

# PENERAPAN MODEL *JIGSAW* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PERMAINAN BOLAVOLI

I Nyoman Sudana

SMP Negeri 4 Nusa Penida, Klungkung  
n.anadus@yahoo.co.id

**Abstract: The Application of *Jigsaw* Model for Improving Learning Achievement of Volleyball Games.** This classroom-based action research aimed at improving students' achievement by implementing the *Jigsaw* model in learning the game of volleyball. The study consisted of two cycles, each of which consisted of four stages namely: planning, implementation, observation, and reflection. Research subjects were students in class VIIc of Junior High School 4 Nusa Penida comprising of 16 boys and 14 girls. Objects of the research were: (1) the performance of technical passing skills in volleyball game, (2) the playing behavior, and (3) the understanding of the concepts of basic passing skill and volleyball game rules. The results showed that the application of the *Jigsaw* cooperative learning model could improve students' learning achievement of class VIIc of Junior High School 4 Nusa Penida in all of the three aspects: the basic skills of passing and playing volleyball, playing behaviour, and understanding of the basic passing skill and rules of the game of volleyball. These three aspects of the learning achievement were increased from cycle I to cycle II .

**Abstrak: Penerapan Model *Jigsaw* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bolavoli.** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model *Jigsaw* dalam pembelajaran Permainan Bolavoli. Penelitian terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIc SMPN 4 Nusa Penida yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Objek penelitian adalah: (1) unjuk kerja keterampilan teknik *passing* dalam permainan bolavoli, (2) prilaku bermain, dan (3) pemahaman konsep gerak dasar *passing* dan permainan bolavoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 4 Nusa Penida, baik pada aspek keterampilan teknik dasar *passing*, prilaku *passing* dan bermain bolavoli, maupun pemahaman tentang teknik dasar *passing* dan aturan permainan bolavoli. Ketiga aspek prestasi belajar di atas mengalami peningkatan dari pembelajaran siklus I ke siklus II..

**Kata-kata Kunci:** model *Jigsaw*, keterampilan *passing*, permainan bolavoli, bolavoli mini

Permainan bolavoli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa, baik wanita maupun pria. Bermain bolavoli, pada prinsipnya adalah memvoli bola di udara melewati jaring atau net agar dapat jatuh di lapangan lawan. Memvoli bola dan memantulkan bola ke daerah permainan lawan dapat menggunakan keseluruhan bagian tubuh asal memantul dengan sempurna. Peraturan permainan

bolavoli yang disusun oleh Dewan dan Bidang Perwasitan PP. PBVSI edisi 2001-2004, pasal 10.2.1 menegaskan hal tersebut bahwa "bola dapat menyentuh seluruh bagian dari tubuh". Pasal 10.2.2 dari peraturan tersebut memberikan tambahan penegasan bahwa "bola harus dipantulkan, bukan tertahan dan/atau dilempar, dan bola dapat memantul ke segala arah". Satu regu yang berjumlah 6 orang pemain

hanya dapat memainkan bola di lapangan sendiri paling banyak 3 kali dengan aturan setiap pemain tidak boleh memainkan bola dua kali berturut-turut. Moeslim (1970) mengemukakan bahwa permainan bolavoli mencakup unsur-unsur pembetulan, unsur pendidikan, unsur latihan jasmani, dan unsur kesenangan sehingga permainan ini tersebar luas di kalangan anak-anak sekolah, kalangan angkatan perang, dan organisasi masyarakat lainnya.

Sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Indonesia, pendidikan olahraga harus diberikan di segala jenjang sekolah. Oleh sebab itu, olah raga Permainan Bolavoli sebaiknya telah mulai diberikan sejak sekolah dasar. Hanya saja, pembelajarannya harus disederhanakan sedemikian rupa sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak-anak sekolah dasar. Penyederhanaan permainan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, misalnya mengurangi ketinggian net, beratnya bola, dan juga besarnya bola yang digunakan (Moeslim, 1970).

Permasalahan utama yang ditemui dalam pembelajaran Permainan Bolavoli di kelas VII SMP Negeri 4 Nusa Penida, Kabupaten Klungkung Tahun Ajaran 2006/2007 adalah (1) beberapa siswa kurang maksimal dan kurang berminat serta malas bermain bolavoli, dan (2) keterampilan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah kurang baik. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa anak-anak banyak mengeluh bolanya berat, keras, dan ukurannya cukup besar bagi anak kelas VII SMP. Siswa kurang tertantang dan termotivasi dalam berlatih sehingga kualitas proses pembelajaran kurang baik dilihat dari aktivitas siswa. Sebagaimana hakikat suatu permainan, jiwa kompetisi adalah aspek penting untuk meningkatkan prestasi. Pengembangan jiwa kompetisi ini belum banyak terfasilitasi dalam pembelajaran sebelumnya sehingga siswa kurang termotivasi dalam berlatih. Perbaikan pembelajaran Permainan Bolavoli di SMP 4 Nusa Penida perlu diarahkan pada penciptaan suasana belajar atau berlatih yang menyenangkan, kerjasama, sekaligus berkompetisi antar kelompok.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Holubec, 2001). Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-

beda. Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu sama lain, Perbedaan antar manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Atas dasar perbedaan tersebut pembelajaran kooperatif sangat prospektif, seperti yang dikemukakan oleh Abdurrahman dan Bintoro (2000) bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Ada empat metode yang digunakan dalam melaksanakan Pembelajaran Kooperatif (Arends, 2004; Abdurrahman & Bintoro, 2000) antara lain: (1) metode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) yang dikembangkan oleh Robert Slavin, dkk., (2) metode *Jigsaw* yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dkk., (3) metode penyelidikan kelompok (*Group Investigation*) yang dikembangkan oleh Sharan dkk., dan (4) metode Struktural yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, dkk.

Metode *Jigsaw* memfasilitasi lebih banyak interaksi antar siswa dalam belajar. Dengan dipimpin oleh ketua kelompok, siswa membagi diri untuk menjadi pakar pada bagian tertentu dari tugas belajar. Salah satu siswa bertanggung jawab untuk mempelajari materi yang menjadi bagiannya, sementara siswa yang lain dalam kelompok yang sama bertanggung jawab pada bagian tugas yang lain. Melalui diskusi kelompok pakar (*expert group*), siswa diharapkan memiliki penguasaan yang memadai untuk dapat membantu siswa lain dalam kelompoknya memperoleh pemahaman terhadap masing-masing bagian dari tugas yang diberikan. Setelah diskusi kelompok pakar, siswa yang berada dalam kelompok pakar kembali ke kelompok semula (*home teams*) untuk membantu anggota lain memahami materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam *home teams*, para siswa dievaluasi secara individual mengenai materi yang telah dipelajari.

*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 kepada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk

mempelajari materi yang ditugaskan (Lie, 1994). Dua keunggulan utama pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah (1) mendorong siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan, (2) mendorong siswa bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Berdasarkan refleksi terhadap permasalahan pembelajaran Permainan Bolavoli dan pengkajian model pembelajaran kooperatif, model kooperatif *Jigsaw* sangat potensial diterapkan untuk memecahkan permasalahan belajar Permainan Bolavoli di SMPN 4 Nusa Penida. Penerapan pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa SMP sesuai dengan tingkat perkembangannya, utamanya perkembangan fisik, sekaligus menjadikan Pembelajaran Permainan Bolavoli sebagai aktivitas yang kompetitif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran Permainan Bolavoli, terutama yang berkaitan dengan keterampilan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah. Secara spesifik, tujuan penelitian adalah (1) meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah pada permainan bolavoli (psikomotorik), (2) meningkatkan perilaku belajar teknik dasar *passing* dan bermain voli (afektif), dan (3) meningkatkan pemahaman konsep teknik dasar *passing* dan aturan permainan bolavoli (kognitif).

## METODE

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pola bersiklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (*reflection*) (Kemmis & Taggart (1998). Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus I membahas kompetensi dasar mempraktekkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, dan nilai kerja sama, toleransi, percaya diri, keberanian menghargai lawan, serta bersedia berbagi tempat dan peralatan. Indikator pembelajaran pada siklus I adalah teknik dasar *passing* dan perilaku bermain. Siklus II membahas kompetensi dasar yang sama dengan siklus I, dengan indikator yang sama

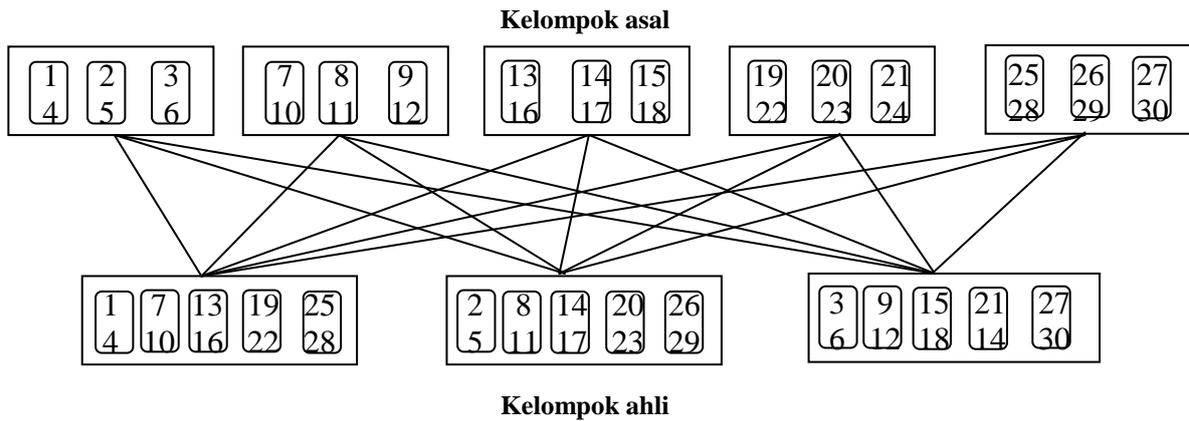
dengan menggunakan bolavoli mini dan peraturan yang dimodifikasi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-c SMP Negeri 4 Nusa Penida pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2006/2007. Penelitian ini melibatkan 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Obyek Penelitian adalah (1) unjuk kerja keterampilan teknik *passing* bawah dan *passing* atas dalam permainan bolavoli, (2) perilaku bermain, dan (3) pemahaman konsep gerak dasar *passing* dan permainan bolavoli.

Berdasarkan refleksi awal, tindakan yang dilakukan adalah penerapan model pembelajaran *Jigsaw*. Skenario umum pembelajaran model *Jigsaw* yang dilakukan pada Permainan Bolavoli ini adalah sebagai berikut. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok siswa (kelompok asal) dengan kemampuan yang berbeda. Materi dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah kelompok pakar yang mencakup: teknik dasar *passing* atas, teknik dasar *passing* bawah, dan aturan permainan bolavoli. Diskusi kelompok pakar dilakukan terhadap materi yang ditugaskan dengan dibimbing oleh guru. Pada akhir pembelajaran untuk satu siklus, guru memberikan penghargaan pada kelompok.

Detail pelaksanaan tindakan siklus I adalah: (1) mengumpulkan siswa, berbaris dua berbaris dan menghitung jumlah siswa berdasarkan absen; (2) berdo'a bersama; (3) menjelaskan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*; (4) melaksanakan pemanasan, lari keliling lapangan selama 5 menit; (5) siswa dikelompokkan menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok anggotanya 6 orang; (6) masing-masing kelompok diberikan bolavoli; (7) masing-masing kelompok menunjuk temannya untuk menjadi anggota kelompok pakar; (8) di kelompok pakar, siswa mendiskusikan materi tentang teknik dasar bermain voli dengan bimbingan guru dilanjutkan dengan praktek teknik dasar *passing* sesuai dengan yang menjadi tugasnya; (9) anggota kelompok pakar kembali ke kelompok semula (*home teams*); dan (10) anggota kelompok pakar memberikan pembinaan di masing-masing kelompoknya. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Secara diagram, pembagian kelompok asal dan kelompok pakar digambarkan seperti Gambar 01.



Gambar 01. Diagram Kelompok Jigsaw

Data dikumpulkan menggunakan dua metode, yaitu: (1) Metode Observasi, dan (2) Metode

test. Prosedur pengumpulan data disajikan pada Tabel 01.

Tabel 01. Prosedur Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Instrumen
1.	Keterampilan (unjuk kerja <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah)	Observasi	Pedoman Observasi
2.	Prilaku dalam bermain	Observasi	Panduan observasi
3.	Pemahaman konsep gerak dasar- <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah	Tes	Tes pemahaman konsep

Data dianalisis secara deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap proses atau aktivitas siswa dalam pembelajaran, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dilakukan terhadap skor keterampilan, prilaku bermain, dan pemahaman. Hasil belajar siswa diperoleh dari gabungan skor keterampilan, prilaku bermain, dan pemahaman yang masing-masing diberi bobot 50%, 30% dan 20%. Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini

adalah apabila rata-rata hasil belajar siswa >70, daya serap >70% dan ketuntasan belajar >80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data unjuk kerja keterampilan *passing*, prilaku bermain, dan pemahaman siswa pada pembelajaran siklus I disajikan pada Tabel 02.

Tabel 02. Data Keterampilan *Passing*, Prilaku Bermain, dan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Nilai	Keterampilan	Kategori	Prilaku	Kategori	Pemahaman	Kategori	Kumulatif	Kategori
Rata-rata	73,92	Cukup	79,70	Baik	68,55	Cukup	74,58	Baik
Daya Serap	73,93%	Cukup	78,89%	Baik	68,57%	Cukup	73,82%	Cukup
Ketuntasan Belajar	100%	Baik	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik	100 %	Sangat Baik



Data di atas menunjukkan bahwa penerapan model *Jigsaw* dalam pembelajaran Bolavoli ternyata berhasil dilihat dari segi keterampilan, prilaku, dan pemahaman siswa terhadap Permainan Bolavoli. Pada Tabel 02 terlihat bahwa skor rata-rata dan daya serap hasil pembelajaran pada aspek keterampilan dan pemahaman termasuk kategori cukup, dan aspek prilaku termasuk kategori baik. Hasil belajar siswa yang mencakup aspek keterampilan (bobot 50%), prilaku (bobot 30%), dan pemahaman (bobot 20%) termasuk kategori baik karena sudah melewati batas minimal kategori baik, yaitu 74,50.

Refleksi pada tindakan siklus I menunjukkan adanya beberapa kelemahan terkait dengan implementasi model *Jigsaw*. Pertama, anggota kelompok siswa kurang heterogen, terutama disebabkan oleh siswa perempuan kurang tersebar merata pada masing-masing kelompok. Kelompok yang kurang heterogen ini menyebabkan aktivitas siswa kurang optimal dalam melakukan praktek keterampilan dasar *passing*. Kelompok yang anggotanya sebagian besar siswa perempuan tidak dapat berlatih dengan optimal karena bola mudah "mati". Kedua, waktu pembelajaran (*time engagement*) kurang efektif karena siswa belum memahami dengan baik model pembelajaran *Jigsaw* yang dilakukan. Ketiga, siswa (terutama yang perempuan) kurang berani dalam melakukan *passing* bola. Sebagian besar siswa merasa kesakitan dalam melakukan

*passing* bolavoli ukuran standar. Bagi siswa kelas VII, bolavoli standar masih tergolong berat.

Pada siklus II direncanakan perbaikan proses pembelajaran dengan melakukan beberapa modifikasi, yaitu: (1) membentuk kelompok siswa yang heterogen, terutama dilihat dari penyebaran siswa perempuan, (2) mengganti bola ukuran stándard dewasa dengan bola mini yang bertujuan untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam melakukan *passing*, (3) memodifikasi peraturan permainan bolavoli dan memperkecil ukuran lapangan serta tinggi net.

Detail pelaksanaan Tindakan siklus II tidak jauh berbeda dengan tindakan siklus 1. Perbedaannya adalah pada materi yang didiskusikan pada masing-masing kelompok ahli yaitu terkait dengan permainan bolavoli mini dengan aturan yang dimodifikasi. Masing-masing kelompok diberikan satu bolavoli mini. Sebelum mendapat kesempatan bermain siswa aktif melakukan *passing* di kelompok asalnya masing-masing. Untuk menentukan pasangan bermain, dilakukan undian. Untuk menentukan urutan juara, kelompok yang menang pada masing-masing babak dipertandingkan kembali, demikian juga kelompok yang kalah. Nilai *game* setiap setnya adalah 15 atau selisih 2 apabila terjadi nilai sama pada skor 14-14 menggunakan *rally point*.

Data unjuk kerja keterampilan *passing* atas dan *passing* bawah, prilaku bermain, dan pemahaman siswa pada pembelajaran siklus II disajikan pada Tabel 03.

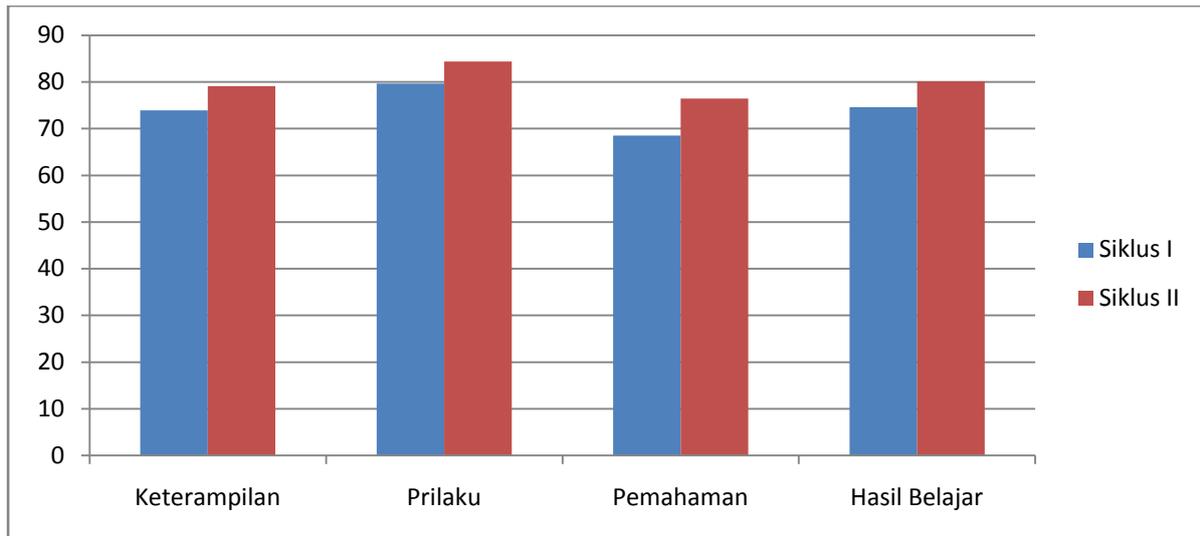
**Tabel 03. Data Keterampilan *Passing* Atas dan Bawah, Prilaku Bermain, dan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Siklus II**

Nilai	Keterampilan	Kategori	Prilaku	Kategori	Pemahaman	Kategori	Kumulatif	Kategori
Rata-rata	79,16	Baik	84,37	Sangat Baik	76,45	Sangat Baik	80,18	Baik
Daya Serap	79,17%	Baik	83,53%	Sangat Baik	76,43%	Sangat Baik	79,52%	Baik
Ketuntasan Belajar	100%	Baik	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik	100 %	Sangat Baik

Data di atas menunjukkan bahwa penerapan model *Jigsaw* pada Siklus II memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada pembelajaran

Siklus I. Pada Siklus II terjadi peningkatan pada ketiga aspek yang menjadi objek dalam penelitian ini, seperti disajikan pada Gambar 02.





Gambar 02. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

### Pembahasan

Pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Permainan Bolavoli siswa kelas VII SMPN 4 Nusa Penida. Selama pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif *Jigsaw*, baik pada siklus I maupun siklus II, siswa berpartisipasi aktif, kelihatan bersemangat, dan kerjasama. Adanya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran model *Jigsaw* banyak dikontribusi oleh adanya tutor sebaya. Siswa terlihat senang sebagai tutor, demikian pula sebaliknya, siswa yang lain lebih merasa bebas mendapat bimbingan dari temannya yang menjadi tutor. Suasana belajar terlihat lebih bebas dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Slavin (1995) yang mengemukakan bahwa *peer tutoring*, *peer modeling*, dan *mutual assessment* efektif meningkatkan prestasi belajar.

Strategi pembagian kelompok merupakan bagian penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran kooperatif (Slavin, 2000). Pada pembelajaran Permainan Bolavoli bagi siswa SMP, pembentukan kelompok yang heterogen, utamanya dilihat dari gender sangat penting diperhatikan. Siswa laki-laki umumnya memiliki ketrampilan bermain yang lebih tinggi dari perempuan sehingga kelompok yang heterogen dilihat dari gender ini akan mengoptimalkan latihan keterampilan dasar bermain bolavoli. Dengan menggunakan model *Jigsaw*, peran guru lebih banyak memonitoring proses pembelajaran dan memberikan perhatian atau bimbingan yang lebih pada kelompok yang pasif atau kurang terampil.

Pada siklus II, siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat serta memiliki keberanian menghadapi bola. Untuk siswa SMP kelas VII, penggunaan bolavoli mini perlu dilakukan untuk memberikan keterampilan dasar *passing*. Penggunaan bolavoli mini dan peraturan yang disederhanakan menyebabkan siswa tidak canggung lagi dalam bermain karena bolanya relatif ringan dan tidak keras. Siswa terlibat dalam permainan yang menggembirakan dan bersungguh-sungguh karena ada penentuan juara. Penguasaan teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah menjadi lebih baik melalui *drill* dan dikombinasikan dengan bermain.

Penerapan model *Jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan (*psikomotor*) siswa, meningkatkan prilaku (*afektif*) serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (*kognitif*) dalam pembelajaran teknik dasar *passing* permainan bolavoli. Hasil belajar pada aspek keterampilan tentang teknik dasar pada siklus I adalah 73,92 dan pada siklus II mencapai 79,16, ada peningkatan sebesar 5,24. Hasil belajar pada aspek prilaku pada siklus I adalah 79,70 dan pada siklus II mencapai 83,53, ada peningkatan sebesar 3,83. Hasil belajar pada aspek pemahaman tentang teknik dasar permainan bolavoli pada siklus I adalah 68,55 dan pada siklus II mencapai 76,43, ada peningkatan sebesar 7,88. Dari tiga aspek tersebut, aspek prilaku paling rendah peningkatannya. Rendahnya peningkatan pada aspek prilaku disebabkan oleh hasil belajar aspek prilaku pada siklus I sudah termasuk kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar pada aspek keterampilan lebih rendah dari aspek kognitif. Hal ini disebabkan oleh siswa masih

belum maksimal dalam melakukan kegiatan dikarenakan siswa belum berani penuh menghadapi bola.

Rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh siswa, baik pada siklus I dan siklus II telah lebih besar dari indikator yang ditetapkan, yaitu masing-masing 74,58 dan 80,18. Rata-rata hasil belajar yang termasuk kategori baik ini adalah dampak langsung dari tingginya aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif. Suasana belajar yang bebas dan menggembirakan seperti berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar tersebut. Faktor emosi ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Suasana belajar yang bebas dan menyenangkan perlu diciptakan dalam pembelajaran karena membuat otak optimal dalam mengkonstruksi pengetahuan (Given, 2002)

Pelaksanaan pembelajaran tidak selalu berjalan dengan mulus meskipun rencana telah dirancang sedemikian rupa. Hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran terutama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* diantaranya: (1) belum terbiasanya siswa dalam suasana belajar kooperatif *Jigsaw*, dan (2) jumlah siswa yang terlalu banyak yang mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran kurang optimal sehingga tidak semua kelompok terpantau dengan baik aktivitasnya dalam pembelajaran. Agar pelaksanaan pembelajaran kooperatif dapat berjalan dengan baik, maka upaya yang harus dilakukan adalah (1) guru senantiasa meningkatkan kemampuannya dalam memfasilitasi kegiatan kooperatif dan (2) pembentukan kelompok yang heterogen, utamanya dilihat dari gender.

## SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif, kerjasama, dan suasana yang bebas dan menyenangkan dalam pembelajaran penjasorkes di kelas VII SMPN 4 Nusa Penida. Penerapan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 4 Nusa

Penida, baik pada aspek keterampilan teknik dasar *passing*, perilaku tentang teknik dasar *passing* dan bermain bolavoli, maupun pemahaman tentang teknik dasar *passing* dan aturan permainan bolavoli. Pembentukan kelompok dalam pembelajaran kooperatif *Jigsaw* pada pembelajaran Permainan Bolavoli perlu mempertimbangkan heterogenitas dilihat dari aspek gender. Penggunaan bolavoli mini dan modifikasi lapangan serta aturan permainan bolavoli penting dilakukan dalam pembelajaran Permainan Bolavoli untuk siswa SMP kelas VII.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman & Bintoro. 2000. *Menangani dan Memahami Siswa dengan problema Belajar: Pedoman Guru*. Jakarta: Depdiknas.
- Arends, R. I. 2004. *Learning How to Teach* (6<sup>th</sup> Ed.). Boston: McGraw Hill.
- Given, B. K. 2002. *Teaching to the Brain's Natural Learning System*. Alexandria: ASCD.
- Kemmis, S., & Taggart, McR. 1998. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Holubec, E. 2001. *"Cooperative Learning". A Web-based System for the Professional Development of Teachers in Contextual Teaching and Learning Project*. Ohio: Bowling Green State University.
- Lie, A., 1994. *Jigsaw: A Cooperative Learning Method for the Reading Class*. Waco: Phi Delta Kappa Society.
- Moeslim, M. 1970. *Pedoman Mengajar Olahraga Pendidikan di Sekolah Dasar*. Bandung: Remadja Kartja.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning* (2<sup>nd</sup> Edition). Needham Heights: A Simon & Schuster Company.
- Slavin, R. E. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*, Fifth Ed. Needham Heights: A Division of Paramount Publishing.