

Keefektifan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Roll Depan Kelas XI SMA Negeri 1 Ngawen

David Juliyanto

Davidjulyanto06@gmail.com
Univesitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini terinspirasi dari siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ngawen; beberapa dari mereka tidak memenuhi aturan atau menunjukkan hasil normal dalam pembelajaran guling depan. Besarnya hasil belajar siswa yang tidak mampu memenuhi nilai KKM yang masih menggantung di sekolah adalah 75. Dalam penelitian ini digunakan metodologi Semi Preliminary. Subjek investigasi yang digunakan dalam audit ini adalah siswa kelas XI MIPA 4 dan siswa kelas XI MIPA 5. Kelas XI MIPA 4 sebagai kelompok uji coba berjumlah 34 siswa, dan kelas XI MIPA 5 berjumlah lebih dari 34 siswa sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran suportif tipe jigsaw pada kelas penyisihan psikologi diperoleh 36,72% dan kelas kontrol 30%, kelas eksploratif potongan mendalam 23,23%, kelas kontrol 23,23%. 22,87%, dan kelas psikomotorik eksploratif 22,66%, kelas kontrol 21,65%. Pada uji hipotesis sudut pandang psikologis diperoleh $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ 2,270 > 1,998, pada sudut sarat perasaan diperoleh $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ 2,421 > 1,998. Sedangkan perspektif psikomotor adalah $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ 2,219 > 1,998. Dengan demikian secara umum dapat direnungkan bahwa kepraktisan model pembelajaran menyenangkan jigsaw telah memperpanjang hasil belajar guling ke depan. Dengan tujuan agar khas meyakinkan guru, siswa, sekolah dalam menggunakan model pembelajaran jigsaw pada pembelajaran guling depan kelas pendahuluan mendapat 36,72 persen, sedangkan kelas kontrol mendapat 30%; bagian dekat rumah kelas eksploratori mendapat 23,23 persen, sedangkan kelas kontrol mendapat 22,87 persen; dan kelas kontrol mendapat 21,65 persen, sedangkan porsi psikomotorik kelas tes mendapat 22,66 persen. Selain itu, tes spekulasi mengungkapkan bahwa t_{hitung} mengungguli t_{hitung} pada skor perolehan sudut pandang mental (khususnya, 2,270 > 1,998 0,026 0,05), skor perolehan perspektif penuh perasaan (2,421 > 1,998), dan skor perolehan sudut psikomotorik (2,219 > 1,998). . Skor ini menunjukkan bahwa t_{count} lebih kritis daripada t_{count} . Setelah itu dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kuat jigsaw cukup terlihat berbeda dengan model pembelajaran biasa dalam meningkatkan hasil belajar guling depan. Saat mempelajari materi pembelajaran, model ini membutuhkan pemikiran unik untuk memuluskan pengalaman instruktif dan mengurangi duduk diam. memotivasi guru, siswa, sekolah dalam penggunaan model pembelajaran jigsaw dalam materi roll depan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Jigsaw, Model Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, Gagasan tentang kehidupan seseorang pada dasarnya dipengaruhi oleh tingkat bimbingan belajar seseorang. Dalam pendidikan yang sebenarnya, siswa dapat mengambil bagian dalam peluang pertumbuhan melalui bermain, kerja aktif, dan olahraga. Instruksi langsung menunjukkan keterampilan berbasis permainan, kemajuan signifikan, metode, dan strategi. Karena bersifat memotivasi secara mental, latihan yang diberikan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memilah beberapa cara untuk melakukan dengan mudah, pendidik harus memiliki pilihan untuk menyesuaikan pendekatan yang paling terkenal untuk memilah beberapa cara dengan kemampuan siswa. Akibat pengaruh persepsi awal mengenai kemampuan penguasaan materi latihan lantai, siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ngawen mengalami kesulitan dalam menyelesaikan perkembangan guling depan secara akurat. Beberapa siswa tampak ragu untuk memainkan pergantian peristiwa, dan yang lainnya berjuang untuk menjaga keharmonisan mereka saat bergerak.

Selain itu, beberapa siswa sering mengalami penurunan saat melakukan gerakan guling ke depan, yang mengakibatkan hilangnya tenaga dan kesulitan menyelesaikan perbaikan dengan baik. Selain itu, model pembelajaran yang kurang menarik atau sulit dipahami dapat menjadi penyebab siswa tidak mampu memahami materi front roll. Oleh karena itu pendidik perlu mengubah model pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran agar peserta didik menjadi terpicat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam aerobatik lantai adalah teknik pembelajaran yang menyenangkan dengan model pembelajaran jigsaw. Ali (2021: 248) menyatakan bahwa metodologi pembelajaran suportif jigsaw, juga dikenal sebagai gaya pertunjukan, adalah strategi pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja sama dalam acara sosial kecil untuk saling membantu dalam pendidikan mereka. Masih banyak masyarakat yang belum menggunakan strategi pembelajaran agreeable learning jigsaw karena mayoritas model helpul digunakan pada mata pelajaran hipotetik. Peneliti dalam audit ini perlu memanfaatkan model pendukung jigsaw untuk lebih mengembangkan hasil belajar tentang apa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Mipa 4 sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas XI Mipa 5 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan *Quasi-Experiment*. Desain penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dan tidak dipilih secara random. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan *pretest* kemudian diberikan perlakuan untuk kelas eksperimen kemudian diberikan *posttest*. Instrumen yang digunakan yaitu *test* dan *nontest*. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

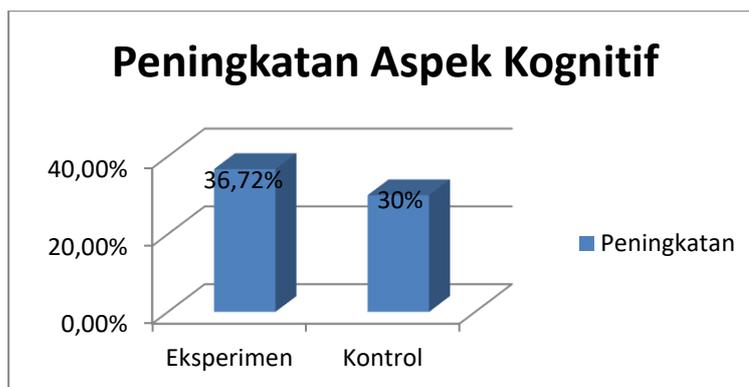
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh kelas XI Mipa 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Mipa 5 sebagai kelas kontrol diperoleh sebagai berikut :

Aspek Kognitif

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* aspek kognitif diperoleh bahwa nilai terendah *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 50. Kelas dasar postes dan kelas kontrol memiliki skor paling minimal 70, sedangkan kelas eksplorasi dan kelas kontrol memiliki skor paling tinggi yaitu 75. sedangkan kelas eksplorasi dan kelas kontrol memiliki skor postes 95 yang merupakan nilai tertinggi. paling penting. Sedangkan nilai pretes normal kelas kontrol adalah 59,71, nilai pretes biasa kelas pemula adalah 62,06. Sedangkan common worth kelas eksplorasi *posttest* 84,85 lebih jelas dari kelas kontrol 77,678. Peningkatan kelas eksplorasi dan kontrol menurut sudut pandang psikologis ditampilkan pada diagram 1:

Diagram 1 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif



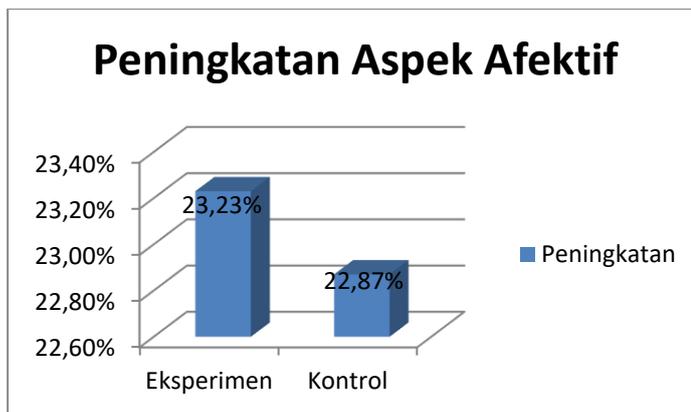
Sumber: Data Perhitungan Peningkatan Kognitif 2023

Berdasarkan diagram 1 diatas mendapatkan peningkatan 36,72% di kelas eksplorasi dibandingkan dengan peningkatan 30% di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perkembangan pada kelas pendahuluan yang tampak berbeda dengan kelas kontrol.

Aspek Afektif

Berdasarkan hasil pretest dan posttest aspek afektif diperoleh bahwa baik pada kelas eksplorasi maupun kelas kontrol, skor pretest mengalami penurunan paling tinggi. Nilai tertinggi pada kelas eksplorasi dan kelas kontrol adalah 78 dan 75, nilai minimal pada kelas pendahuluan posttest dan kelas kontrol adalah 70. sedangkan nilai posttest kelas trial dan kelas kontrol yang paling menonjol adalah 92 dan 90 secara terpisah. Sementara itu, kelas eksperimen memiliki skor pretes rata-rata 68,88, sedangkan kelas kontrol memiliki skor pretes rata-rata 65,32. Bagaimanapun, nilai normal kelas eksplorasi posttest adalah 84,88 lebih tinggi dari nilai tipikal kelas kontrol yaitu 80,26. Berikutnya adalah frame 1 dari ekstensi di kelas eksplorasi dan kontrol mengingat sarat dengan poin perasaan:

Diagram 2 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif



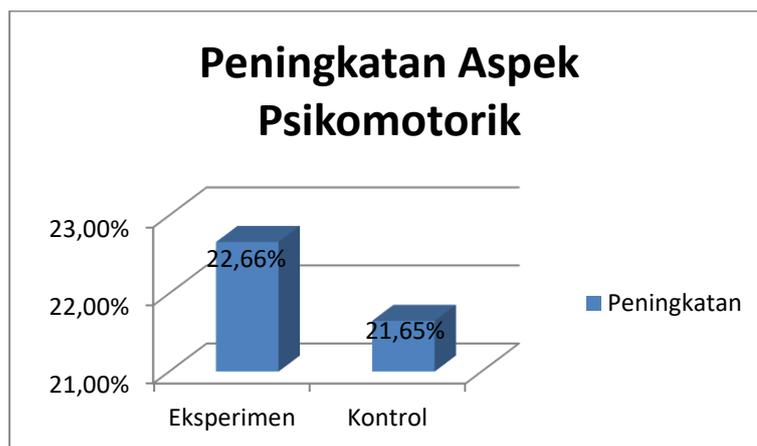
Sumber: Data Perhitungan Peningkatan Afektif 2023

Berdasarkan diagram 2 diatas diperoleh kenaikan sebesar 23,23 persen pada kelas eksperimen dan kenaikan sebesar 22,88% pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kelas primer yang terlihat berbeda-beda sesuai dengan kelas kontrol.

Aspek Psikomotorik

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* aspek afektif diperoleh bahwa nilai pre-test terendah diterima oleh 60 siswa baik pada kelompok kontrol maupun ujian. Nilai yang paling banyak diangkat pada kelas remaja dan kelas kontrol adalah 75, nilai immaterial pada kelas penilaian dan kelas kontrol adalah 75 dan 70. Sedangkan nilai postes utama pada kelas fundamental dan kelas kontrol 90. Sementara itu, nilai kelas kontrol 65,352 lebih tinggi dari nilai kelas pemula reguler 68,79 pada pretest. Walaupun nilai rata-rata kelompok kontrol 79,50 lebih tinggi dari kelompok awal posttest, selisihnya 84,38. Berikutnya adalah kerangka 1 perluasan kelas eksplorasi dan kontrol yang merenungkan minat inti psikomotorik:

Diagram 3 Peningkatan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik



Sumber: Data Perhitungan Peningkatan Psikomotorik 2023

Berdasarkan diagram 3 diatas memperoleh peningkatan sebesar 21,65% pada kelas kontrol dan pertumbuhan sebesar 21,66% pada kelas eksplorasi. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksplorasi tumbuh lebih dari kelas kontrol.

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas pada aspek kognitif diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki nilai sig sebesar 0,200 dan kelas kontrol memiliki nilai sig sebesar 0,080 karena kedua kelas memiliki nilai *Sig(2-tailed)* lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa aspek kognitif berdistribusi normal. Kelas kontrol memiliki nilai sig sebesar 0,080. Karena nilai sig kelas eksperimen 0,200 dan nilai sig kelas kontrol 0,200 maka aspek afektif ditemukan berdistribusi normal. Karena kedua kelas tersebut memiliki nilai *Sig(2-followed)* yang lebih penting daripada 0,05, sudut pandang emosional dianggap tersebar secara teratur. pada aspek psikomotor didapatkan nilai sig a motivator untuk kelas pendahuluan sebesar 0,132 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,200, karena kedua kelas *Sig(2-followed) > 0,05* maka sudut pandang psikomotor sudah sesuai..

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan skorgain pada aspek kognitif diperoleh Asymp itu. *Sig (2-followed) > 0.05*, dinyatakan 0.067, maka titik mentalnya homogen. Asymp itu menghasilkan poin yang mendalam. *Sig (2-followed) > 0.05*, jelas 0.482, hal ini menunjukkan bahwa titik signifikannya homogen. Selain itu, ditemukan bahwa Asymp. Sudut pandang psikomotor diharapkan homogen jika *Sig (2-followed)* lebih besar dari 0,05 terutama 0,390..

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis pada aspek kognitif diperoleh hasil $t_{hitung} 2,270$ sedangkan nilai $t_{tabel} 1,998$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diambil keputusan berdasarkan uji independent sampel t test bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Aspek afektif diperoleh hasil $t_{hitung} 2,421$ sedangkan nilai $t_{tabel} 1,998$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diambil

keputusan berdasarkan uji independent sampel t test bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan aspek psikomotorik diperoleh hasil $t_{hitung} 2,219$ sedangkan nilai $t_{tabel} 1,998$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ Oleh karena itu, berdasarkan uji t contoh gratis, dimungkinkan untuk memilih antara mengakui H_a dan menolak H_0 . Model pembelajaran Jigsaw Agreeable dipandang lebih kuat dari model pembelajaran tradisional untuk memperluas hasil belajar berdasarkan eksplorasi masa lalu.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Tepatnya, nilai psikologis kelas pendahuluan mendapat 36,72 persen, sedangkan kelas kontrol mendapat 30%; bagian dekat rumah kelas eksploratori mendapat 23,23 persen, sedangkan kelas kontrol mendapat 22,87 persen; dan kelas kontrol mendapat 21,65 persen, sedangkan porsi psikomotorik kelas tes mendapat 22,66 persen. Selain itu, tes spekulasi mengungkapkan bahwa t_{hitung} mengungguli t_{hitung} pada skor perolehan sudut pandang mental (khususnya, $2,270 > 1,998$ 0,026 0,05), skor perolehan perspektif penuh perasaan ($2,421 > 1,998$), dan skor perolehan sudut psikomotorik ($2,219 > 1,998$). . Skor ini menunjukkan bahwa t_{count} lebih kritis daripada t_{count} . Setelah itu dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kuat jigsaw cukup terlihat berbeda dengan model pembelajaran biasa dalam meningkatkan hasil belajar guling depan. Saat mempelajari materi pembelajaran, model ini membutuhkan pemikiran unik untuk memuluskan pengalaman instruktif dan mengurangi duduk diam

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. Ismun. (2021). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Muftadiin. Vol.7 No.1.
- Apriani, L. A., & Dewi, I. K. (2018). Pengaruh latihan senam lantai terhadap peningkatan keterampilan motorik dasar gerakan gymnastics pada anak usia dini. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, 3(2), 45-50.
- Jannah, U. (2009). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Komposisi Fungsi Semester 2 Kelas XI MAN Kendal Tahun Pelajaran 2007/2008.

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperative learning: The foundation for active learning and teaching*. Pearson
- Kholik, A., Syarifah, U., & Husamah, H. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9(2), 123-130.
- Kuntjoro, Bambang Ferianto (2020). Rasisme Dalam Olahraga. *Jurnal Penjakora*. Vol.7 No.1.
- Kurniawati, S. (2019). Penerapan model pembelajaran Jigsaw pada pembelajaran renang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMPN 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 100-105.
- Mardid. Jamal. (2020). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Indonesia Jurnal Sakinah*. Vol.2 No.1.
- Melyza, Apta.(2021). Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Padang Cermin. *Journal Of Physical Education*. Vol.2 No.1.
- Jannah, U. (2009). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Komposisi Fungsi Semester 2 Kelas XI MAN Kendal Tahun Pelajaran 2007/2008.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperative learning: The foundation for active learning and teaching*. Pearson
- Kholik, A., Syarifah, U., & Husamah, H. (2020). Penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9(2), 123-130.
- Kuntjoro, Bambang Ferianto (2020). Rasisme Dalam Olahraga. *Jurnal Penjakora*. Vol.7 No.1.
- Kurniawati, S. (2019). Penerapan model pembelajaran Jigsaw pada pembelajaran renang untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SMPN 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 100-105.
- Magdalena. Ina. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol.3. No.1.
- Mardid. Jamal. (2020). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Indonesia Jurnal Sakinah*. Vol.2 No.1.
- Melyza, Apta.(2021). Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Padang Cermin. *Journal Of Physical Education*. Vol.2 No.1