

**PENGARUH PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN PEMBELAJARAN
RESIPROKAL TERHADAP GERAK DASAR *LAY UP* DALAM BERMAIN
BOLABASKET**

(Jurnal)

WAHYUDI KURNIA ROMADHON



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2013**

ABSTRAK**PENGARUH PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN PEMBELAJARAN RESIPROKAL TERHADAP GERAK DASAR *LAY UP* DALAM BERMAIN BOLABASKET****OLEH****WAHYUDI KURNIA ROMADHON****PEMBIMBING****Drs. Akor Sitepu, M.Pd****Drs. Sudirman Husin, M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran resiprokal terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket dan dari kedua model pembelajaran manakah yang lebih baik untuk meningkatkan gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Dengan populasi siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan sejumlah 350 orang, dan sampel diambil sebanyak 60 siswa. Instrumen yang digunakan penilaian gerak dasar *lay up* bola basket, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis Anava.

Hasil penelitian menunjukkan: *pertama*, terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan gerak dasar *lay up* bola basket. *Kedua*, terdapat pengaruh model pembelajaran resiprokal terhadap peningkatan gerak dasar *lay up* bola basket. *Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan dari kelompok kooperatif tipe *jigsaw* dan kelompok resiprokal dalam meningkatkan gerak dasar *lay up* bola basket pada siswa.

Maka dapat peneliti simpulkan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan resiprokal terjadi peningkatan gerak dasar *lay up* bola basket.

Kata Kunci : Pengaruh, Kooperatif *Jigsaw*, Resiprokal, *Lay Up*

ABSTRACT**THE EFFECT OF JIGSAW LEARNING AND RECIPROCAL LEARNING
TOWARD BASIC MOTION OF LAY UP IN BASKETBALL****By****WAHYUDI KURNIA ROMADHON****PEMBIMBING****Drs. Akor Sitepu, M.Pd****Drs. Sudirman Husin, M.Pd**

This research was conducted to determine the effect of Jigsaw cooperative learning model and reciprocal learning model toward basic motion of lay up in basketball and to find out which model is better to increase the basic motion of lay-up in basketball at the tenth grade students of SMAN 1 Kalianda South Lampung.

This is an experimental research. The population of this research was the tenth grade students of SMAN 1 Kalianda South Lampung. There were 350 students and only 60 students (15% of the population) were taken as the sample. They were divided into 3 groups: jigsaw group, reciprocal group, and control group. The instrument used by the researcher was the assessment of basic motion of lay up in basketball, and then the data were analyzed by using ANOVA analysis technique.

The results showed that: *first*, It can be concluded that there was an effect of Jigsaw cooperative learning model in increasing lay up in basketball. *Second*, It can be concluded that there was an effect of reciprocal learning model in increasing lay up in basketball. *Third*, There was no significant difference between the groups at the end of the test after being given the treatment in each group. Both Jigsaw group and reciprocal group equally increased the basic motion of lay up on students.

Thus, the researcher concludes that both Jigsaw cooperative learning model and reciprocal learning model equally increase the basic motion of lay up in basketball.

Keywords: Effects, Cooperative Jigsaw, Reciprocal, lay up

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Tujuan Pendidikan Jasmani adalah untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Permainan bola basket merupakan permainan dengan gerakan yang kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain. Agar dapat bermain basket dengan baik, siswa harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket, seperti a) *one hand set shoot* (tembakan satu tangan); b) *free throw* (tembakan bebas); c) *jump shoot* (tembakan sambil melompat); d) *three point shoot* (tembakan tiga angka); e) *hook shoot* (tembakan mengait); f) *lay up* (tembakan dengan awalan langkah).

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan pada siswa kelas X bahwa hasil tes *lay up* bola basket siswa masih rendah. Dari seluruh siswa pada masing-masing kelas, kurang lebih 200 siswa (60 %) dari total 350 siswa atau rata-rata setiap kelas 20 siswa yang mengalami kesulitan *lay up* adalah saat

melakukan langkah kaki untuk gerakan *lay up*. Siswa sering lupa untuk melakukan langkah-langkah *lay up*, jikapun melakukan terkadang langkah yang dilakukan tidak seimbang dan kurang sehingga mengganggu performa gerak dasar *lay up*.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Masih rendahnya kemampuan gerak dasar *lay up* bola basket siswa.
2. Sebagian besar siswa kesulitan dalam melakukan gerak langkah *lay up* bola basket.
3. Sebagian besar siswa kesulitan dalam mengarahkan tembakan ke arah kotak segiempat yang ada di ring.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *resiprokal* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan?

3. Apakah ada perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *resiprokal* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *resiprokal* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.
3. Untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *resiprokal* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan?

Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
2. Bagi guru
3. Bagi peneliti

Ruang Lingkup Penelitian

- a. Obyek penelitian yang diamati adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *resiprokal* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bolabasket
- b. Subyek penelitiannya yang diamati adalah siswa kelas X SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan
- c. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di lapangan bolabasket SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu yang dapat mengubah atau membentuk sesuatu yang lain (Badudu dan Zain, 1994:1031), sedangkan menurut (WJS. Poerwodarminto, 2002:664) pengaruh artinya daya yang ada, yang timbul dari sesuatu (orang/benda).

Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Pendidikan adalah upaya yang dikerjakan secara sadar oleh manusia untuk meningkatkan kualitas manusia untuk bersaing dalam membangun taraf hidup bangsa dan negara. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:42-50) membagi prinsip-prinsip belajar dalam 7 kategori yaitu; perhatian dan motifasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan

dan penguatan, dan perbedaan individu.

Pengertian Pendidikan Jasmani

Menurut Lutan dkk (2002:13) bahwa Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Strategi Pembelajaran

Menurut Gabbard, LeBlanc dan Lovy (1994) dalam Muhajir (2007:15) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merujuk pada suatu proses mengatur lingkungan belajar. Setiap strategi merupakan gabungan beberapa variabel. Variabel yang penting dalam strategi pembelajaran adalah metode penyampaian bahan ajar, pola organisasi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, dan bentuk komunikasi yang dipergunakan.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas pada tahun 1971 (Aronson, 2000: 10), metode *Jigsaw* ini kemudian diadaptasi oleh Slavin dan kawan-kawannya. Melalui metode *Jigsaw* kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen.

Istilah *Jigsaw* diartikan sebagai gergaji atau *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. *Jigsaw* merupakan salah satu bentuk belajar kooperatif.

Model Pembelajaran Resiprokal

Menurut Mosston (1994: 2), dalam gaya pembelajaran ini sebagian keputusan berkenaan dengan kegiatan pembelajaran bergeser dari guru kepada siswa. Siswa dalam hal ini diberi tanggung jawab yang lebih banyak, yakni membuat beberapa keputusan berkenaan dengan pelaksanaan tugas dan memberikan umpan balik kepada temannya.

Permainan Bola Basket

Perbasi (1999: 11) bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/score. Suatu regu yang telah mencetak suatu angka terbanyak pada akhir waktu permainan adalah menjadi pemenang. Dalam penjelasannya Hal Wissel (2000:1) memaparkan permainan bola basket diciptakan pada Desember 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang anggota Sekolah Pelatihan YMCA di Springfield Massachusetts yang sekarang dikenal dengan Springfield College. Naismith menciptakan permainan bola basket atas tugas yang diberikan

oleh Dr. Luther Gulick untuk membentuk suatu permainan yang dapat dimainkan dalam ruangan di musim dingin. Bola basket segera terkenal dan tersebar cepat ke seluruh negeri dan dunia oleh perjalanan para lulusan Sekolah Pelatihan YMCA (Young Men's Christian Association). Pada tanggal 21 Juli 1992 terbentuk federasi bola basket International yang di beri nama "Federation Internationale de Basketball Amateur" (FIBA) dengan Leon Bounffard sebagai presidennya dan Williams Jones sebagai sekretaris Jendral. Untuk pertama kalinya pada tahun 1936 bola basket dipertandingkan dalam Olimpiade di Jerman dan di ikuti 21 negara.

Teknik-Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Hal Wissel (2000: 11) menjelaskan bahwa bermain bola basket artinya melakukan permainan dengan gerakan yang kompleks seperti jalan, lari dan lompat untuk menggunakan teknik-teknik dasar yang dipakai menghadapi lawan

Lay Up

Usaha memasukkan bola kekeranjang diistilahkan dengan menembak, yang dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan atau *lay up*. (Nuril Ahmadi, 2007:18).

Menurut Hal Wissel (2000: 61) tembakan *lay up* dilakukan dekat dengan keranjang setelah

menyalib bola atau menggiring bola. Untuk dapat melakukan lompatan yang tinggi dalam *lay up* maka harus mempunyai kecepatan pada tiga langkah terakhir mendapat bola, tapi juga harus dikontrol kecepatan yang berlawanan. Langkah sebelum melakukan *lay up* adalah pendek, sehingga siswa dapat segera membungkuk lalu mengangkat lutut untuk melakukan lompatan. Angkat lutut menembak dan bola lurus ke atas sambil melompat dan bawa bola di antara telinga dan bahu. Arahkan lengan, pergelangan dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut anatar 45 sampai 60 derajat dan lepaskan bola dari telunjuk jari dengan sentuhan yang halus. Pertahankan posisi tangan penyeimbang pada bola sampai terlepas. Lakukan *follow through* dengan tetap mengangkat lengan dan lurus terentang pada siku, telunjuk menunjuk lurus pada target dan telapak tangan untuk menembak menghadap bawah.

Kerangka Pikir

Permainan bola basket merupakan permainan dengan gerakan yang kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan lompat serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan lain-lain. Agar dapat bermain basket dengan baik, siswa harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket, seperti mendribel, mengoper dan menembak dan harus ditunjang dengan kondisi fisik yang baik. Gerak dasar dalam

permainan bola basket seperti melempar, menangkap, menggiring bola, menembak, gerakan berporos/*pivot*, *lay up*, dan *jump shot* akan dipelajari dalam materi Pendidikan Jasmani.

Perumusan Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.

H_{a2} : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran resiprokal terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.

H_{a3} : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan resiprokal terhadap gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi. Menurut Arikunto (2006 : 3) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang selalu dilakukan

dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui beda pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran resiprokal terhadap peningkatan gerak dasar *lay up*. Maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen perbandingan yaitu untuk mengetahui pengaruh setiap variabel bebas terhadap variabel terikat.

Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Arikunto (2006: 130) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan sejumlah 350 orang

b. Sampel

Menurut Arikunto (1991: 108) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Karena jumlah seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan sejumlah 350 orang. Maka diambil sampel sebanyak 60 siswa yang akan dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok kooperatif tipe *jigsaw*, kelompok resiprokal dan kelompok kontrol.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah gejala bervariasi, gejala adalah objek

penelitian, jadi variabel adalah objek bervariasi (Arikunto, 2006 : 99). Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas dan satu terikat, yaitu :

1. Variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* (X_1) dan model pembelajaran resiprokal (X_2).
2. Variabel terikatnya adalah gerak dasar *lay up*.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan format penilaian ketrampilan gerak dasar *Lay up* bolabasket diadaptasi dari hal issel(2000).

Teknik Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan yang paling penting untuk menentukan keberhasilan dalam suatu penelitian guna mendapatkan hasil yang diinginkan. Data didapat dari pengukuran variabel terikat yaitu kemampuan gerak dasar *Lay Up* dalam permainan bolabasket

Teknik Analisis Data

Menghitung hasil tes awal dan akhir model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan resiprokal untuk meningkatkan *lay up* bola basket menggunakan teknik analisa varians tunggal (*analysis of variant/ one ways anova*). Tahap-tahap analisisnya

menurut Arikunto (2006: 323-325) adalah sebagai berikut :

1. Kuadrat Total (JK_T) dengan rumus :

$$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum XT)^2}{N}$$
2. Kuadrat Kelompok (JK_k), dengan rumus:

$$JK_k = \sum \frac{(\sum Xk)^2}{nk} - \frac{(\sum XT)^2}{N}$$
3. Kuadrat Dalam (JK_d), dengan rumus:

$$JK_d = JK_T - JK_k$$
4. Derajat Kebebasan Total (db_T), dengan rumus:

$$db_T = N - 1$$
5. Derajat Kebebasan Kelompok (db_k), dengan rumus:

$$db_k = K - 1$$
6. Derajat Kebebasan Dalam (db_d), dengan rumus:

$$db_d = N - K$$
7. Menghitung Jumlah (MK_k), dengan rumus:

$$MK_k = JK_k : db_k$$
8. Mean Kuadrat Dalam (MK_d), dengan rumus:

$$MK_d = JK_d : db_d$$
9. Mencari F_{hitung}, dengan rumus :

$$F_0 = \frac{MK_k}{MK_d}$$
 dengan db_F = db_k lawan db_d
10. Mencari F_{tabel} masing-masing kelompok dengan menggunakan $\alpha = 0,05$.
11. Menyusun Tabel Ringkasan Anava Satu Jalur untuk dasar penarikan kesimpulan analisis. Dengan pengujian taraf signifikan perbedaan antara

kelompok eksperimen kooperatif tipe jigsaw, kelompok eksperimen resiprokal dan kontrol adalah bila $F_{hitung} < F_{tabel}$

berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen kooperatif tipe *jigsaw*, kelompok eksperimen resiprokal dan kelompok kontrol.

Sebaliknya bila $F_{hitung} >$

F_{tabel} berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen kooperatif tipe *jigsaw*, kelompok eksperimen resiprokal dan kelompok kontrol.

12. Membuktikan hipotesis (t_0) dengan menggunakan rumus :

$$t_0 = \frac{M1 - M2}{\sqrt{MKd. \frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

Dengan pengujian hipotesis pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (uji 2 arah, $n=60$) = 2,000.

Kriteria pengujian dua arah :

jika $- t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq + t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Deskripsi data penelitian adalah gambaran dari semua data yang diperoleh dari tes awal sampai dengan tes akhir. Deskripsi ini

digunakan untuk membandingkan hasil penelitian kelompok kooperatif tipe *jigsaw*, kelompok resiprokal dan kelompok kontrol.

Dan diperoleh hasil penilaian gerak dasar *Lay Up* kelompok *Jigsaw* dengan nilai rata-rata 50,4 dan mengalami peningkatan pada tes akhir dengan nilai rata-rata 85,3 sedangkan data tes awal kelompok Resiprokal dengan nilai rata-rata 50,0 dan mengalami peningkatan pada tes akhir dengan nilai rata-rata 78,2. Adapun hasil penghitungan *t-test* untuk tes awal dan tes akhir pada kelompok kooperatif tipe *jigsaw* didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap peningkatan *lay up* bola basket. Hasil penghitungan statistik untuk tes awal dan tes akhir kelompok resiprokal didapat kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran resiprokal terhadap peningkatan *lay up* bola basket. Adapun hasil penghitungan *t-test* untuk tes akhir pada kelompok kooperatif tipe *jigsaw* dan kelompok resiprokal diperoleh kesimpulan bahwa setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok terdapat perbedaan yang berarti atau signifikan antara kelompok kooperatif tipe *jigsaw* dan kelompok resiprokal terhadap hasil belajar gerak dasar *lay up* bola basket pada siswa.

Pembahasan

Pada latihan kooperatif, siswa merasakan kebersamaan dalam

kelompoknya. Sehingga dapat saling membantu dan memperbaiki kesalahan teman kelompoknya. Sedangkan pada kelompok resiprokal, pada awalnya siswa yang berpasangan masih merasa kaku dan terkadang tertekan dengan pasangannya, sehingga membutuhkan beberapa waktu untuk menyesuaikan diri dan berlatih dengan sungguh-sungguh. Maka dapat peneliti simpulkan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan resiprokal dapat meningkatkan gerak dasar *lay-up* bola basket siswa.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap gerak dasar *lay up* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.
2. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Resiprokal terhadap gerak dasar *lay up* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.
3. Ada perbedaan yang signifikan hasil tes akhir antara model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan model pembelajaran Resiprokal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran resiprokal dalam meningkatkan hasil gerak dasar *lay up* dalam bermain bola basket pada siswa kelas X di SMAN 1 Kalianda Lampung Selatan.

Saran

1. Bagi Siswa agar dapat meningkatkan gerak dasar *lay up* dalam permainan bola basketnya.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam upaya meningkatkan *lay up* dalam permainan bola basket dan hasil belajar siswa.
3. Peneliti lainnya, khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan FKIP Unila dapat terus menerus memperbaiki penelitian dalam melakukan penelitian selanjutnya, dengan beberapa penyempurnaan misalnya: a) jumlah sampel penelitian yang lebih besar; b) waktu penelitian yang lebih lama; c) menambah variabel bebas sebagai pembandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdoellah, Arma dan Agusmanaji. 1994. *Dasar- Dasar Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Adisasmita, Yusuf. 1997. *Strategi Instruksional Pendidikan*

- Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PPS IKIP Jakarta.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Aroson. 2000. *Kaedah Pembelajaran Kooperatif*. [www//jigsaw.org](http://www.jigsaw.org).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Jakarta.
- Hidayat, Cucu. 2008. Pengaruh Gaya Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi (Unsil Tasikmalaya) dalam Jurnal IPTEK Olahraga, Vol.10, No.3, September 2008: 216-231. FPOK Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
- Husin, Sudirman. 2008. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Seminar Lokakarya Penjas dan Olahraga. Bandar Lampung.
- Lutan, Rusli. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Depdikbud Dirjen Dikti PPLPTK. Jakarta.
- Muhajir. 2007. *Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. PT Erlangga. Bandung.
- N.K. Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Perbasi. 1999. *Peraturan Permainan Bola Basket*. Diterbitkan oleh Perbasi. Jakarta.
- Samsuri. 2012. *Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. [www//samsuri.wordpress.com](http://www.samsuri.wordpress.com).
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Penerbit Tarsito. Bandung.
- Sujana, Nana. 1991. *Teori-Teori Belajar untuk Pengajaran*. Lembaga penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Jakarta.
- Universitas Lampung. 2008. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung.
- Uno, Hamzah. B. 2007. *Model-Model Pembelajaran*. BumiAksara. Jakarta.
- Wissel, Hall. 2000. *Bola Basket: Langkah Untuk Sukses*. PT Grafindo Persada. Jakarta.
- Http: // www.jigsaw.org/steps.htm/9september2012/ pkul.20.15