



Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Siswa Kelas XI SMA 15 Kilmury

Abas kwaikamtelat¹, W. Unmehopa², M. Souisa³

^{1,2,3}Universitas Pattimura

Received: 13 Desember 2024
Revised: 22 Desember 2024
Accepted: 12 Januari 2025

Abstrak

This research is a Classroom Action Research (CAR), which is a cyclical research that aims to improve the quality of classroom learning in a sustainable manner (Maksum, 2012). Therefore, in order to improve the quality of shooting learning in basketball games using the CAR design. The object of this research is the skill of shooting in basketball learning through the Jigsaw cooperative model for class XI students of SMA 15 Kilmury. The research entitled Improving Basketball Shooting Learning Outcomes Through the Application of the Jigsaw Cooperative Model, which was carried out at SMA 15 Kilmury. Based on the results of classroom action research on basketball subjects, Shooting material using the Jigsaw cooperative model can improve student learning outcomes, this is evidenced by the results of student learning in cycle I, the average achievement of student learning outcomes is 26% in the qualification of not yet complete. While in cycle II the average achievement of student learning outcomes is 100% in the qualification of complete. So that students can be said to be successful because many students get scores above the minimum completion score and have reached the KKM. So the author concludes that the use of the Jigsaw type cooperative model in shooting material in basketball games can improve student learning outcomes. This can be proven by the results of the action research that has been carried out in cycle II so that the action hypothesis that has been submitted is accepted.

Keywords: *Basketball Shooting, Jigsaw Type Cooperative Model*

(*) Corresponding Author: abaskwai@gmail.com

How to Cite: Kwaikamtelat, A., Unmehopa, W., & Souisa, M. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Bola Basket Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas XI SMA 15 Kilmury. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(1.B), 303-311. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11485>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional. Pembelajaran PJOK yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih dan dilakukan secara sistematis (Manggarani Dwi Hartanti, 2006).

PJOK merupakan bagian dari pendidikan, secara umum salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik dan mempunyai peran yang berarti dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia. Sebagaimana ditetapkan UU RI Nomor: II tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, "Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya." Yang dimaksud manusia

Indonesia seutuhnya diantaranya adalah manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani, dan rokhani serta rasa tanggung jawab.

Permainan bola basket merupakan salah satu pelajaran yang dimasukkan di dalam kurikulum pembelajaran pada tingkat SD, SMP dan SMA dan merupakan materi yang wajib untuk di ajarkan oleh peserta didik. Kemampuan setiap peserta didik baik dari rana Afektif , Kognitif, maupun dalam rana Psikomotor.

Pada penelitian ini penulis telah melakukan observasi yang dilakukan pada sekolah SMA 15 Kilmury khususnya kelas II, setelah melakukan pengamatan pada saat observasi penulis menemukan bahwa metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yaitu metode ceramah sehingga berdampak pada kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga siswa tidak dapat melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan bola basket dengan baik dan benar, hal ini dapat dilihat dengan masih rendahnya kemampuan *shooting* yang dilakukan, berpengaruh pada hasil tujuan belajar mengajar.

Pada SMA Kilmury siswa kelas IX, ada sebagian diantara siswa yang kurang mampu pada saat melakukan teknik dasar *shooting* dengan baik dan benar, dan sebagian diantara mereka yang melakukan teknik dasar *shooting* masih banyak sekali tidak tepat pada ring sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan bahkan tidak memenuhi standar KKM.

Dari uraian diatas tentang fakta empiris dalam penelitian ini, maka penulis hendak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk mengatasi masalah pembelajaran *shooting* dalam permainan bola basket. Penggunaan metode *Jigsaw* ini didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan (yusuf,2018), dimana berdasarkan tindakan yang dilakukan dalam 2 (dua) siklus pembelajaran, masalah dalam pembelajaran *shooting* dapat di atasi. Penggunaan metode *Jigsaw* ini juga didasarkan pada teori psikologi perkembangan yang dikemukakan oleh Markovist & Barrouillet, 2002 dalam (Alllen & Marrotz,2010) bahwa perkembangan efektif, kognitif dan psikomotor anak usia 11-12 tahun secara umum memiliki cirikhas seperti: (1) selalu ingin tahu, enerjik, suka menolong, gembira, senang menawarkan diri untuk membantu dan melakukan hal-hal baru, (2) ketampilan bahasa, motoric, kognitif telah mencapai tingkat kecanggihan orang dewasa, telah mampu membangun rasa percaya diri. (3) senang mengikuti perkumpulan olahraga dan kegiatan fisik, mulai mengerti dan menyadari akan pentingnya olahraga.

Menurut Nurulhayati (2002:25) dalam Rusman (2014:203) “Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Tom V. Savage (1987:217) dalam Rusman (2014:203) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Rusman (2017:205) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan”. Sehingga untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran *shooting* pada permainan bola basket SMA 15 Kilmury, dalam penelitian maka penulis mencoba merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Melalui penerapan Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Siswa SMA 15

Kilmury. Model pembelajaran ini dianggap baik karena memacu kerja sama siswa melalui belajar dalam kelompok yang anggotanya beragam, baik dalam kemampuan akademik maupun latar belakang etnis, dan sebagainya agar tercipta keadaan saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam suasana sosial yang beragam untuk menguasai ketrampilan yang dipelajari.

KAJIAN TEORITIS

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat ditentukan apabila seseorang tersebut mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwa peserta didik dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Menurut Dakhi (2020) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademik melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Hasil belajar adalah hasil dari presentasi peserta didik berdasarkan suatu rangsangan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya dari yang tidak mengetahui menjadi mengetahui dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti sehingga merubah keperbadian peserta didik tersebut. Dalam suatu proses belajar mengajar guru berperan penting sebagai fasilitator kelas, sehingga subjek belajar yaitu siswa akan lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Shooting

Shooting merupakan bagian dasar dalam permainan bola basket. Seorang pemain dapat mencetak point salah satunya dengan melakukan *shooting* bola basket, dimana *shooting* merupakan teknik dalam permainan bola basket yang dilakukan dengan cara menembakkan bola ke arah ring dengan tujuan mencetak point sebanyak-banyaknya (Struzik, 2014).

Kooperatif Tipe *Jigsaw*

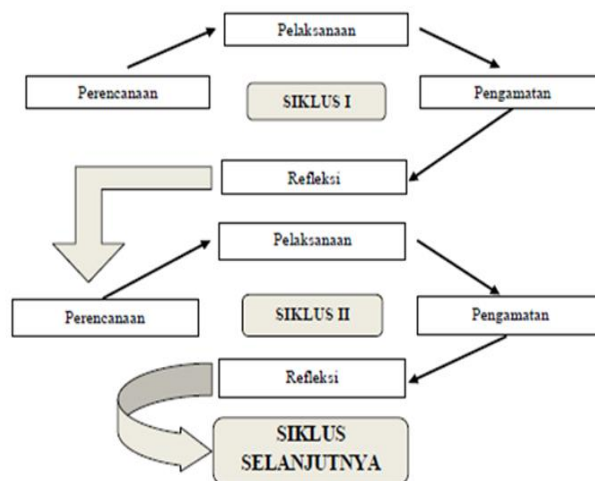
Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama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

Menurut Nurulhayati (2002:25) dalam Rusman (2014:203) “Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Tom V. Savage (1987:217) dalam Rusman (2014:203) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Rusman (2017:205) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merupakan model

pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan”. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK), merupakan penelitian bersiklus yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan (maksud, 2012), Untuk itu, guna memperbaiki kualitas pembelajaran *shooting* pada permainan bola basket menggunakan desain PTK



Gambar.1 Diagram Alur Penelitian (PTK) (Kristianto, 2010)

Penelitian dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*, yang dilaksanakan di SMA 15 Kilmury. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA 15 Kilmury dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa putra dan 15 siswa putri. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan Rubrik penilaian, Rubrik adalah suatu panduan bagi fasilitator pembelajaran untuk melakukan penilaian yang konsisten dan dapat di pertanggung jawabkan terhadap mutu pekerjaan siswa/ siswi. Adapun teknik pengumpulan data dengan data kuantitatif dari hasil belajar siswa

pada setiap siklus berupa rata-rata hasil belajar siswa per siklus, selisih nilai siswa antara hasil belajar materi prasyarat dan siklus 1, serta selisih hasil belajar siklus 1 dan siklus 2. Sedangkan untuk data kualitatif dilakukan dengan menganalisis lembar observasi siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan siklus I terdiri atas empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, Pengamatan dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar *Shooting* bola basket Pada Siklus I

NO	SUBJEK	ASPEK YANG DINILAI			RERATA	HASIL BELAJAR
		AFEKTIF	KOGNITIF	PSIKOMOTOR		
1.	R K	80	75	69	75	TUNTAS
2.	S S	80	63	81	75	TUNTAS
3.	A R	80	81	75	79	TUNTAS
4.	S F K	100	75	81	85	TUNTAS
5.	Y T	80	44	50	58	TIDAK TUNTAS
6.	N K	80	69	75	75	TUNTAS
7.	R S	80	75	81	79	TUNTAS
8.	Y K	60	88	94	80	TUNTAS
9.	H I	80	56	63	66	TIDAK TUNTAS
10.	A G	80	81	81	81	TUNTAS
11.	A R	60	56	50	55	TUNTAS
12.	S K	80	81	63	75	TUNTAS
13.	R T	100	88	63	83	TUNTAS
14.	R S	60	81	88	76	TUNTAS
15.	M S	80	75	56	70	TIDAK TUNTAS
16.	S B	80	75	75	77	TUNTAS
17.	N K	80	63	50	64	TIDAK TUNTAS
18.	Y A	60	94	75	76	TUNTAS
19.	S S	80	69	75	75	TUNTAS
20.	S K	80	56	63	66	TUNTAS
21.	A S	80	69	81	77	TUNTAS
22.	S D	80	81	75	79	TUNTAS
23.	R K	60	81	69	70	TIDAK TUNTAS
24.	A S	60	81	81	74	TUNTAS
25.	A T	80	63	81	75	TUNTAS
26.	D K	40	63	38	47	TIDAK TUNTAS
27.	Z S	80	81	75	79	TUNTAS
28.	H U	60	94	69	74	TUNTAS
29.	D I	80	69	75	75	TUNTAS
30.	A K	80	69	88	79	TUNTAS
NILAI RATA-RATA					2.199	

Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas :22 orang

Jumlah siswa yang belum tuntas : 8 orang

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kemampuan belajar 73% atau ada 22 siswa yang sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai KKM < 75 ada 26% atau 8 siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa belum dapat melakukan gerakan dengan baik, sesuai dengan apa yang disampaikan guru.

Pelaksanaan siklus II terdiri atas empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan,

Pengamatan dan refleksi. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar *Shooting* bola basket Pada Siklus II

NO	SUBJEK	ASPEK YANG DINILAI			RERATA	HASIL BELAJAR
		AFEKTIF	KOGNITIF	PSIKOMOTOR		
1	R K	80	75	69	75	TUNTAS
2	S S	80	63	81	75	TUNTAS
3	A R	80	81	75	79	TUNTAS
4	S F K	100	75	81	85	TUNTAS
5	Y T	80	81	81	81	TUNTAS
6	N K	80	69	75	75	TUNTAS
7	R S	80	75	81	79	TUNTAS
8	Y K	60	88	94	80	TUNTAS
9	H I	80	88	63	77	TUNTAS
10	A G	80	81	81	81	TUNTAS
11	A R	100	88	50	79	TUNTAS
12	S K	80	81	75	79	TUNTAS
13	R T	100	88	63	83	TUNTAS
14	R S	60	81	88	76	TUNTAS
15	M S	80	75	81	79	TUNTAS
16	S B	80	75	75	77	TUNTAS
17	N K	80	81	75	79	TUNTAS
18	Y A	60	94	75	76	TUNTAS
19	S S	80	69	75	75	TUNTAS
20	S K	80	94	63	79	TUNTAS
21	A S	80	69	81	77	TUNTAS
22	S D	80	81	75	79	TUNTAS
23	R K	100	81	88	90	TUNTAS
24	A S	60	81	81	74	TUNTAS
25	A T	80	63	81	75	TUNTAS

26	D K	80	81	69	77	TUNTAS
27	Z S	80	81	75	79	TUNTAS
28	H U	60	94	69	74	TUNTAS
29	D I	80	69	75	75	TUNTAS
30	A K	80	69	88	79	TUNTAS
NILAI RATA-RATA						2.348

Keterangan:

Jumlah siswa yang tuntas	:30orang
jumlah siswa yang belum tuntas	: - orang
Klasikal	: sudah tuntas

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran siklus I sebanyak 8 subjek yang belum mencapai KKM pada siklus I atau 26% dapat dicapai pada siklus II sehingga pada siklus II subjek seluruhnya mencapai KKM atau 100%. Artinya pada siklus II proses pembelajaran berjalan sesuai dengan revisi rancangan sehingga siswa dapat melakukan *Shooting* dalam bola basket dengan benar.

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* sangat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran *shooting* bola basket. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* akan sangat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Peningkatan hasil belajar merupakan dampak dari penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* serta meningkatnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pada pembelajaran di siklus I masih banyak peserta didik belum tuntas karena masih menyesuaikan dengan media pembelajaran yang baru sehingga membuat peserta didik merasa ragu saat melakukan gerakan ada banyak peserta didik yang sangat kaku melakukan gerakan tersebut dari hasil tersebut membuat penilaian pada siklus satu masih banyak peserta didik yang belum tuntas karena penyesuaian gerakan *shooting* bola basket Maka dari itu perlu adanya siklus II untuk menyempurnakan *shooting* bola basket dan memberikan kesempatan untuk peserta didik mempelajarinya masing-masing, sehingga peserta didik bisa melakukan gerakan yang baik dan mendapatkan nilai yang bagus dan tujuan pembelajaran pun tercapai dengan demikian penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran *shooting* bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar *Shooting* dalam bola basket, memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, pada siklus I yang tuntas 11 subjek atau 55%, dan pada siklus I yang tidak tuntas 9 subjek atau 45%.

Pada Siklus II dinyatakan tuntas karena pada siklus II, 20 atau 100% subjek telah mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriawan, N. (2015). *Peran Fisiologi Olahraga Dalam Menunjang Prestasi*. 11, 8–18.
- Arisetiawan, R. E., Fepriyanto, A., & Supriyanto, N. A. (2020). Plyometrics: Meningkatkan Power Otot Tungkai dan Under Shoot Atlet Bola Basket. *Journal Sport Area*, 5(1), 76–83. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4059](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4059)
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Dewi, C., Bendriyanti, R. P., & Selviani, D. (2021). Konsep Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Berbasis Lesson Study Terhadap Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 4(2), 156–160. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v4i2.2840>
- Hasanah, N. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga, Volume 5 Nomor 2, Edisi November 2020 LATIHAN*, 5(November), 62–65.
- Lamusu, Z., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bola Basket. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.2.129-138.2019>
- Latuheru, Lolangluan, & Wattimury. (2021). Journal Physical Education, Health and Recreation. *Jurnal Pendidikan Jasmani, September*, 52–60.
- Mustafa, A. F. (2022). Gambaran pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) selama pandemi covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(2), 213–225. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i2.25>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa penjas pada mata kuliah filsafat penjas dan olahraga. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.31258/jope.2.2.61-69>
- Rizqi Syaifuddin, A., Isnandar, F., Ilmiardi, N., Prayogo, T., Teja Kartika, Y., & Widiawati, P. (2023). Evaluation Of Development Of Futsal Sports Achievement Of Futsal Kawat Duri Fc On Malang City. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 916–928. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2424>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86.
- Yuliana, P., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh Metode Bagian pada Hasil Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 59–62.

Reski Agung Andresta 2019. *Upaya Peningkatan Kemampuan Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X MIP SMA Negeri Rencang Barat. Skripsi Universitas Islam Riua.*

Titis Prabanigrum 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Koeperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sidoharjo Wonogiri. Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta.*