

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan

**Eka Fratiwi / Herman Syah / Muhsan**

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,  
Universitas Pendidikan Madalika.  
E-mail: ekafrtw09@gmail.com

Received: Mei 2021; Accepted Juni 2021; Published Juli 2021  
Juli 2021; 1(1): 19-28

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar senam lantai siswa kelas VIII SMP 2 Beur belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar senam lantai roll depan dengan menerapkan metode pembelajaran tipe jigsaw pada peserta didik kelas VIII 1 SMPN 2 Beur. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class room action research*) dengan subjek penelitian sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dalam bentuk lembar observasi yaitu pengamatan dalam proses pembelajaran terhadap siswa; lembar observasi aspek afektif, aspek kognitif, dan psikomotor, serta poses pengajaran yang dilakukan guru; lembar observasi Aktivitas Kegiatan Guru (AKG). Analisis data dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian yang diperoleh pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, siswa yang tuntas belajar hanya 5 siswa atau 20%, pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa atau 72%, dan pada siklus II meningkat menjadi 22 siswa atau 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar senam lantai roll depan pada siswa kelas VIII SMPN 2 Beur kabupaten Sumbawa Barat tahun pelajaran 2019/2020.

**Kata Kunci:** jigsaw, roll depan.

### Abstract

The problem in this study is that the completeness of the floor gymnastics learning outcomes for class VIII SMPN 2 Beur has not met the Minimum Completeness Criteria. The purpose of this study was to improve the process and improve learning outcomes of front roll floor gymnastics by applying the jigsaw type learning method to class VIII 1 SMPN 2 Beur students. This research is a class action research (*class room action research*) with research subjects as many as 25 people. Data collection techniques used in this study were data in the form of observation sheets, namely observations in the learning process of students; observation sheets for affective, cognitive, and psychomotor aspects, as well as the teaching process carried out by the teacher; Teacher Activities (AKG) observation sheet. Data analysis by reducing data and presenting data in tabular form, so that the average value and percentage of learning completeness can be found. The results obtained in the initial conditions before the action was taken, only 5 students or 20% completed learning, in the first cycle increased to 18 students or 72%, and in the second cycle increased to 22 students or 88%. So it can be concluded that the application of the jigsaw type learning method can improve the learning outcomes of front roll floor gymnastics for class VIII students of SMPN 2 Beur, West Sumbawa district, for the 2019/2020.

**Keywords:** jigsaw, front roll

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, dalam bentuk kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara menyeluruh

dalam kehidupan masyarakat (Anwar et al., 2018). Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM harus dipikirkan secara sungguh-sungguh (Marhadi, 2015). Hal ini bermakna bahwa pendidikan salah satu instrumen yang utama dalam pengembangan SDM. Guru merupakan salah satu tenaga kependidikan yang memegang peran penting dalam pengembangan SDM. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam baiknya implementasi suatu pendidikan. Sebagaimana diutarakan oleh (Rohmawati, 2015) bahwa guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran selama ini berfokus pada guru, sehingga pembelajaran tidak bermakna bagi siswa.

Menurut (Sugiyadnya et al., 2019) 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. 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).

Menurut (Fadilla, 2018) dalam pendidikan terdapat paradigma lama yaitu proses pembelajaran berjalan satu arah saja dan didominasi oleh guru. Kesalahan guru dalam memilih strategi pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada pembelajaran sehingga berdampak pada berkurangnya motivasi dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Hal tersebut juga akan menyebabkan hasil belajar siswa yang tidak maksima. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. 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, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa (Andini & 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 efektifitas pembelajaran tidak akan tercapai. Menurut (Ningtyas & 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 senam roll depan cenderung berlangsung pasif, hanya beberapa orang dari siswa yang dapat melakukan gerakan roll depan dengan baik selebihnya banyak dari siswa yang melakukan roll depan dengan cara yang tidak benar, bahkan tidak sedikit dari siswa yang merasa takut melakukan roll depan sehingga tidak dapat berguling sama sekali. Demikian pula dalam mengajar, guru lebih cenderung mengajarkan siswa secara klasikal yaitu dengan metode ceramah dan demonstrasi. Sehingga siswa yang tidak dapat melakukan gerakan roll depan dengan baik tidak tertarik dan termotivasi untuk dapat melakukan roll depan sebagaimana yang dilakukan dari sedikit siswa yang dapat melakukan roll depan 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 memengaruhi rasa ketertarikan dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dinyatakan (Irawan & Satori, 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.

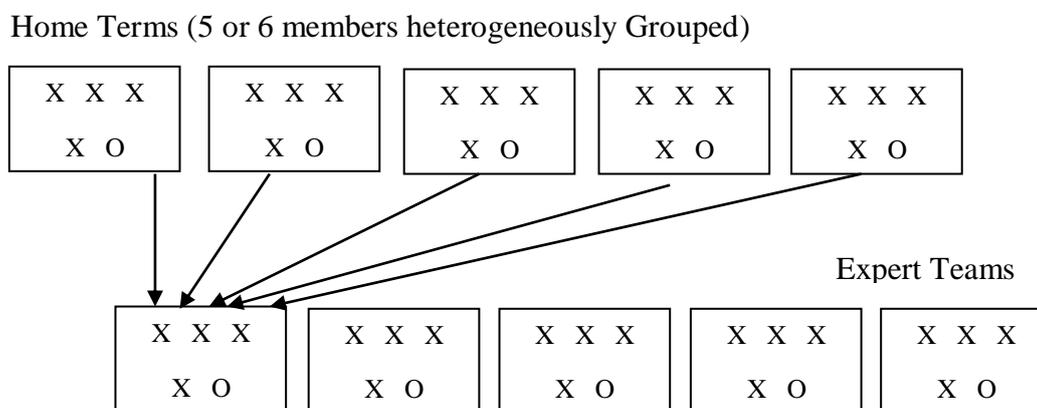
Menurut (Sugiyadnya et al., 2019) Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok - kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Selanjutnya (Qudsyi et al., 2006) 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 (Lubis & Harahap, 2016) 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.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran kooperatif setiap siswa ditempatkan pada setiap peran yang sama untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan keberhasilan belajar, yang dipandang tidak semata-mata dapat ditentukan oleh guru, tetapi merupakan tanggung jawab bersama, sehingga mendorong tumbuh dan berkembangnya rasa bekerjasama dan saling membutuhkan diantara siswa.

Menurut (Jingjing Li, 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 (Tran & 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 VIII SMPN 2 Beur. 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. Pembentukan kelompok kooperatif tipe jigsaw sebagai berikut:



Gambar 1. Pembentukan Kooperatif *Jigsaw* (Lubis & Harahap, 2016)

Langkah-langkah model pembelajaran tipe jigsaw menurut (Alfazr et al., 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*.

## METODE

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 (Arikunto, 2017). Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII SMPN 2 Beur yang berjumlah 25 orang. Penelitian ini difokuskan pada proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, aktivitas siswa, kinerja guru, 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 (Wibawa et al., 1993).

Pengumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi hasil belajar diantaranya lembar observasi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor serta aktivitas kegiatan guru (AKG) yang merupakan data pendukung (Suhartini., 2014).

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 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 statistic 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 70 dan ketuntasan hasil belajar dalam satu kelas disebut dengan ketuntasan klasikal telah mencapai 80%.

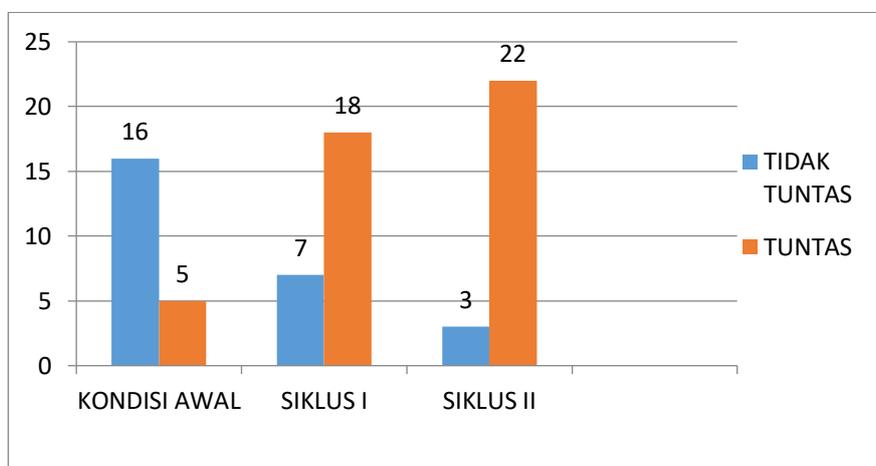
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, hasil belajar senam lantai siswa SMPN 2 Beur diperoleh nilai terendah siswa 49 dan nilai tertinggi 79 dengan nilai rata-rata 63,3. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran tipe jigsaw, hasil belajar senam lantai roll depan pada Siklus I diperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 94 dengan nilai rata-rata 75. Kemudian dilakukan Siklus II memberikan tindakan yang sama pada Siklus sebelumnya, diperoleh nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 84,5. Pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai

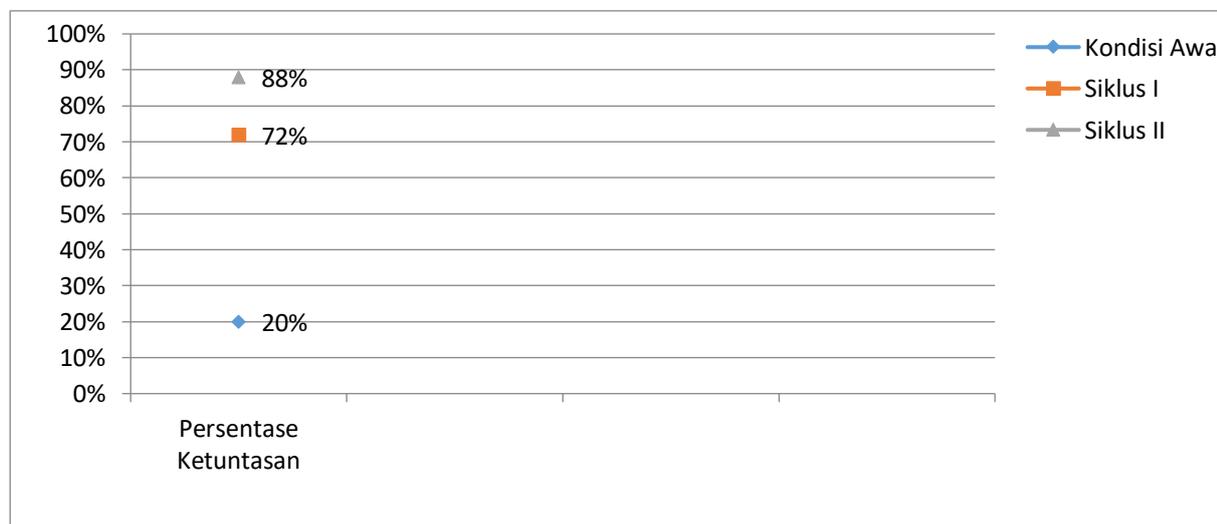
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	49	64	65
Nilai Tertinggi	79	92	100
Nilai Rata-rata	63.3	75	84.5

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data berupa hasil belajar senam lantai roll depan dari jumlah siswa kelas VIII SMPN 2 Beur 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 16 orang. Setelah diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada Siklus I siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 18 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 7 orang. Pada Siklus II siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 22 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM 3 orang. Pada gambar 1:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Capaian Nilai KKM

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar senam lantai roll depan siswa kelas VIII SMPN 2 Beur; 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 72%. Pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88%. Pada gambar 2:



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus I diperoleh rentang peningkatan sebanyak 13 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 52%. 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	18 siswa	13 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	72%	52%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 4 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 16%. 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	18 siswa	22 siswa	4 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	72%	88%	16%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 17 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 68%. 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	22 siswa	17 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	88%	68%

Berdasarkan keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar senam lantai roll depan siswa kelas VIII SMPN 2 Beur pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 70, 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 18 siswa yang mencapai nilai KKM dan ketuntasan klasikal 20% menjadi 72%. Karena pada Siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80% maka dilakukan Siklus II dengan tindakan yang sama pada siklus sebelumnya, sehingga terjadi peningkatan dari 18 menjadi 22 siswa yang mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal 72% menjadi 88%. Sampai pada Siklus II penelitian dihentikan karena telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 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. Hal ini lah menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan guru untuk dilanjutkan pada Siklus II yang menyebabkan ketuntasan klasikal pada Siklus I hanya 72%.

Pada Siklus II peningkatan hasil belajar telah mencapai 88% 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 (Siswanto, 2013).

## KESIMPULAN

Berdasarkan keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar senam lantai roll depan siswa kelas VIII SMPN 2 Beur pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 70, 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 18 siswa yang mencapai nilai KKM dan ketuntasan klasikal 20% menjadi 72%. Karena pada Siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80% maka dilakukan Siklus II dengan tindakan yang sama pada siklus sebelumnya, sehingga terjadi peningkatan dari 18 menjadi 22 siswa yang mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal 72% menjadi 88%. 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. Hal ini lah menjadi bahan refleksi bagi peneliti dan guru untuk dilanjutkan pada Siklus II yang menyebabkan ketuntasan klasikal pada Siklus I hanya 72%. 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. Kesimpulan dimaksudkan untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian. Hal ini membantu pembaca memahami mengapa penelitian Anda penting bagi pembaca setelah selesai membaca naskah Anda. Ini bukan hanya ringkasan dari topik utama yang dibahas atau pernyataan ulang dari masalah penelitian Anda, tetapi sintesis dari poin-poin kunci dan, jika berlaku, di mana penelitian Anda merekomendasikan area baru untuk penelitian di masa depan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Isjoni, (2011), *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Affandy, S. (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.
- Alfazr, A. S., Gusrayani, D., & Sunarya, D. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 111–120. <https://doi.org/10.17509/jpi.v1i1.2937>
- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 148. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9450>
- Anwar, K., Ari, T., Sri, S., Widodo, A., & Pendahuluan, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together ( Nht ) terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6, 790–794.
- Effendi-Hasibuan, M. H., Fuldiaratman, Dewi, F., Sulistiyo, U., & Hindarti, S. (2020). Jigsaw learning strategy in a diverse science-classroom setting: Feasibility, challenges, and adjustment. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 733–745. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.30634>
- Fadilla, A. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1–13.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1334>
- Irawan, A., & Satori, D. (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 Indonesia*, 17(1), 27–39. <https://doi.org/10.17509/jap.v17i1.6430>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. 1(1), 96–102.
- Marhadi, H. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPENUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS Vd SDN 184 PEKANBARU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v3i2.2497>
- Ningtyas, E., & Wuryani, E. (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.
- Qudsyi, H., Indriaty, L., Herawaty, Y., Khaliq, I., Psikologi, P. S., Indonesia, U. I., Batam, P. N., Psikologi, P. S., & Riau, U. I. (2006). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF ( COOPERATIVE LEARNING ) DAN*. 34–49.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Siswanto, H. (2013). Pembelajaran Kooperaif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Ketrampilan Bola Voli dan Bola Basket Siswa SMK. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/miki.v3i2.4378>
- Sugiyadnya, I. K. J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe NHT terhadap Pengetahuan Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 413. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21314>
- Suhartini., S. (2014). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE* *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , Vol . XII , No . 1 , Tahun 2014. XII(1), 1–11.
- Tran, D. Van, & Lewis, R. (Rom). (2012). The Effects of Jigsaw Learning on Students' Attitudes in A Vietnamese Higher Education Classroom. *International Journal of Higher Education*, 1(2). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v1n2p9>

- Wibawa, O. S., Uny, F. B. S., Pendidikan, B., Profesi, L., Mata, G., Bahasa, P., Salah, P., Kelas, P. T., Tindakan, P., Beberapa, K., & Subrata, G. H. (1993). *Penelitian tindakan kelas. 1970*.
- Yunus, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Jigsaw Di Kelas Vi Sdn 06 Indralaya Utara. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 16–26. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1030>