: The problem behind this research is that the learning outcomes of the long jump squatting style of class VII students of SMP Negeri 1 Tansito, Wajo Regency have not met the Minimum Completeness Criteria (KKM) and classical completeness. The purpose of this study was to improve the learning process and improve the learning outcomes of the squat-style long jump by applying the jigsaw type cooperative learning method to the seventh grade students of SMP Negeri 1 Tansito, Wajo Regency. This research is a class action research (*classroom action research*) with the research subjects of class VII students of SMP Negeri 1 Tansito Wajo Regency as many as 25 people. The data collection technique used in this study is data in the form of observation sheets, namely observations in the learning process of students including observation sheets for affective, cognitive, and psychomotor aspects. Observational data were analyzed qualitatively while data regarding learning outcomes were analyzed quantitatively using descriptive statistics, namely the average score, percentage, minimum value and maximum value, which were achieved in each cycle. In this study, the analysis was carried out by grouping the data obtained through observation and then presented after that for mastery learning calculated using simple statistics. The results obtained in the initial conditions before the action was taken, only 5 students or 20% completed the study, in the first cycle increased to 15 students or 60%, and in the second cycle increased to 25 students or 100%. So it can be concluded that the application of the jigsaw type of cooperative learning method can improve the learning outcomes of the squat style long jump in class VII students of SMP Negeri 1 Tansito, Wajo Regency.

Keywords: Learning Outcomes, Long Jump, Squat Style, Jigsaw Type Cooperative

How to Cite: Hasbillah, M. ., Herman, H., & Suparman, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Reflection Journal*, 1(2), 43–51. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.634>



<https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.634>

Copyright©2021, Hasbillah et al
This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Menurut (Fratiwi, Syah, and Muhsan 2021) dalam pendidikan terdapat paradigma lama yaitu proses pembelajaran berjalan satu arah saja dan didominasi oleh guru. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik pada saat ini masih berorientasi pada guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan ini menyebabkan siswa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas belajar di dalam kelas menjadi kurang (Sugiyadnya, Wiarta, and Putra 2019). Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mempunyai hak dan kebebasan untuk bersuara, berpendapat atau berargumen di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pelajaran di kelas. Saat berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) seharusnya yang aktif bukanlah gurunya saja, dimana siswa hanya dianggap sebagai suatu benda yang pasif, yang hanya mendengarkan dan mematuhi apa yang disampaikan oleh guru. Tetapi seharusnya dalam proses KBM antara siswa dan guru secara seimbang dan bersama-sama berinteraksi secara aktif, dalam memberi ilmu pengetahuan baik dari guru ke siswa atau sebaliknya dari siswa ke guru dan dapat juga memberi ilmu antar siswa satu ke siswa yang lainnya (Yunus 2020). Dalam proses pembelajaran, peserta didik dibantu untuk mengembangkan potensi intelektual yang dimilikinya. Peserta didik tidak boleh lagi dianggap sebagai objek pembelajaran semata, tetapi harus berperan serta aktif dan dijadikan mitra dalam proses pembelajaran (Fathurrahman et al. 2019). Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama (Andini and Supardi 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini masih berorientasi pada satu arah yaitu guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan hal ini menjadikan siswa merasa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas di dalam kelas menjadi pasif sehingga efektivitas pembelajaran tidak akan tercapai. Menurut (Ningtyas and Wuryani 2017) gambaran pengalaman belajar langsung dengan melibatkan siswa akan memberikan tingkat kebermaknaan tinggi, dengan membaca tingkat kebermaknaan (10%), mendengarkan (20%), diskusi (30%), melihat demonstrasi, video/film, gambar (50%), penyajian (70%), bermain peran mencapai (90%) dan dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran akan mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembelajaran dengan materi lompat jauh gaya jongkok cenderung berlangsung pasif, hanya beberapa orang dari siswa yang dapat melakukan gerakan lompat jauh gaya jongkok dengan baik selebihnya banyak dari siswa yang melakukan lompat jauh gaya jongkok dengan cara yang tidak benar, bahkan tidak sedikit dari siswa yang merasa takut melakukan lompat jauh gaya jongkok sehingga tidak dapat melakukan tolakan bahkan pendaratan dengan baik. Demikian pula dalam mengajar, guru lebih cenderung mengajarkan siswa secara klasikal yaitu dengan metode ceramah dan demonstrasi. Sehingga siswa yang tidak dapat melakukan lompat jauh gaya jongkok dengan baik tidak tertarik dan termotivasi untuk dapat melakukan lompat jauh gaya jongkok sebagaimana yang dilakukan dari sedikit siswa yang dapat melakukan lompat jauh gaya jongkok dengan baik. Hal ini menjadikan hasil belajar siswa yang tuntas belajar hanya 11 siswa atau 44% yang artinya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pembaharuan dalam pengajaran oleh guru. pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi rasa ketertarikan dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. sebagaimana dinyatakan (Satori and Irawan 2013) efektivitas belajar bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar. pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu upaya yang mampu meningkatkan aktivitas, interaksi, dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurut (Septian et al. 2020) Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok - kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri

dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Selanjutnya (Ilhamdi and Mertha 2020) menyatakan pembelajaran *cooperative* sebagai sekumpulan kecil siswa yang bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab atas kelompoknya. Konsep utama dari belajar kooperatif adalah 1) Penghargaan kelompok (yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan), 2) Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok, 3) Kesempatan yang sama untuk sukses (artinya bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri). Lebih jelas (Rita and Handrianto 2020) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa dimungkinkan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas. Secara rinci karakteristik pembelajaran kooperatif adalah: (1) cara siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menuntaskan materi pembelajaran; (2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; (3) bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda – beda dan; (4) penghargaan lebih berorientasi kelompok dari pada individu. Pembelajaran kooperatif memungkinkan timbulnya komunikasi dan interaksi yang lebih berkualitas antar siswa dalam kelompok maupun antara siswa dengan siswa antar kelompok. Adapun fase model pembelajaran kooperatif adalah fase 1 menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, fase 2 menyampaikan Informasi, fase 3 mengorganisasi peserta didik kedalam tim-tim belajar, fase 4 membantu kerja tim dan belajar, fase 5 mengevaluasi, fase 6 memberikan pengakuan atau penghargaan Pada pembelajaran kooperatif ini guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan moderator.

Menurut (Li et al. 2017) *“Cooperative Learning has proven to be effective. Presently it is utilized in schools and universities in all over the world with students covering all ages”*. (Belajar kooperatif telah terbukti efektif. Saat itu digunakan di sekolah-sekolah dan universitas di seluruh dunia dengan siswa yang mencakup segala usia). Terdapat macam-macam model pembelajaran kooperatif yaitu model *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, Investigasi kelompok, *Make a Match*, *Team Games Tournament* (TGT), Struktural, *Think Pair and Share*, *Two Stay Two Stray* (TS-TS), *Part Method*. Namun diantara macam-macam model pembelajaran yang ada di atas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa seperti yang dikemukakan oleh (Dat Tran and Lewis 2012) model ini telah diklaim untuk meminimalkan daya saing di lingkungan belajar dengan mendorong siswa untuk bekerja sama. Selain itu diklaim untuk mempromosikan lebih sikap siswa positif terhadap pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan hubungan yang lebih positif antara peserta, mengembangkan diri dan kekompakan, dan meningkatkan kemampuan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai solusi/alternatif untuk mengatasi permasalahan siswa yang cenderung pasif dan guru yang kurang kreatif dalam pengajaran yang dilakukan serta hasil belajar yang belum memenuhi KKM pada materi senam roll depan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Effendi-Hasibuan et al. 2020). Selanjutnya (Affandy 2017) menyatakan model pembelajaran *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Para anggota dari tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa siswa itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Langkah-langkah model pembelajaran tipe *jigsaw* menurut (Asep Saiful Alfazr, Dian Gusrayani 2016) diantaranya; 1) membagi siswa ke dalam kelompok *jigsaw* dengan jumlah 5-6 orang, 2) menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin, 3) membagi pelajaran

yang akan dibahas ke dalam 5-segmen, 4) menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen dan untuk menguasai segmen sendiri, 5) memberi kesempatan kepada siswa itu untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal, 6) membentuk kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok jigsaw bergabung dengan siswa yang lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok jigsaw mereka, 7) setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok jigsaw mereka, 8) meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajarinya kepada kelompoknya dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya, 9) guru berkeliling dari kelompok yang satu ke kelompok yang lainnya, mengamati proses itu. Bila ada siswa yang mengganggu segera dibuat intervensi yang sesuai dengan oleh pemimpin kelompok yang ditugaskan, 10) pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya *game*.

Penelitian sejenis telah dilakukan sebelumnya, namun penelitian-penelitian tersebut tidak spesifik mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh (Waffa, Syaefi, and Ismaya 2020) Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Dribbling Bola Basket Pada Siswa Kelas 11 SMA Negeri 1 Rengasdengklok, penelitian oleh (Paryanto 2020) Peningkatan Motivasi dan Prestasi Permainan Bola Voli Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD), penelitian oleh (Wirogunan, Kartasura, and Sukoharjo 2021), dan penelitian oleh (Lamusu and Syarifudin 2020) Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bola Basket.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yang dilaksanakan selama dua-tiga siklus. Jenis penelitian ini mempunyai karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Jika penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek yang diteliti, sedangkan penelitian eksperimen memaparkan sebab-akibat yang terjadi sesudah adanya perlakuan maka PTK dapat dikatakan gabungan dari keduanya (Delphie 2014). Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini difokuskan pada proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, aktivitas siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Siklus pertama dan kedua masing masing berlangsung dua minggu atau 4 kali pertemuan dengan memberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Prihantoro and Hidayat 2019). Pengumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi hasil belajar diantaranya lembar observasi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor (Wirani 2018).

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif sedangkan data mengenai hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu skor rata-rata, presentase, nilai minimum dan nilai maksimun, yang dicapai setiap siklus. Dalam penelitian ini analisa dilakukan dengan mengelompokan data yang diperoleh melalui observasi kemudian dipresentasi setelah itu untuk ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan hasil penelitian ini diperoleh dari skor rata-rata hasil belajar siswa dan keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan berupa metode pembelajaran tipe jigsaw dari pra-siklus (kondisi awal), siklus I, ke siklus II yaitu; apabila siswa secara individu memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan skor 75 dan ketuntasan hasil belajar dalam satu kelas disebut dengan ketuntasan klasikal telah mencapai 80%.

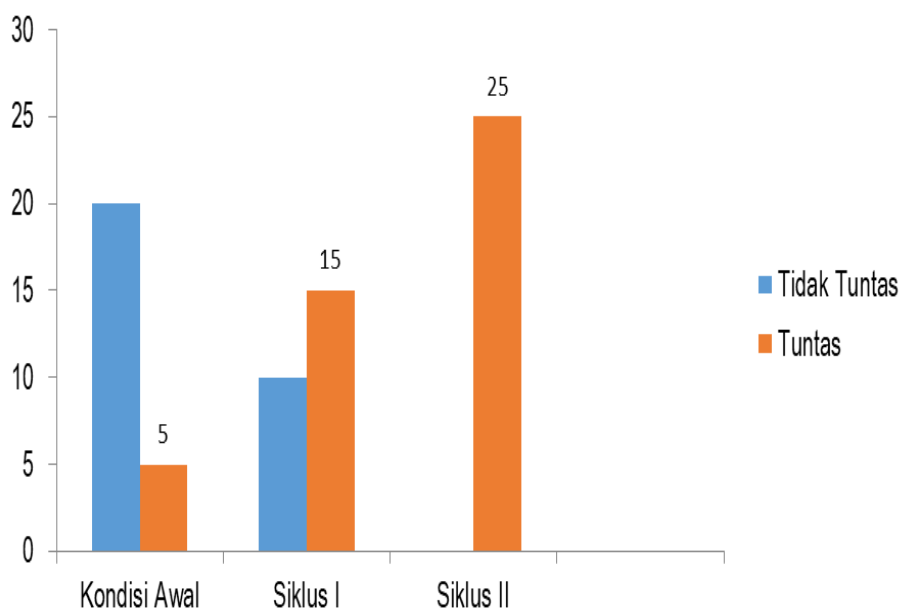
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo diperoleh nilai terendah siswa 49 dan nilai tertinggi 79 dengan nilai rata-rata 63,3. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran tipe jigsaw, hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada Siklus I diperoleh nilai terendah 59 dan nilai tertinggi 84 dengan nilai rata-rata 73,9. Kemudian dilakukan Siklus II memberikan tindakan yang sama pada Siklus sebelumnya, diperoleh nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 93 dengan nilai rata-rata 82,2. Pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai

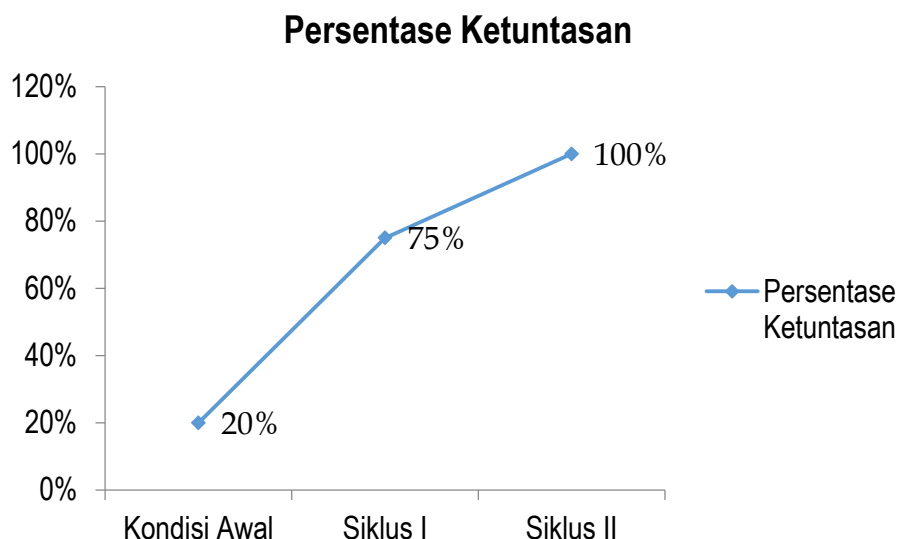
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	49	59	75
Nilai Tertinggi	79	84	93
Nilai Rata-rata	63.3	73.9	82.2

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data berupa hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dari jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo sebanyak 25 orang; Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa yang mencapai nilai KKM hanya 5 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 20 orang. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada Siklus I siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 15 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 10 orang. Pada Siklus II siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 25 orang dan tidak ada siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Pada gambar 1:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Capaian Nilai KKM

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo; Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 20%. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siklus I dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 60%. Pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%. Pada gambar 2:



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Klasikal

Data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus I diperoleh rentang peningkatan sebanyak 10 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 40%. Pada tabel 2

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Kondisi Awal ke Siklus I

Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	5 siswa	15 siswa	10 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	60%	40%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 10 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 40%. Pada tabel 3

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	15 siswa	25 siswa	10 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	60%	100%	40%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 20 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 80%. Pada tabel 4

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Kondisi Awal ke Siklus II

Uraian	Kondisi Awal	Siklus II	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	5 siswa	25 siswa	20 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	100%	80%

Berdasarkan keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKM, dengan ketuntasan klasikal 20% dari jumlah siswa sebanyak 25 orang. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar dari 5 menjadi 15 siswa yang mencapai nilai KKM dan ketuntasan klasikal dari 20% menjadi 60%.

Pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal 80%, maka dilakukan siklus II dengan tindakan yang sama pada siklus sebelumnya. Setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan nilai KKM dari 15 siswa pada siklus I menjadi 25 siswa pada siklus II dengan ketuntasan klasikal pada siklus I 60% menjadi 100% pada siklus II. Sampai pada siklus II penelitian dihentikan karena telah mencapai dan melebihi ketuntasan klasikal 80%.

Peningkatan yang terjadi dari kondisi awal ke Siklus I dimana proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan skenario pembelajaran yaitu langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan tipe jigsaw telah dilakukan dengan baik diantaranya pemilihan siswa dalam kelompok ahli yang sudah tepat

dimana kelompok ini diisi oleh 5 siswa terbaik berdasarkan hasil belajar pada kondisi awal, pengolahan informasi dari guru ke kelompok ahli kemudian ke kelompok asal terjadi komunikasi yang baik, setiap siswa telah menunjukkan penguasaan segmen masing-masing dan bertanggung jawab terhadap segmen yang harus dia kuasai. Namun selama proses pembelajaran ini berlangsung terlihat masih ada siswa yang perhatiannya kurang fokus hal ini disebabkan siswa cenderung ingin secara instan dapat menguasai segmen yang menjadi tanggung jawabnya, kurang menghayati topik dari segmen yang menjadi tugasnya. Selain itu guru cenderung pasif kurang melakukan intervensi terhadap kelompok yang kurang serius menjalankan tugasnya masing-masing, sehingga kerucuhan sesekali terjadi. Sebagaimana dinyatakan oleh (Suherman 2016) kegagalan dalam menerapkan model pembelajaran tipe jigsaw disebabkan oleh guru yang belum memahami sepenuhnya implementasi dari pembelajaran tersebut sehingga guru tidak melakukan usaha-usaha intervensi terhadap siswa. Hal ini lah menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan guru untuk dilanjutkan pada Siklus II yang menyebabkan ketuntasan klasikal pada Siklus I hanya 60%.

Pada Siklus II peningkatan hasil belajar telah mencapai 100% dari ketuntasan klasikal. Hal ini tidak terlepas dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi pada Siklus I dimana guru telah aktif melakukan intervensi terhadap kelompok yang kurang serius menjalankan tugasnya masing-masing, kerucuhan sudah tidak terjadi lagi dan setiap siswa betul-betul mendalami topik dalam segmen yang menjadi tanggung jawab masing-masing siswa di dalam kelompoknya, sehingga terjadi saling ketergantungan antara masing-masing siswa di dalam kelompoknya. Dengan kata lain langkah-langkah langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw telah diterapkan sebagaimana mestinya.

Dalam aplikasinya pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar keterampilan dan isi akademik, tetapi juga melatih siswa dalam mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial dan manusia, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif, yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif diantara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk membantu siswa yang kurang pintar dalam mempelajari konsep-konsep yang dirasa sulit (Hidayat, Juniar, and Herliana 2017).

KESIMPULAN

Pemberian tindakan berupa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memberikan peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar pada siklus II yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 25 orang atau sebesar 100%. Ini berarti hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo telah melebihi kriteri minimal ketuntasan klasikal 80%.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini merekomendasikan agar penelitian selanjutnya menggunakan variabel yang lebih variatif dan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi STKIP YPUP Makassar yang telah mendanai penelitian ini, serta kepala sekolah SMP Negeri 1 Tansito Kabupaten Wajo yang telah mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, Sugeng. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribbling Dan Passing Sepakbola (Studi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Sooko Mojokerto)." *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 05(3):496–500.
- Andini, Deassy May, and Endang Supardi. 2018. "Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Afektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 3(1):1–7. doi: 10.17509/JPM.V3I1.9450.

- Asep Saiful Alfazr, Dian Gusrayani, Dede Tatang Sunarya. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1):111–20. doi: 10.17509/JPI.V1I1.2937.
- Dat Tran, Van, and Ramon Lewis. 2012. "The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in a Vietnamese Higher Education Classroom." *International Journal of Higher Education* 1(2). doi: 10.5430/ijhe.v1n2p9.
- Delphie, Bandi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Vol. 6.
- Effendi-Hasibuan, Muhammad Haris, Fuldariatman, Fatria Dewi, Urip Sulistiyo, and Susi Hindarti. 2020. "Jigsaw Learning Strategy in a Diverse Science-Classroom Setting: Feasibility, Challenges, and Adjustment." *Cakrawala Pendidikan* 39(3):733–45. doi: 10.21831/cp.v39i3.30634.
- Fathurrahman, Arif, Sumardi, Adi E. Yusuf, and Sutji Harijanto. 2019. "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork." *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN* 7(2):843–50. doi: 10.33751/JMP.V7I2.1334.
- Fратиwi, Eka, Herman Syah, and Muhsan. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan." *Sportify Journal* 1(1):19–28.
- Hidayat, Cucu, Dicky Tri Juniar, and Melya Nur Herliana. 2017. "Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Poomsae I Mata Kuliah Taekwondo." *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 2(2):36–42. doi: 10.17509/JPJO.V2I2.8177.
- Ilhamdi, Muhammad Liwa, and IGde Mertha. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Dalam Pembelajaran Biologi Umum." *Jurnal Pijar Mipa* 15(1):20–26. doi: 10.29303/JPM.V15I1.1609.
- Lamusu, Zulkifli, and Syarifudin Syarifudin. 2020. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bola Basket." *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA* 5(2):129. doi: 10.37905/AKSARA.5.2.129-138.2019.
- Li, Jingjing, Yumei Zhang, Jiayu Man, Yun Zhou, and Xiaojun Wu. 2017. "SISL and SIRL: Two Knowledge Dissemination Models with Leader Nodes on Cooperative Learning Networks." *Physica A: Statistical Mechanics and Its Applications* C(468):740–49. doi: 10.1016/J.PHYSA.2016.11.126.
- Ningtyas, E., and E. Wuryani. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-a Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 3(1):66–74.
- Paryanto. 2020. "Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Permainan Bola Voli Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)." *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik (JIRA)* 1(2):130–36. doi: 10.47387/JIRA.V1I2.33.
- Prihantoro, Agung, and Fattah Hidayat. 2019. *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Vol. 9. Universitas Cokroaminoto Yogyakarta.
- Rita, Yeni, and Ciptro Handrianto. 2020. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Penerapan Nilai-Nilai Kato Nan Ampek Pada Program Paket." *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)* 7(1):1–14. doi: 10.36706/JPPM.V7I1.10878.
- Satori, Djam'an, and Asep Irawan. 2013. "Pengaruh Regulasi, Pembiayaan Dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Efektivitas Manajemen Sarana Prasarana Sekolah Dan Dampaknya Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Se Kota Sukabumi." *Jurnal Administrasi Pendidikan* 17(1):27–39. doi: 10.17509/JAP.V17I1.6430.
- Septian, Ari, Deby Agustina, Destysa Maghfirah, and Universitas Suryakencana. 2020. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika." *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 2(2):10–22. doi: 10.33365/JM.V2I2.652.
- Sugiyadnya, I. Komang, I. Wayan Wiarta, and I. Ketut Adnyana Putra. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe NHT Terhadap Pengetahuan Matematika." *International Journal of Elementary Education* 3(4):413–22. doi: 10.23887/IJEE.V3I4.21314.
- Suherman, Asep. 2016. "Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bola Voli." *Jurnal*

- Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 1(2):8–15.
- Waffa, Abdullah, Muhammad Mury Syafei, and Bambang Ismaya. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooverative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Dribbling Bola Basket Pada Siswa Kelas 11 SMA Negeri 1 Rengasdengklok." *Undefined* 1(1). doi: 10.35706/JLO.V1I1.3943.
- Wirani, Endang Widi. 2018. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas*. Alfabeta.
- Wirogunan, Sdn, Kecamatan Kartasura, and Kabupaten Sukoharjo. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas V SDN Wirogunan 03." *JURNAL PENDIDIKAN* 30(2):291–98. doi: 10.32585/JP.V30I2.1534.
- Yunus, Rusli. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Di Kelas VI SDN 06 Indralaya Utara." *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 13(1):16–26. doi: 10.33557/JEDUKASI.V13I1.1030.