

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SHOOTING FREE THROW* BOLA BASKET KELAS XI DI SMA 10 SEMARANG

Nicholas Agestha Gebri Arthusa

E-mail : nichoagesta@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The learning method that will be used by researchers in conducting research is a learning model using the Jigsaw and Problem Based Learning (PBL) model which is applied to XI students. In class XI, 2 learning models are given, namely Jigsaw and Problem Based Learning (PBL), then compare 2 learning models that are more effective in improving learning outcomes of shooting free throw basketballs for class XI students. The conclusions of this study indicate that from the research results the Jigsaw and Problem Based Learning (PBL) learning models are applied to class XI. This is evidenced by the average score obtained in the pre-test value of group 1 of the jigsaw learning model of 45.5237 while the average post-test value of 69.1429, and the results of the average pre-test score of group 2 with the Problem Base Learning learning model. is 45.5234, the average post-test score is 67.0486, and the Jigsaw learning model is more effective in improving basketball shooting free throw learning outcomes, the difference between the pre-test and post-test scores of the Jigsaw learning model is 25.5 and the difference in pre-test scores and the post-test of the Problem Base Learning model is 21.5. Suggestions for Jigsaw Learning and Problem Base Learning are very useful to be applied in schools to stimulate motivation, student activity, and student learning outcomes.

Keywords: *Learning model, Jigsaw and Problem Based Learning, Learning outcomes Shooting Free Throw Basketball*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar pada aspek psikomotor, kognitif dan afektif baik dari siswa nilai kelas XI yang masih banyak yang di bawah kkm, di buktikan dengan nilai hasil belajar *shooting free throw* bola basket kelas XI di tahun ajaran 2019 s/d 2020 dengan nilai di bawah kkm dengan nilai rata-rata 63,7. Metode pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah model pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* (PBL) yang diterapkan pada siswa XI. Pada kelas XI di berikan 2 model pembelajaran yaitu *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* (PBL), kemudian membandingkan 2 model pembelajaran yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* bola basket siswa kelas XI. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Dari hasil penelitian model pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* (PBL) yang di terapkan pada kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata perolehan skor pada nilai *pre-test* kelompok 1 model pembelajaran *jigsaw* sebesar 45.5237 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 69.1429, dan hasil nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok 2 dengan model pembelajaran *Problem Base Learning* ialah 45.5234, hasil rata-rata nilai *post-test* ialah 67.0486, dan model pembelajaran *Jigsaw* lebih efektif meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* bola basket selisih nilai *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran *Jigsaw* ialah 25,5 dan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran *Problem Base Learning* ialah 21,5. Saran Pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Base Learning* sangat bermanfaat untuk diterapkan disekolah untuk memacu motivasi, keaktifan siswa, dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model pembelajaran, *Jigsaw* dan *Problem Based Learning*, Hasil peserta didik *Shooting Free Throw* Bola Basket

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan teknik secara maksimal dibutuhkan metode atau sesuatu pembelajaran yang tepat. Teknik bola basket yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *shooting free throw*. Melalui data observasi *shooting free throw* bola basket di SMA Negeri 10 Semarang 57% kurang maksimal, ada masalah pada saat melakukan *shooting free throw* beberapa siswa dan siswi seperti: ayunan siku atau pergerakan lengan yang tidak membentuk formasi “L”, kurangnya tingkat fokus terhadap target (ring basket) , dan keseimbangan yang mudah goyah sehingga menyebabkan pemain tidak dapat memaksimalkan bola dengan baik. Latihan tembakan *free throw* seringkali dilakukan hanya pada saat akhir latihan. Selain itu latihan tembakan *free throw* tidak menggunakan metode latihan, melainkan hanya mengajarkan bagaimana cara melakukan tembakan secara langsung dari garis *free throw* dan menyuruh siswa berbaris kemudian melakukan *shooting free throw* tanpa adanya metode dan variasi latihan. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat model pembelajaran manakah yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar *shooting free throw* dengan metode pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning*.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru di SMA Negeri 10 Semarang ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda dalam bermain bola basket terutama pada teknik *shooting free throw*. Dari hasil observasi peneliti dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran dengan materi teknik *shooting free throw* bola basket banyak siswa yang masih banyak kurang bisa melakukan teknik *shooting free throw* dengan baik dan benar. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan teknik dasar bermain bola basket yang mereka kuasai. Dari permasalahan ini, dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan teknik *shooting free throw* dalam permainan bola basket. Peserta didik masih belum menguasai keterampilan gerak maka hasil belajar peserta didik yang diharapkan cenderung tidak akan maksimal.

Materi permainan bola basket dalam kegiatan pembelajaran yaitu lebih efektif didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti lapangan terbuka dan bola basket. Meski dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan dasar kurikulum dan sarana dan prasarana yang ada. penerapan antara model pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan teknik *shooting free throw* permainan bola basket rata-rata masih belum efektif dan maksimal. Maka guru di perkiraan tidak akan tahu mana yang cocok model pembelajaran mana untuk meningkatkan teknik *shooting free throw* dan siswa tidak mengetahui permasalahan serta kesulitan dalam melakukan teknik *shooting free throw* yang mereka alami. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan pembelajaran yang tepat antara model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* untuk meningkatkan teknik *shooting free throw* pada siswa.

Adapun hasil belajar peserta didik bola basket di SMA Negeri 10 Semarang yang didapat dari hasil observasi langsung dengan guru PJOK tahun ajaran 2017s/d 2018 sampai dengan 2019 s/d 2020 adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar *Shooting Free Throw* Tahun Ajaran 2017s/D 2018 Sampai Dengan 2019 S/D 2020

No	Tahun Ajaran	Nilai Rata-Rata
1	2017 s/d 2018	70,4
2	2018 s/d 2019	69,7
3	2019 s/d 2020	63,7

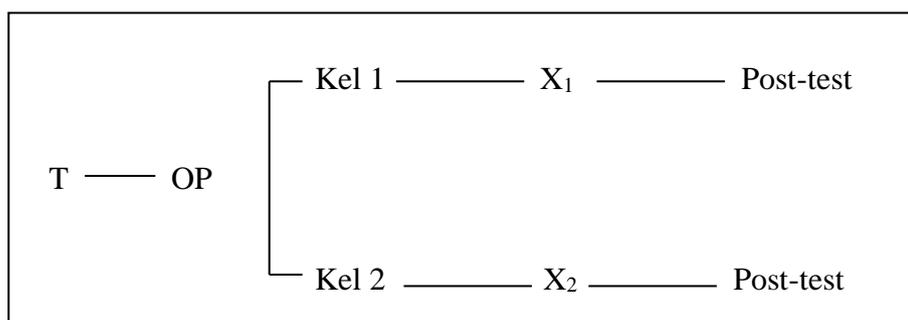
Data Skunder: Data diperoleh Dari Guru PJOK, 2020

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar shooting free throw siswa setiap tahunnya mengalami penurunan pada tahun ajaran 2018 s/d 2020, hal ini dikarenakan kurangnya penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif yang diberikan kepada siswa sehingga hasil belajar *shooting free throw* bola basket kurang maksimal meskipun ada beberapa sudah tergolong cukup baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest* yang memiliki hasil lebih akurat karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan, sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil perlakuan yang diberikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2107:72) dalam penelitian eksperimen ada *treatment* (perlakuan), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dalam peneliitian ini penulis mengadakan percobaan terhadap kelompok subjek yang akan di *test* kemampuan awalnya (*pre-test*) dalam melakukan *shooting free throw*.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan:

Pre-test (T) : Test awal *Shooting free throw*

OP : *Ordinal Pairing*

Kel 1 : Kelompok Eksperimen 1

Kel 2 : Kelompok Eksperimen 2

X₁ : *Jigsaw*

X₂ : *Problem Based Learning*

Post-test : Tes akhir *Shooting Free Throw*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 10 Semarang sebanyak 315 siswa yang terbagi dari 9 kelas. Menurut Sugiyono (2017:118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi”. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*, *purposive random sampling* adalah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:124) dengan syarat: (1) terdapat mata pelajaran PJOK bola basket; (2) kelas dengan PJOK yang rendah; (3) bersedia mengikuti penelitian. Dalam penelitian ini pengambilan sampling secara *purposive sampling* dan diambil 2 kelas yang masing-masing berjumlah 35 siswa dengan jumlah total 70 siswa untuk dijadikan sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran jigsaw dan PBL pada mata pelajaran PJOK materi permainan bola basket terutama pada teknik *shooting free throw* pada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Semarang. Penelitian dilaksanakan di kelas XI yang diambil 2 kelas eksperimen yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yang masing-masing berjumlah 35 siswa. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Juni – 25 Juni 2020.

Dengan mengambil dari nilai *pre test*, *treatment* serta *post test*. Nilai *pre test* diambil dari nilai psikomotorik yang terdiri dari 4 aspek penilaiandengan nilai maksimal 15. Untuk pelaksanaan *Treatment* dilaksanakan 18 Juni – 20 Juni 2021 dengan teknis guru olahraga menerapkan *treatment* yang diberikan oleh peneliti, dengan sebelumnya melakukan korrdinasi terlebih dahulu dengan guru PJOK. Kemudian yang terakhir adalah melakukan *post test* pada tanggal 21- 23 Juni 2021.

1. Data Hasil Belajar

a) Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 Dengan Model Pembelajaran Jigsaw

Berikut adalah hasil belajar *shooting free throw* bola basket pada aspek psikomotor:

Tabel 4.1

Statistik Deskriptif Aspek Psikomotor Model Jigsaw (K1)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test (Kelas Eksperimen 1)	35	26.67	73.33	45.5237	10.90375
Post Test (Kelas Eksperimen 1)	35	40.00	86.67	69.1429	13.63283

Rata-rata nilai psikomotor sebelum mendapat perlakuan ialah 45.5237. Nilai rata-rata setelah mendapat perlakuan ialah 69.1429.

b) Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen 1 Dengan Model Pembelajaran PBL

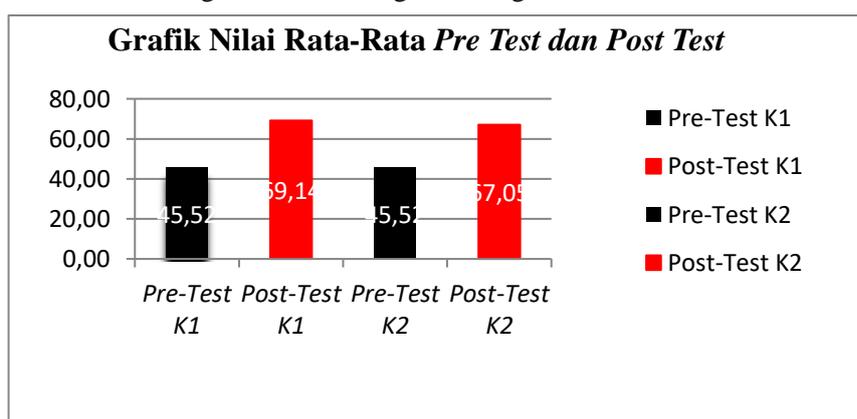
Berikut adalah hasil belajar *shooting free throw* bola basket pada aspek psikomotor:

Tabel 4.2
Aspek Psikomotor Model Project Base Learning (K2)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test (Kelas Eksperimen 2)	35	26.67	80.00	45.5234	12.67877
Post Test (Kelas Eksperimen 2)	35	46.67	86.67	67.0486	12.51828

Rata-rata nilai psikomotor sebelum mendapat perlakuan ialah 45.5234. Nilai rata-rata setelah mendapat perlakuan ialah 67.0486.

Berikut adalah penyajian data perbandingan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* psikomotor hasil belajar *shooting free throw* bola basket pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 kelas XI SMA Negeri 10 Semarang melalui grafik.



Gambar 4.1
Grafik Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test

2. Hasil Uji Analisis Data

Pada hasil uji analisis data pada penelitian ini terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji t Berpasangan/*Paired Samples t Test* yang akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui persyaratan pemenuhan data berasal dari distribusi normal. Adapun data yang diuji adalah data *pre-test* kelompok eksperimen 1, data *post-test* kelompok eksperimen 1, data *pre-test* kelompok eksperimen 2 dan data *post-test* kelompok eksperimen 2. Berikut hasil uji normalitas data selengkapnya.

1) Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen 1

Model Pembelajaran *Jigsaw* kelas XI SMA Negeri 10 Semarang dari nilai *pre-test* dan *post-test* dengan kriteria pengujian : Jika $Asymp. Sig. (2-tailed) > \alpha$ maka H_0 diterima.

Tabel 4.3
Uji Normalitas Pre-test Kelas Eksperimen 1

<i>df</i>	Kolmogorov-Smirnov Z	<i>Sig.</i>	Keterangan
.151	.895	.399	Normal

Sumber : Data Penelitian (2021)

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui semua nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari 3 aspek variabel diatas 0,05 dengan nilai 0,399. Jadi, dapat disimpul bahwa hasil data Uji Normalitas Model Pembelajaran pembelajaran *Jigsaw* tersebut berdistribusi normal. Berikut uji normalitas pada *post-test* kelas eksperimen 1 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen 1

<i>df</i>	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig.	Keterangan
.192	1.136	.151	Normal

Sumber : Data Penelitian (2021)

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui semua nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari 3 aspek variabel diatas 0,05 dengan nilai 0,151. Jadi, dapat disimpul bahwa hasil data Uji Normalitas *post-test* Model Pembelajaran pembelajaran *Jigsaw* tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-Test* Eksperimen 2

Berikut hasil uji normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Eksperimen 2:

Tabel 4.5
Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen 2

<i>df</i>	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig.	Keterangan
.150	.886	.413	Normal

Sumber : Data Penelitian (2021)

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui semua nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari 3 aspek variabel diatas 0,05 dengan nilai 0,413. Jadi, dapat disimpul bahwa hasil data Uji Normalitas *Pre-test* Model Pembelajaran *Problem Base Learning* tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.6
Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen 2

<i>df</i>	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig.	Keterangan
.115	.682	.741	Normal

Sumber : Data Penelitian (2021)

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui semua nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari 3 aspek variabel diatas 0,05 dengan nilai 0,741. Jadi, dapat disimpul bahwa hasil data Uji Normalitas *Pre-test* Model Pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan data *pre-test* dan *post-test*. Adapun hasil uji homogenitas selengkapnya adalah sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran *Jigsaw*

Hipotesis :

H_0 : Varian sama atau homogen.

H_1 : Varian tidak sama atau heterogen.

Taraf Signifikansi : $\alpha = 5\% = 0,05$

Kriteria Pengujian : Jika Sig. (2-tailed) > α maka H_0 diterima.

Tabel 4.7
Uji Homogenitas Pre Test Eksperimen 1

Keterangan	Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
<i>Pre Test</i>	<i>Jigsaw</i>	.853	7	27	.555	Varian homogen

Sumber : Data Penelitian (2021)

Test of Homogeneity of Variance diketahui nilai Sig. adalah $0,555 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa varian nilai praktik *pre-test shooting free throw* bola basket bersifat sama atau homogen.

Tabel 4.8
Uji Homogenitas Post Test Eksperimen 1

Keterangan	Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
<i>Post Test</i>	<i>Jigsaw</i>	1.738	5	28	.159	Varian homogen

Sumber : Data Penelitian (2021)

Test of Homogeneity of Variance diketahui nilai Sig. adalah $0,159 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa varian nilai praktik materi praktik *post-test shooting free throw* bola basket bersifat sama atau homogen

2) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Taraf Signifikansi : $\alpha = 5\% = 0,05$

Kriteria Pengujian : Jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ maka H_0 diterima

Tabel 4.9
Uji Homogenitas Pre-Test Eksperimen 2

Keterangan	Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
<i>Pre Test</i>	<i>PBL</i>	1.935	5	28	.297	Varian homogen

Sumber : Data Penelitian (2021)

Test of Homogeneity of Variance diketahui nilai Sig. adalah $0,297 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa varian nilai praktik-praktik *pre-test shooting free throw* bola basket bersifat sama atau homogen.

Tabel 4.10
Uji Homogenitas Post-Test Eksperimen 2

Keterangan	Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
<i>Post Test</i>	<i>PBL</i>	1.116	6	28	.378	Varian homogen

Sumber : Data Penelitian (2021)

Test of Homogeneity of Variance diketahui nilai Sig. adalah $0,378 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa varian nilai praktik *post-test shooting free throw* bola basket bersifat sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji untuk membuktikan hipotesis dugaan adanya kontribusi penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning*.

1) Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen 1

Uji hipotesis kelompok eksperimen 1 akan dipaparkan sebagai berikut:

H0: Tidak ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 1 sebelum dengan sesudah perlakuan.

H1: ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 1 sebelum dengan sesudah perlakuan

Hasil uji hipotesis model pembelajaran *Jigsaw* bisa dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11
Uji t-test Kelompok Eksperimen 1

Kelompok	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig.(2-tailed)
Jigsaw	23.619	12.350	11.314	34	.000

Sumber : Data Penelitian (2021)

Pada hasil hipotesis didapat nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) < α , maka H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 1 sebelum dengan sesudah perlakuan.

2) Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen 2

Uji hipotesis kelompok eksperimen 2 akan dipaparkan sebagai berikut:

H0: Tidak ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 2 sebelum dengan sesudah perlakuan.

H1: ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 2 sebelum dengan sesudah perlakuan.

Tabel 4.12
Uji t-test Kelompok Eksperimen 2

Kelompok	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig.(2-tailed)
PBL	21.525	9.71248	13.111	34	.000

Sumber : Data Penelitian (2021)

Pada hasil hipotesis didapat nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) < α , maka H_0 ditolak. Artinya ada perbedaan rata-rata nilai psikomotor siswa kelas eksperimen 2 sebelum dengan sesudah perlakuan.

Setelah diketahui hasil dari uji-uji yang dilakukan sebelumnya, maka didapatkan hasil uji hipotesis. Adapun hasil pengajuan masing- masing hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh model pembelajarn *jigsaw* terhadap hasil peserta didik.

Pembelajaran dengan model pembelajaran padateknik *shooting free throw* pada permainan bola basket berpengaruh positif pada meningkatnya kemampuan oleh peserta didik saat melakukan praktik permainan dalam materi *shooting free throw*. Hal ini diketahui karena nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,005.

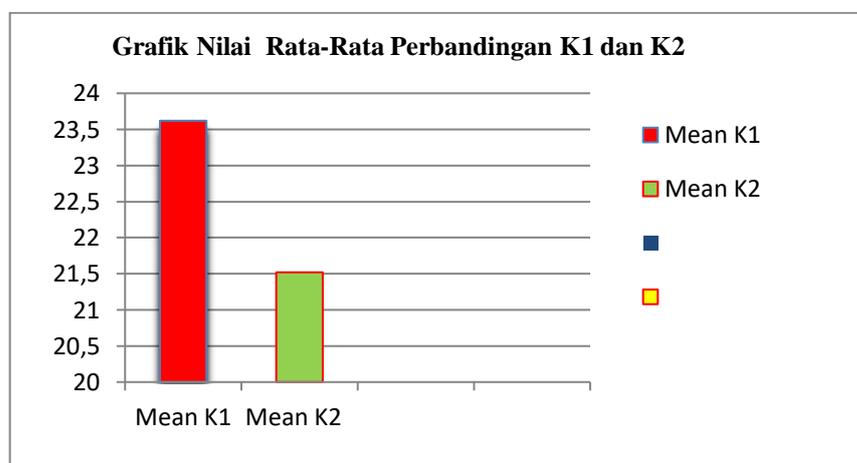
2. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil peserta didik

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada teknik *shooting free throw* pada permainan bola basket berpengaruh positif pada meningkatnya kemampuan oleh peserta didik saat melakukan praktik permainan dalam materi *shooting free throw*. Hal ini diketahui karena nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,005.

3. Keefektifan Model Pembelajaran

Besar peningkatan kemampuan peserta didik saat melakukan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* dengan mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test*. Sebelum memberikan *post test* peneliti memberikan *treatment* model pembelajaran *Jigsaw* 1 kali pada kelompok eksperimen 1 dan dan *problem based learning* 1 kali untuk kelompok eksperimen.

Berdasarkan data yang telah dihasilkan oleh peneliti bisa diketahui bahwa Kelompok eksperimen 1 lebih meningkat hasil belajarnya dibanding dengan menggunakan model pembelajaran PBL pada teknik *shooting free throw* bola basket. Hal ini bisa diketahui bahwa hasil nilai rata-rata / *mean pre-test* pada kelompok 1 dengan model pembelajaran *jigsaw* ialah 45.5237 dan hasil *mean post test* nya ialah 69.1429. sementara hasil rata-rata *pre test* kelompok 2 dengan model pembelajaran *problem based learning* ialah 45.5234 dan hasil *mean post test* dengan model pembelajaran PBL ialah 67.0486. bisa dilihat bahwa model pembelajaran *jigsaw* pada teknik *shooting free throw* lebih efektif dibanding dengan menggunakan model pembelajaran PBL. Hal ini dapat dilihat nilai *mean* pada masing-masing aspek sebagai berikut:



Gambar 4.2
Grafik Perbandingan Nilai Keefektifan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dan *Problem Based Learning*

Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Nilai keefektifan model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* didapatkan melalui nilai rata-rata selisih *pre-test* dan *post-test* hasil belajar baik dari model pembelajaran *jigsaw* maupun PBL. Berdasarkan grafik tersebut diatas bisa diketahui bahwa rata-rata selisih nilai *pre test* dan *post test* model pembelajaran *Jigsaw* ialah 25,5 dan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran PBL ialah 21,5.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan hasil sebagai berikut.

1. Pada *post-test* dibandingkan saat melakukan kegiatan penilaian *pre-test*, Hal ini dibuktikan dengan rata-rata perolehan skor pada nilai *pre-test* kelompok 1 sebesar 45.5237 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 69.1429.
2. Hasil nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok 2 dengan model pembelajaran *PBL* ialah 45.5234 dan hasil rata-rata nilai *post-test* ialah 67.0486. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *PBL* terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Dari kedua model pembelajaran pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran *jigsaw* pada teknik *shooting free throw* lebih efektif dibanding dengan menggunakan model pembelajaran *PBL*. Rata-rata selisih nilai *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran *Jigsaw* ialah 25,5 dan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* model pembelajaran *Problem Based Learning* ialah 21,5.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dan *PBL* pada teknik *shooting free throw* mengalami peningkatan dan lebih efektif menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dibandingkan *problem based learning*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, peneliti menyarankan agar proses pembelajaran mendapatkan hasil yang maksimal:

1. Guru penjasorkes dapat menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* sebagai alternative kegiatan pembelajaran untuk semua kelas.
2. Pembelajaran *Jigsaw* dan *Problem Based Learning* sangat bermanfaat untuk diterapkan disekolah untuk memacu motivasi, dan keaktifan.
3. Guru PJOK, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.