



**Perbandingan Hasil Belajar Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat**

**Comparison Of Football Learning Results Using Jigsaw Type Cooperative Learning Model In Class XI SMK Negeri 8 West Seram**

**Cristo Jessen Agustinus Sahetapy<sup>1</sup> Emma Rumahlewang<sup>2</sup>, Mesak Hattu<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pattimura, FKIP, Program Studi Penjasokesrek, Maluku, Indonesia  
cristosahetapy6@gmail.com<sup>1</sup>, emmarumahlewang02@gmail.com<sup>2</sup>, cha.tgsmhs@gmail.com<sup>3</sup>

ISSN ONLINE

2775-9733

DOI:

<https://doi.org/10.30598/manggurebevol4no2page42-47>

EDISI : 30 September 2023

VOL. : 4

NO. : 2

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif yaitu penelitian yang bersifat komparatif. Variabel yang diteliti adalah perbandingan hasil belajar Passing pada Permainan Sepak Bola dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Barat yang berjumlah 25 siswa. Sumber data berasal dari guru, siswa dan peneliti. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dan dokumentasi atau arsip. Dari hasil penelitian yang diperoleh sebagian besar mendapat nilai sangat baik dengan kriteria Sangat Baik (89-100) yaitu hasil belajar menggunakan model pembelajaran TGT berjumlah 4 siswa dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran TGT Jigsaw berjumlah 1 siswa pada kriteria ini. Dijelaskan pada Gambar 4.3. Untuk perolehan kriteria baik (77-88) pada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai tersebut dan untuk hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai tersebut. Adapun kriteria cukup (65-76) pada model pembelajaran TGT sebanyak 6 siswa dan model pembelajaran Jigsaw sebanyak 10 siswa. Sedangkan ( $\leq 64$ ) hanya terdapat pada TGT dengan jumlah siswa 2 orang.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Pasing dalam permainan sepak bola, Jigsaw, TGT

**Abstract**

*This is comparative research, The variable was the comparison result of learning for Passing in the Football Game using the TGT and Jigsaw Learning Models for 25 students in class XI SMK Negeri 8 West Seram, Data sources come from teachers, students and researcher. Data collection techniques using observation, tests, and documentation or archives. The good results, and Very Good criteria (89-100), the TGT learning model amount to 4 students and the TGT Jigsaw learning model amount to 1. Explained in Figure 4.3. For obtain good criteria (77-88) the TGT learning model, were 13 students and the Jigsaw learning model, were 14 students. The sufficient criteria (65-76) for the TGT learning model are 6 students and the Jigsaw learning model is 10 students. Meanwhile ( $\leq 64$ ) is only found in TGT with 2 students.*

**Keywords:** Results of Learning, Passing in Football Games, Jigsaw of Method



**ADDRESS:**

Jl. Ir. M. Putuhena  
Kampus Poka  
Kecamatan Teluk Ambon  
Kode Pos 97234

K.Person : 081391104079  
085244499300



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Sekolah sebagai salah satu institusi secara langsung bertanggung jawab penuh atas kinerja pendidikan yang berkualitas serta mampu membenahi segala aspek yang menjadi wewenang dalam pelaksanaan manajemen sekolah. Diantaranya adalah melalui pembenahan ataupun peningkatan proses pembelajaran agar lebih bermutu sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Ilmu dapat diperoleh melalui pendidikan terutama dalam pendidikan formal atau sekolah dan diberikan hak kepada siapa saja untuk menempuh jenjang pendidikan sesuai dengan pasal 31 UUD 1945 mengamanatkan bahwa pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara tetapi pendidikan dasar merupakan kewajiban yang harus diikuti oleh setiap warga negara dan pemerintah wajib membiayai kegiatan tersebut.

Didalam lembaga pendidikan terdapat kegiatan olahraga yang dinamakan dengan pendidikan jasmani yang dimana Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam bentuk fisik, mental serta emosional. Namun, perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan beberapa elemen kehidupan bergeser. Tidak sedikit siswa yang asik dengan game, playstation, smartpone dan beberapa teknologi canggih lainnya sehingga para siswa kurang dalam aktivitas fisik dalam kesehariannya.

Pendidikan jasmani menjadi mata pelajaran yang menjadi jalan keluar terhadap hal-hal yang menjadi kebiasaan para siswa yang selalu dengan media teknologi saat ini. Materi yang disampaikan guru melalui aktivitas gerak, akan melepas siswa dari kebiasaan dengan media teknologi tersebut. Sehingga kreativitas guru menjadi hal yang perlu untuk menjadikan perubahan untuk dapat menjadikan aktivitas jasmani disekolah lebih diminati.

Pendidikan jasmani bertujuan bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, kebugaran jasmani yang baik juga meningkatkan sifat-sifat yang efektif dan kognitif siswa. Hal ini berarti Pendidikan jasmani bukan hanya berperan meningkatkan kesegaran jasmani namun juga membantu daya fikir siswa dalam belajar. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Terdapat banyak materi yang membuat tingkat jasmani siswa salah satunya sepak bola yang membuat para siswa sedikit merasa bosan. Sehingga guru harus mampu mendesain pembelajaran yang efektif bagi siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran yang baik untuk siswa. Sepak bola adalah kegiatan olahraga yang dimainkan di lapangan dengan gerakan dan bentuk latihannya yang dilakukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dan salah satu gerakan yaitu teknik dasar passing dengan kaki bagian dalam yang gerakannya dilakukan dengan mengoper bola dengan cara menendang. Untuk dapat melakukan teknik ini baik guru maupun siswa harus disiapkan dengan hal-hal yang menjaga tubuh tidak cedera pada saat melakukan gerakan tersebut.

Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajar juga baik. Adapun pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Heksa, 2020) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajarnya. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni: "hasil" dan "belajar".

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. 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.

Belajar melibatkan proses mental, menyentuh perasaan, mengalami dan proses berpikir yang aktif (Fitria & Indra, 2020). Pada akhirnya hasil belajar adalah sebuah proses. Terdapat beberapa point yang menjadi hakikat belajar sebagaimana yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (dalam Darmadi, 2017) yaitu: Perolehan hasil belajar diperoleh dengan suatu proses yang disebut proses pembelajaran. Berubahnya perilaku siswa karena adanya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Hasil belajar meliputi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Jadi yang menjadi inti atau hakikat hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku siswa melalui proses pembelajaran. Belajar melibatkan proses mental, menyentuh perasaan, mengalami dan proses berpikir yang aktif. Dalam prosesnya, ketika individu belajar maka ia akan merasakan perubahan perilaku dan menampilkan hasil sebagai tolak ukur bahwa ia mampu memahami pelajaran yang diterimanya. Menurut Oemar (dalam Fitria

& Indra, 2020) bahwa perilaku yang tampak yaitu, dari tidak tahu menjadi tahu, memiliki rasa ingin tahu, berubahnya kebiasaan, mampu menghormati individu lainnya, berubahnya kepribadian, sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Menurut (Julhadi, 2021) hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan seseorang dalam mengikuti pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari prestasi peserta didik berdasarkan suatu rangsangan yang telah diberikan oleh guru sebelumnya dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti sehingga merubah kepribadian peserta didik tersebut.

Menurut M. Dalyono (dalam Wahyuningsih, Endang, 2020) yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun eksternal.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar lainnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik serta kemampuan kerjasama siswa (Rosyidatul Munawaroh, Bambang Subali, 2012)

(Jaelani, 2015) cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerja membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap individu dalam kelompok itu sendiri. Sehingga model pembelajaran kooperatif ini memandang keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dan guru, melainkan bisa juga dan pihak yang terlibat dalam pembelajaran itu yaitu teman sebaya.

Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan cara bekerja sama dengan kelompok-kelompok kecil (biasanya empat-lima orang) dimana setiap siswa bisa berpartisipasi dalam tugas-tugas kolektif yang telah ditentukan dengan jelas (Ersanghono Kusuma, 2011)

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, antara empat sampai enam orang yang mempunyai perbedaan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku (Enis Nurnawati, Dwi Yulianti, 2012). Keterlibatan siswa untuk belajar secara berkelompok, akan menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya berlangsung satu arah, melainkan dua arah, yaitu dari guru dan siswa.

Model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Sumartono & Normalina, 2015). Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe scramble

Berdasarkan observasi yang dilihat penulis di lapangan, Ketika guru menerapkan model Pembelajaran TGT dan Jigsaw di lapangan maupun di kelas, terkadang ada siswa yang senang melakukan model pembelajaran TGT dan ada yang senang ketika di terapkan model pembelajaran Jigsaw dan sebagian siswa juga akan merasa malas dalam melakukan teknik-teknik dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu materi Passing dalam permainan sepak bola. Yang dikarenakan para siswa sekarang lebih cepat merasa bosan dengan penerapan setiap model pembelajaran. Sehingga guru diharapkan bisa menjadi guru yang kreatif dan penerapan model pembelajaran yang tepat menjadi acuan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang baik dalam mengikuti pembelajaran penjas dalam materi passing dalam permainan sepak bola

Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013) memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran terdiri dari banyak model, penerapan model pembelajaran yang dipilih penulis untuk diterapkan di sekolah tersebut ada dua macam, yaitu Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Pendekatan Kooperatif Tipe TGT. Hal yang membuat penulis menggunakan dua model tersebut dikarenakan dua model tersebut mempunyai tingkat penerapan teknik yang berbeda. Selain itu dua model tersebut mudah dipahami oleh para siswa kelas berapa saja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis terdorong untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul penelitian "Perbandingan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Pendekatan Kooperatif Tipe Tgt Siswa Kelas Xi Smk Negeri 8 Serang Barat".

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *komperatif*, yaitu penelitian yang bersifat membandingkan. Adapun variabel yang diteliti adalah perbandingan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola menggunakan Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat, dengan jumlah populasi 24 siswa yakni keseluruhan jumlah siswa kelas XI TSM SMA Negeri 8 Seram Bagian Barat. Sampel dalam penelitian berjumlah 24 siswa yakni pada siswa kelas XI TSM SMA Negeri 8 Seram Bagian Barat, sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar Passing dalam permainan sepak bola. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam penguasaan materi dan keterampilan berfikir yang meliputi ranah kognitif, psikomotor dan afektif yang dinyatakan dalam proses-belajar mengajar melalui pengukuran atau penilaian

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Dengan menggunakan rumus "uji t".

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- D = selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek (i)
- Md = rerata dari gain
- Xd = deviasi skor gain terhadap reratanya
- $x_d^2$  = k kuadrat deviasi skor gain terhadap rerata
- N = banyaknya sampel

## HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian *komperatif*, yakni penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat. Untuk data yang diambil yaitu menggunakan Rubrik Penilaian untuk menilai pemahaman ataupun kognitif siswa dan untuk menilai keterampilan atau psikomotor.

Penelitian ini dilakukan bertempat di SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat. Proses penelitian yang dilakukan yaitu dengan cara guru memberikan materi Passing Dalam Permainan Sepak Bola dan melakukan praktek Passing Dalam Permainan Sepak Bola sekaligus pengambilan data penelitian menggunakan Rubrik Penelitian. Untuk proses pembelajaran yang dimana pada pertemuan pertama menggunakan Model Pembelajaran TGT dan pertemuan selanjutnya menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw.

Setelah penelitian ini dilakukan maka dapat diperoleh data berupa hasil belajar siswa yang diukur dengan cara penilaian pengetahuan, Keterampilan dan sikap menggunakan Rubrik Penilaian. Data yang didapatkan dapat dikelompokkan menjadi dua data yaitu hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran TGT dan Model Pembelajaran Jigsaw. Diperjelas pada tabel berikut ini:

**Tabel 1 Deskripsi Nilai Hasil Belajar Model Pembelajaran TGT dan Model Pembelajaran Jigsaw**

No	Sampel	Model TGT	Sampel	Model Jigsaw
1	FR	83	FN	75
2	SS	81	FP	78
3	AP	83	HM	78
4	AA	77	SN	79
5	OR	59	PS	83
6	WS	72	BL	75
7	AM	45	DL	80
8	BS	83	SW	79
9	FK	79	NM	79
10	RS	75	JP	70
11	YL	96	WP	67
12	AL	79	MS	75

Penelitian ini dirancang untuk mengetahui perbandingan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola menggunakan model pembelajaran tipe TGT dan Jigsaw. Peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian guna menjadikannya sebagai acuan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Sampel dalam penelitian ini yaitu keseluruhan jumlah siswa kelas XI TSM SMK Negeri 8 seram bagian barat yang berjumlah 24 siswa dengan jumlah laki-laki 24 siswa. Setelah melakukan analisis data dan hipotesis penelitian dengan menggunakan rumus uji t maka didapatkan hasil yakni nilai rata-rata (mean) hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Model Pembelajaran TGT nilai rata-rata mean adalah 77, sedangkan Jigsaw nilai rata-rata (mean) adalah 79. Untuk standar deviasi dari nilai hasil belajar Model pembelajaran TGT adalah 11,9 dan standar deviasi dari nilai hasil belajar Model pembelajaran Jigsaw adalah 10,2

Dari hasil penelitian yang diperoleh, sebagian besar memperoleh nilai dengan kriteria Amat Baik (89-100) yakni pada hasil belajar menggunakan model pembelajaran TGT berjumlah 1 siswa dan pada hasil belajar menggunakan model pembelajaran TGT Jigsaw berjumlah 1 siswa pada kriteria tersebut. Diperjelas pada gambar 4.3. Untuk perolehan kriteria baik (77-88) pada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang mendapat nilai tersebut berjumlah 7 siswa dan untuk hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw terdapat 7 siswa yang memperoleh kriteria tersebut. Sedangkan untuk kriteria cukup (65-76) untuk model pembelajaran TGT 2 siswa dan model pembelajaran Jigsaw 4 siswa. Sedangkan ( $\leq 64$ ) hanya terdapat di TGT dengan 2 siswa

Untuk pengujian hipotesis apakah terdapat perbedaan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola yang signifikan atau tidak antara Model Pembelajaran TGT dan Model Pembelajaran Jigsaw, maka dirumuskan hipotesis yaitu  $H_0$ : tidak terdapat perbedaan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola antara Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat. Sedangkan untuk  $H_1$ : terdapat perbedaan hasil belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola antara Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat. Pada uji t yang telah dilakukan diatas berdasarkan nilai rerata dan standar deviasi yang telah dianalisis diperoleh  $t_{hitung}$  adalah -0.41. Sedangkan untuk  $t_{tabel}$  adalah 1.782. Yang berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-0.41 > 1.782$ ) maka hipotesis *alternative* ( $H_a$ ) diterima. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar Pasing dalam permainan sepak bola yang signifikan antara Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat.

## KESIMPULAN

1. Hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendapat nilai rata-rata 80 dengan kriteria Amat Baik (89-100) berjumlah 1 siswa dan untuk kriteria baik (77-88) berjumlah 7 siswa dan juga kriteria cukup (65-76) sebanyak 2 siswa sedangkan kriteria kurang ( $\leq 65$ ) sebanyak 2 siswa.
2. Hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mendapat nilai rata-rata 77 dengan kriteria Amat Baik (89-100) berjumlah 1 siswa dan untuk kriteria baik (77-88) berjumlah 7 siswa dan juga kriteria cukup (65-76) sebanyak 4 siswa sedangkan kriteria kurang ( $\leq 65$ ) tidak ada.
3. Setelah dilakukan pengujian hipotesis penelitian dijelaskan bahwa tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Dengan  $t_{tabel}$ :  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n-1 = 12$  maka didapatkan  $t_{tabel} = 1.782$  dan  $t_{hitung} = -0.41$  Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-0.41 > 1,782$ ) maka  $H_0$  ditolak. Yang berarti  $H_a$  diterima, atau terdapat perbedaan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran tipe TGT dan Jigsaw pada siswa kelas XI TSM SMK Negeri 8 Seram Bagian Barat bahwa nilai hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Pada hasil belajar passing menggunakan model pembelajaran TGT dari 12 siswa yang mendapat nilai dengan predikat Amat baik ada 1 siswa dan 7 siswa lainnya mendapat predikat baik dan cukup 2 siswa dan kurang 2 siswa. Sedangkan untuk hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan Jigsaw dari 12 siswa terdapat 1 siswa yang mendapat amat baik dan 7 mendapat predikat baik sedangkan 4 mendapatkan kriteria cukup. Jadi nilai hasil belajar dengan menggunakan model Pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Pada kegiatan pembelajaran di sekolah sudah baik dengan siswa yang memperoleh nilai model pembelajaran TGT dari 12 siswa yang mendapat nilai dengan predikat Amat baik ada 1 siswa dan 7 siswa



lainnya mendapat predikat baik dan cukup 2 siswa dan kurang 2 siswa. Sedangkan untuk hasil belajar passing dalam permainan sepak bola menggunakan Jigsaw dari 12 siswa terdapat 1 siswa yang mendapat amat baik dan 7 mendapat predikat baik sedangkan 4 mendapatkan kriteria cukup, tetapi guru harus menentukan suatu model pembelajaran harus diperhatikan agar kemauan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran lebih tinggi sehingga hasil belajar akan baik pula.

Dengan telah dilakukannya penelitian ini guru juga mendapat suatu informasi terkait hasil dari penelitian sehingga bias menjadi acuan kedepannya untuk memilih suatu metode pembelajaran

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi, H. (2017). *pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa (ke-1)*.
- Enis Nurnawati, Dwi Yulianti, H. S. (2012). Peningkatan Kerjasama Siswa Smp Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Think Pair Share. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*. <https://doi.org/10.15294/upej.v1i1.764>
- Ersanghono Kusuma. (2011). Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbasis Savi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pokok Bahasan Laju Reaksi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. CV. Budi Utama.
- Heksa, A. (2020). *Inquiry dalam pembelajaran sistem gerak dan pencernaan manusia*. CV. Budi Utama.
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>
- Julhadi. (2021). *hasil belajar peserta didik (ditinjau dari media komputer dan motivasi)*. Edu Publisher.
- Rosyidatul Munawaroh, Bambang Subali, A. S. (2012). Penerapan Model Project Based Learning Dan Kooperatif Untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*. <https://doi.org/10.15294/upej.v1i1.773>
- Sumartono, S., & Normalina, N. (2015). Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.638>
- Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Ar-ruzz media.
- Wahyuningsih, Endang, S. (2020). *model pembelajaran mastery learning upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa*. CV. Budi Utama.