**Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Lesson Study Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswi Kelas XI SMK Sultan Agung 2**

**Tebuireng Jombang Tahun Pelajaran 2014/2015**

Edo Bagas Sudrajat

Program study pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI Jombang

Email: e.do\_b@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis *lesson study.* Penelitian ini telah dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2015 di SMK Sultan Agung 2 Tebuireng Jombang. Rancangan yang digunakan dalam penelitian adalah rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 Siklus pembelajaran, Subyek penelitian ini adalah siswi kelas XI SMK Sultan Agung 2 Tebuireng Jombang sebanyak 40 siswi, Instrumen penelitian ini menggunakan tes dan lembar penilaian tes *passing* kaki dalam. Peneliti menggunakan lembar tes penilaian untuk mencatat hasil belajar *passing* dari *Data Awal* dan *Siklus I, Siklus II* yang dilakukan dalam penelitian Hasil yang didapat dari hasil lembar penilaian tersebut akan menjadi acuan dalam pengolahan data. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan persentase penilian hasil belajar *passing* siswi menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola data awal sebesar hasil produk 65% dan proses sebesar 60 %. Pada siklus I persentase penilian hasil belajar *passing* siswi meningkat sebesar 11% yaitu menjadi 76% dan proses meningkat 17% menjadi 77%. Dan pada siklus II Persentase hasil produk meningkat lagi sebesar 9% menjadi 85% dan proses meningkat 12% menjadi 89%. Maka kualitas hasil belajar dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* pada materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola menunjukan peningkatan persentase hasil produk belajar semuannya sebesar 20% serta dalam proses 29%.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Jigsaw, Lesson Study*, Hasil Belajar, *Passing Sepakbola*

ABSTRACT

This study aims to determine how big the learning outcome passing leg in using cooperative learning model based jigsaw lesson study. This research has been carried out in April to May 2015 in SMK Sultan Agung 2 Tebuireng Jombang. The design used in this research is classroom action research design by using 2 cycles of learning, research subject is class XI student of SMK Sultan Agung 2 Tebuireng Jombang as many as 40 students, this study used a test instrument and sheet passing assessment tests in the leg. Researchers used the test sheet to record the assessment of learning outcomes passing of Initial Data and Cycle I, Cycle II were conducted in the research results obtained from the results of the assessment form will be a reference in the data processing. Based on the results of the study showed that the increase in the percentage of students passing judging of learning outcomes using the foot part in the game of football preliminary data for the product of 65% and the process by 60%. In the first cycle judging the percentage of passing students learning outcomes increased by 11%, ie to 76% and the increase of 17% to 77%. And the second cycle percentage of product yields increased again by 9% to 85% and increased the 12% to 89%. Then the quality of learning outcomes with the application of Jigsaw cooperative Lesson Study based on passing the material using the foot part in the game of football showed an increase in the percentage of each is the product of learning by 20% and 29% in the process.

Keywords: Jigsaw Learning Model, Lesson Study, Learning Outcomes, Passing

Football

**PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualiatas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpatisipasi aktif serta memahami dan memperhatikan karakteristik kebutuhan siswa, guru juga perlu mengadakan pendekatan, ataupun model pembelajaran dalam proses pembelajaran serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan PP Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Guru sebagai pendidik mempunyai tuntutan untuk selalu berusaha meningkatkan kompetensi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena guru mengabdikan diri dan berbakti mencerdaskan kehidupan bangsa. *Lesson Study* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru.

Akan tetapi pendidikan jasmani masih belum berjalan dengan efektif seperti apa yang diharapkan. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru saja, tetapi siswa juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk itu diperluhkan model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif agar peserta didik lebih aktif, karena pembelajaran yang aktif membiasakan peserta didik tidak terpaku atau monoton dengan guru tetapi berupaya dan berusaha mencari informasi yang diajarkan, jadi peserta didik lebih siap menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Akibatnya proses pembelajaran kurang maksimal hal ini dapat diketahui ketika peneliti melakukan observasi pada pembelajaran *passing* sepakbola di SMK Sultan Agung 2 Tebuireng siswi kelas XI Akuntasi para siswi rata-rata belum bisa melakukan *passing* terutama *passing* kaki bagian dalam, karena *passing* merupakan teknik dasar yang paling fundamental atau paling pokok yang harus dimiliki sebelum menguasai teknik-teknik dasar sepakbola yang lain juga dapat dilihat dari data awal nilai prestasi pencapaian hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam sebesar 65% atau dalam kategori kurang. Hasil ini belum memenuhi target keberhasilan atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75. Sedangkan hasil observasi dalam melakukan proses yaitu sebesar 60% atau dalam kategori kurang. Pengalaman peneliti ketika PPL selama tiga bulan disekolahan tersebut, maka dari itu soal pencapaian prestasi *passing* sepakbola menggunakan kaki bagian dalam khususnya belum sesuai yang diharapkan.

Salah satu usaha peneliti untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola *passing* kaki bagian dalam yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* sebab pendidik masih memberikan model pembelajaran konvensional dan demonstrasi sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta kesempatan praktek kurang. Karena sepakbola merupakan permainan beregu atau berkelompok.

Menurut Rusman, (2010:218) bahwa Model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dari uraian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa model kooperatif *jigsaw* ini siswi memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengola informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbasis *Lesson Study* Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswi Kelas XI SMK Sultan Agung 2 Tebuireng Jombang”.

**TINJAUAN PUSTAKA**

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Pemain ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperoleh menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan diluar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*).

Kerjasama tim yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat dan cermat, artinya tidak membuang-buang energi atau waktu. Permainan sepakbola merupakan salah satu permainan yang dituntut kepada pemain harus mempunyai *skill* yang tinggi untuk menjadi pemain sepakbola yang baik, Setiap pemain perlu mempelajari dan menguasai teknik dasar bermain sepakbola. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola yaitu “Menendang *(kicking),* menghentikan atau mengontrol *(stopping),* menggiring *(dribbling)*, menyundul *(heading),* merampas *(tacling),* lemparan ke dalam (throw-in) dan menjaga gawang *(goal keeping)”.* Untuk meningkatkan prestasi sepakbola, faktor yang harus diperhatikan seperti sarana dan prasarana, pelatih yang berkualitas, pemain yang berbakat dan kompetisi yang teratur serta harus didukung oleh ilmu dan teknologi yang memadai.

1. Tujuan Permainan Sepakbola

Tujuan permainan sepakbola adalah permainan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan dan terdapat peraturan yang ada didalamnya suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apa bila sama, maka permainan di nyatakan seri/draw. *Passing* yang akurat pada daerah yang menguntungkan akan memberikan peluang untuk mencetak gol. Pada umumnya gol terjadi berawal dari umpan-umpan yang akurat (memindahkan objek atau bola tepat kedaerah yang menguntungkan). Beberapa teknik *passing* dalam sepakbola mengacu bagaimana seorang pemain mengeksekusi gerakannya. Pembagian tersebut berdasarkan penggunaan kaki dalam melakukan *passing. Passing* bisa dilakukan dengan teknik kaki dalam, kaki luar atau bahkan dengan punggung kaki bagian dalam. Dari pengertian mengenai teknik *passing* yang dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *passing* merupakan cara memindahkan bola dari tempat yang satu ke tempat yang lain dengan cara menendangnya.

Lesson Study (study pembelajaran) merupakan salah satu bentuk penerapan konsep komunitas belajar (*learning community*). Komunitas belajar adalah sekelompok orang yang menukarkan nilai atau kepercayaan dan saling belajar dari yang lain untuk meningkatkan pengetahuan. (Syamsuri, 2008:1).

Menurut lewis (dalam Syamsuri, 2008:27) lesson study sebenarnya singkat dan sederhana, yakni jika seorang guru ingin meningkatkan pembelajaran, salah satu cara yang paling jelas adalah melakukan kolaboratif dengan guru lain untuk merancang, mengamati dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan. Menurut Garfield 2006 (dalam Syamsuri, 2008:28) studi pembelajaran sebagai suatu proses sistematis yang digunakan oleh guru-guru Jepang untuk menguji keefektifan pengajarannya dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran. Dari pendapat diatas peneliti menyimpulkan Lesson Study merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru.

1. **Tujuan**

Tujuan utama Lesson Study yaitu untuk: (1) memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana siswa belajar dan guru mengajar; (2) memperoleh hasil-hasil tertentu yang bermanfaat bagi para guru lainnya dalam melaksanakan pembelajaran; (3) meningkatkan pembelajaran secara sistematis melalui inkuiri kolaboratif. (4) membangun sebuah pengetahuan pedagogis, dimana seorang guru dapat menimba pengetahuan dari guru lainnya.

1. **Mengapa Studi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas guru**
2. Studi Pembelajaran merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Hal ini karena: a) pengembangan Studi Pembelajaran dilakukan dan didasarkan pada hasil “*sharing”* pengetahuan professional yang berlandaskan pada praktek dan hasil pengajaran yang dilaksanakan para guru; b) penekanan mendasar suatu Study Pembelajaran adalah para siswa memiliki kualitas belajar
3. Study Pembelajaran yang didesain dengan baik akan menghasilkan guru yang professional dan inovatif

Syamsuri, (2008:30)

1. **Manfaat Lesson Study**
2. Meningkatkan keprofesionalan guru
3. Meningkatkan mutu pembelajaran di kelas
4. Guru lebih percaya diri
5. Dapat meningkatkan pemahaman dan kepekaan guru terhadap proses belajar siswa sehingga guru memahami dan menghormati hak belajar setiap siswa
6. Kolaborasi antar guru selama menerapkan program Studi Pembelajaran dapat meningkatkan suasana saling belajar membelajarkan

Syamsuri, (2008:33)

1. **Tahapan Lesson Study**

Menurut Ibrohim, (2007:52) tiga tahap utama Studi Pembelajaran, yakni: 1) Perencanaan (Plan), (2) Pelaksanaan (Do), dan melihat kembali atau refleksi (See)

1. Tahapan Perencanaan (Plan)

Dalam tahap perencanaan, para guru yang tergabung dalam Lesson Study berkolaborasi untuk menyusun RPP yang mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Perencanaan diawali dengan kegiatan menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, seperti tentang: kompetensi dasar, cara membelajarkan siswa, mensiasati kekurangan fasilitas dan sarana belajar, dan sebagainya, sehingga dapat ketahui berbagai kondisi nyata yang akan digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Selanjutnya, secara bersama-sama pula dicarikan solusi untuk memecahkan segala permasalahan ditemukan. Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan dan permasalahan menjadi bagian yang harus dipertimbangkan dalam penyusunan RPP, sehingga RPP menjadi sebuah perencanaan yang benar-benar sangat matang, yang didalamnya sanggup mengantisipasi segala kemungkinan yang akan terjadi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, baik pada tahap awal, tahap inti sampai dengan tahap akhir pembelajaran.

2. Tahapan Pelaksanaan (Do)

Pada tahapan yang kedua, terdapat dua kegiatan utama yaitu: (1) kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh salah seorang guru yang disepakati atau atas permintaan sendiri untuk mempraktikkan RPP yang telah disusun bersama, dan (2) kegiatan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh anggota atau komunitas Lesson Study yang lainnya (baca: guru, kepala sekolah, atau pengawas sekolah, atau undangan lainnya yang bertindak sebagai pengamat atau observer)

3. Tahapan Refleksi (See)

Diskusi Refleksi (di Amerika di sebut debriefing) merupakan diskusi yang mengkaji data temuan selama observasi, kemudian dianalisis mengapa hal itu terjadi dan akhirnya divarikan jalan keluar pemecahannya. Dengan refleksi ini diharapkan setiap peserta yang mengikuti buka kelas dan refleksi akan mendapatkan sesuatu yang berharga untuk peningkatan pembelajaran masing-masing Syamsuri, (2008:95).

1. **Kelebihan Lesson Study**

Menurut Cerbin dan Cobb (dalam ratnaningsih, 2008:36) ada 4 alasan utama yang memotivasi pengunaan *lesson study* yaitu:

1. Agar memahami lebih baik bagaimana peserta didik memahami apa yang yang diajarkan
2. Untuk menciptakan produk yang bisa digunakan oleh pendidik lain
3. Untuk memperbaiki cara mengajar termasuk sistematika, penemuan secara kolaborasi
4. Untuk membentuk pengetahuan pedagogi yang berdasarkan pada manfaat apa yang dapat guru terima sebagai pengetahuan lain dalam mengajar

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru tidak hanya mengajar tetapi perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan mengetahui sejauh mana materi ajar yang dapat diterima oleh peserta didik

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun model yang menjadi acuan Kemmis dan Mc. Taggart. Secara

garis besar terdapat empat tahapan yaitu: (1) perencanaan,(2) pelaksanaan (3) observasi, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMK Sultan Agung 2 Tebuireng, bersiklus, dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, penelitian ini akan dilaksanakan sesuai prosedur penelitian yang ditetapkan. Subyek penelitian ini adalah siswi kelas XI Akuntasi SMK Sultan Agung 2 Tebuireng sebanyak 40 siswi. Di pilih subyek penelitian satu kelas yaitu 40 siswi, penelitian diambil berdasarkan hasil *passing* menggunakan kaki bagian dalam siswa pada kelas XI Akuntasi, karena kemampuan rata-rata siswi dikelas masih dibawah rata-rata atau kurang baik.

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besar, alat pengumpul data ada dua kategori, yakni tes dan non-tes (Arikunto, 2010:193)

Instrumen yang digunakan adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap siklus. Masing-masing rencana pembelajaran terdiri dari kompetesi dasar, Tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi atau lembar pengamatan ini dikumpulkan melalui observasi pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung, dengan pemberian materi *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam.

1. Tes Praktek atau Tes Unjuk Kerja

Lembar penilian praktek diisi oleh guru pada saat siswa melakukan tugas dari guru yang meliputi aspek psikomotor atau berupa tes praktek psikomotor, bentuk dan pelaksanaan dari tes psikomotor dengan menggunakan tes sepak tahan bola atau *passing* dan *stopping* :

 Pelaksanan:

1. Testi berdiri dibelakang garis tembak yang berjarak 4 m dari sasaran atau dengan papan dengan posisi kaki kanan atau kiri siap menembak sesuai dengan kebiasaan pemain
2. Pada aba-aba “ya” testi mulai menyepak bola ke sasaran, pantulannya ditahan ditahan kembali dengan kaki dibelakang garis tembak kaki yang akan menyepak bola berikutnya yang arahnya berlawanan dengan sepakan pertama
3. Lakukan tugas ini secara bergantian dengan kaki kiri dan kanan selama 30 detik.
4. Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka testi mesti menggunakan bola cadangan yang telah disediakan
5. Kegiatan tersebut dinyatakan gagal apabila:
6. Bola ditahan atau disepak didepan garis sepak pada setiap kali tugas
7. Menyepak bola
8. Bola ditahan dan disepak dengan satu kaki saja.

Skor:

Jumlah menyepak dan menahan bola secara sah selama 30 detik, hitungan 1 diperoleh dari satu kali kegiatan menendang dan menahan bola.

 **Tabel 3.1 Kriteria Norma / Penskoran Passing Kaki Bagian Dalam**

****

**TEKNIK ANALISIS DATA**

Teknik analisa data adalah kumpulan fakta yang berupa hasil pengamatan pada variabel penelitian, data dapat berupa angka, kata, atau dokumen yang berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar *passing* sepakbola menggunakan kaki bagian dalam dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Tes yang dilakukan melalui aspek psikomotor yaitu berupa tes praktek *passing* sepak bola, kemudian dianalisa dengan menggunakan persentase, Kriteria kesuksesan atau keberhasilan dalam pembelajaran diukur melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas pada tempat penelitian yaitu sebesar 75. dalam hal ini, rumus yang digunakan untuk menentukan persentase hasil belajar adalah :

Persentase **:**$ N=\frac{fX}{N}$ ×100%

Keterangan **:** *fX* = frekuensi individu (Jumlah skor yang diperoleh siswa)

*N* = Jumlah kejadian ( jumlah skor maksimal)

**PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Dari hasil data awal hasil belajar *passing* sepakbola kaki bagian dalam, sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil (Produk) *Data Awal Passing* Sepakbola Kaki Bagian Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Jumlah Siswa** |
| 1 | Sangat Baik | **-** |
| 2 | Baik | **-** |
| 3 | Cukup | **2 Siswi** |
| 4 | Kurang | **18 Siswi** |
| 5 | Kurang Sekali | **20 Siswi** |

**Tabel 4.3 Hasil (Proses) *Data Awal Passing* Sepakbola Kaki Bagian**

**Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Penilaian Proses** | **Presentase**  |
| 1 | Sikap Awalan | **64 %** |
| 2 | Perkenaan | **59 %** |
| 3 | Sikap Akhir | **57 %** |

Adapun data penilaian dari hasil belajar tes praktek *passing* dan *stopping* siswa menggunakan kaki bagian dalam, pada permainan sepak bola pada siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil (Produk) *Siklus I passing* Sepakbola Kaki Bagian Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Jumlah Siswa** |
| 1 | Sangat Baik | **-** |
| 2 | Baik | **4 Siswi** |
| 3 | Cukup | **18 Siswi** |
| 4 | Kurang | **18 Siswi** |
| 5 | Kurang Sekali | **-** |

**Tabel 4.5 Hasil (Proses) *Siklus I passing* Sepakbola Kaki Bagian**

 **Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Penilaian Proses** | **Presentase**  |
| 1 | Sikap Awalan | **79 %** |
| 2 | Perkenaan | **75 %** |
| 3 | Sikap Akhir | **76 %** |

**Tabel 4.6 Hasil (Produk) *Siklus II passing* Sepakbola Kaki Bagian**

 **Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Jumlah Siswa** |
| 1 | Sangat Baik | **-** |
| 2 | Baik | **23 Siswi** |
| 3 | Cukup | **14 Siswi** |
| 4 | Kurang | **3 Siswi** |
| 5 | Kurang Sekali | **-** |

**Tabel 4.7 Hasil (Proses) *Siklus II passing* Sepakbola Kaki Bagian**

 **Dalam**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Penilaian Proses** | **Presentase**  |
| 1 | Sikap Awalan | **93 %** |
| 2 | Perkenaan | **88 %** |
| 3 | Sikap Akhir | **84 %** |

**PEMBAHASAN**

 Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang membahas tentang peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis *Lesson Study* SMK Sultan Agung 2 Tebuirengtelah berhasil dilaksanakan sebanyak dua siklus yang diawali dengan data awal. Berdasarkan hasil penilian dan pembahasan dapat diketahui bahwa kualitas hasil pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* pada materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola. Sehingga dapat diketahui bahwa kualitas hasil pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *jigsaw* berbasis *Lesson Study* pada materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola keseluruhannya mulai dari data awal, siklus I, dan siklus II menunjukkan persentase hasil produk peningkatan sebesar 20% sedangkan hasil proses keterampilan gerak sebesar 29%.

 Sehingga dapat disimpulkan melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis *Lesson Study* dalam pembelajaran materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam dapat meningkat hasil belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan ketuntasan hasil belajar serta menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat dari peningkatan persentase penilian hasil belajar *passing* siswi yang telah dilakukan pada pengamatan awal atau pra siklus kemudian siklus I dan siklus II. Pada data awal, persentase penilian hasil belajar *passing* siswi menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola sebesar 65% dan proses sebesar 60 %. Pada siklus I persentase penilian hasil (produk/prestasi) belajar *passing* siswi meningkat sebesar 10% yaitu menjadi 75%, sedangkan presentase proses (keterampilan gerak) meningkat sebesar 17% menjadi 77%. Dan pada siklus II Persentase penilian hasil (produk/prestasi) *passing*  siswi menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola meningkat lagi sebesar 10% menjadi 85% sedangkan presentase proses (keterampilan gerak) meningkat 12% menjadi 89% . Maka kualitas hasil belajar dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis *Lesson Study* pada materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola menunjukan peningkatan persentase keseluruhan hasil (produk/prestasi) sebesar 20%. Sedangkan nilai proses (keterampilan gerak) keseluruhan sebesar29%.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian.* Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Alsa, Asmadi. 2010. *Pengaruh Metode Belajar Jigsaw Terhadap Keterampilan Hubungan Interpersonal dan Kerja sama kelompok*, Jurnal Psikologi vol 37,No 172. Jurusan Psikologi. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogjakarta.

Dimyati & Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan dan pengajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Isjoni, 2007. *Cooperative Learning : Pengembangan Kemampuan Belajar Berkelompok,* Pekanbaru : Alfabeta.

Lutan, dkk. 2000. *Pengukuran dan evalusi penjaskes.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga,* Unesa University

Mielke, D. 2007. *Dasar-Dasar sepak bola*. Bandung:pakar raya..

Ratnaningsih, dkk. 2008. *Lesson Study : Sebuah Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Nonformal.* Surabaya : Prima Printing

Rusman, 2010 *Manejemen Kurikulum*: *Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta

Sucipto, dkk*.* 2000. *Sepak bola*.Surabaya: Unipres.

Sugito, Ngadenan. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*

Sudjana Nana. Ibrahim. 2010. *Penelitian dan Pendidikan.* Bandung: Algensindo Offset.

Syamsuri, I, Ibrohim. 2008. *Study Pembelajaran (Lesson Study): Sebuah Model Pembinaan Pendidikan Secara Kolaboratif dan Berkelanjutan*. Malang: FMIPA UNY.

Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

Uno, Hamzah. 2006. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Undang-Undang Pendidikan. 2013. Yogyakarta.Pustaka Mahardika