

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DAN SEPAK BOLA

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar, pembelajaran juga disebut sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah dalam pembelajaran karena tentunya banyak perbedaan seperti adanya peserta didik yang mampu menerima materi pembelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam menerima pembelajaran perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya, interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap-tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu, dalam proses pembelajaran pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Nana Sudjana (Suriyanto, dkk. 2017) mengatakan pembelajaran sebagai proses dapat dimaknai sebagai upaya yang wajib melalui penyesuaian tingkah laku. Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika hasil belajar meningkat, hasil belajar dapat dimaknai sebagai perubahan tingkah laku yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan

berkualitas apabila masuknya merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Pembelajaran sering kita lihat dimana saja yang lebih umum pembelajaran terjadi disekolahan. Menurut Romiszowski (Hayati 2017 :2) pembelajaran atau instruction adalah sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Budimansyah (Hayati 2017 :2) juga mengemukakan bahwa pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Jadi dapat disimpulkan pelajaran adalah suatu proses dimana didalam proses itu dapat mengubah perilaku, pikiran dan emosional seseorang yang didapat dari pelatihan atau pengalaman. Menurut Trianto (Muhammad Darwis Dasopang 2017) berpendapat bahwa pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya pembelajaran adalah usaha sadar diri dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Damayati (Hayati 2017 :3) dalam bukunya mengemukakan bahwa hakekat pembelajaran adalah :

- a. Kegiatan yang dimaksudkan untuk membelajarkan pembelajaran.
- b. Program pembelajaran yang dirancang dan *diimplementasikan* (diterapkan) dalam suatu sistem.
- c. Kegiatan yang dimaksud untuk memberikan pengalaman belajar kepada pembelajar.
- d. Kegiatan yang mengarahkan pembelajaran kearah pencapaian tujuan pembelajaran.
- e. Kegiatan yang melibatkan komponen-komponen tujuan, isi pembelajaran, sistem penyajian dan sistem evaluasi dalam *realisasinya*.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dimana didalamnya terjadi dua interaksi yang edukatif antara pendidik dan peserta didik.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi adalah kata yang lazim digunakan dalam peperangan atau pun pertandingan, strategi adalah cara untuk memenangkan sesuatu dengan mengatur terlebih dahulu. Begitu pula dalam pembelajaran terdapat strategi yang banyak digunakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

Suyono dan Hariyanto (Setiawan 2017 :115) mengungkapkan strategi pembelajaran adalah rangkain kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*assessment*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendapat Kemp (Setiawan 2017: 116) juga mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat Dick dan Carrey (Setiawan 2017:116) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa strategi pembelajaran adalah segala sesuatu atau rancangan yang telah dipersiapkan untuk proses pembelajaran. Dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mendapat hasil yang maksimal.

3. Komponen-komponen Dalam Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan pembelajaran mengandung komponen. Muhammad Darwis Dasopang(

2017) dalam jurnalnya mengatan bahwa proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain saling berinteraksi, dimana guru harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Zainiyati (2010: 9) dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem *instruksional* yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain :

a. Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga merupakan faktor yang terpenting. Ditangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi *bervariasi*. Tujuan rekayasa pembelajaran oleh guru adalah membentuk lingkungan yang diharapkan dari proses belajar peserta didik, yang pada akhirnya peserta didik memperoleh suatu hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

b. Peserta didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat *dimodifikasi* oleh guru.

c. Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu dalam strategi pembelajaran penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali dipilih oleh guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Muhammad Darwis Dasopang (2017) mengungkapkan bahwa tujuan

merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya, seperti bahan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat ,sumber dan alat evaluasi. Oleh karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru.

d. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran merupakan *medium* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara *sistematis* dan *dinamis* sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.

e. Kegiatan pembelajaran

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara *optimal*, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

f. Metode

Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung. Muhammad Darwis Dasopang (2017) dalam jurnalnya mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan guru dalam

menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

g. Alat

Alat yang dipergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

h. Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran melalui evaluasi juga dapat diketahui kekurangan dalam proses pembelajaran. Dja'far Siddik (Muhammad Darwis Dasopang 2017) mengungkapkan bahwa fungsi evaluasi adalah:

- a. Intensif untuk meningkatkan peserta didik belajar
- b. Umpan balik bagi peserta didik
- c. Umpan balik bagi pendidik
- d. Informasi bagi orang tua / wali
- e. Informasi untuk lembaga

B. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif pertama kali diteliti pada tahun 1898, hampir 600 eksperimen dan lebih dari 100 penelitian yang relevan dengan pembelajaran kooperatif telah dilakukan oleh peneliti. Penekanan dalam pembelajaran kooperatif adalah aspek sosial, yaitu terciptanya aktivitas interaksi antar anggota kelompok dan guru berupaya mengkondisikannya dengan selalu memotivasi siswa agar selalu tumbuh rasa kebersamaan dan saling membutuhkan antar siswa dapat meningkatkan sikap saling tolong menolong dalam perilaku sosial dan dirancang khusus untuk menolong peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif menekankan pada aspek sosial, yaitu terciptanya aktivitas interaksi antar anggota kelompok sehingga dapat

menimbulkan interaksi antara sesama siswa yang saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif model jigsaw salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil prestasi yang maksimal.

Pembelajaran model jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok. Menurut Mubtadiin (2021) dalam jurnalnya mengatakann bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang dilaksanakan dengan bekerja sama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mengalahkan antar siswa. Sejalan dengan pendapat Jhonson (Mubtadiin 2021) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok.

Salvin (Harahap dan Lubis 2016) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya siswa belajar dan bekerja melalui kelompok -kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang dengan struktur kelompok heterogen. 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.

Dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggotasaling berkerja sama secara kaloboratif dan dan membantu untuk memahami suatu materi, memeriksa dan memperbaiki pekerjaan teman serta kegiatan lainnya, dengan

tujuan mencapai hasil belajar yang tinggi. Ditekankan pemahaman pada siswa bahwa tugas belum selesai apabila salah satu anggota kelompok belum menguasai dan memahami materi pembelajaran, selain itu pembelajaran kooperatif memungkinkan timbulnya komunikasi dan interaksi yang lebih berkualitas antar siswa dalam kelompok maupun antar siswa dengan antar kelompok. Pada pembelajaran kooperatif ini guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan moderator. 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 kerja sama dan saling membutuhkan diantara siswa.

1. Model – model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karna masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda. Model adalah bentuk atau pola yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Miils (Haryanti & Sulistio 2022) mengungkapkan bahwa model adalah representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Kemp (Haryanti & Sulistio 2022) juga berpendapat model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Berikut adalah model-model dalam pembelajaran kooperatif.

a. *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model *Student Team Achievement Division* ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari universitas Jhon Hopkins model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif karena model yang praktis akan mudah dilaksanakan. Dalam model pembelajaran STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau tim belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar anggota kelompok

Menurut Slavin (Haryanti & Sulistio 2022) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD yaitu siswa dikelompokkan dalam kelompok belajar beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya.

b. *Group Investigation (GI)*

Investigasi kelompok dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di universitas Tel Aviv, Israel metode pembelajaran GI merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau melalui internet. Metode ini dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri dan keterampilan berkomunikasi, peserta didik dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Peserta didik terlibat secara aktif mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pelajaran. Hal ini akan memberikan kesempatan peserta didik untuk lebih mempertajam pemahamannya terhadap materi.

Haryanti & Sulistio (2022 :32) dalam bukunya mengatakan bahwa metode Group Investigasi sangat cocok untuk bidang kajian yang memerlukan kegiatan studi proyek terintegrasi yang mengarah pada kegiatan perolehan, analisi dan sintesis serta analisis informasi dalam upaya untuk memecahkan sesuatu.

c. *Team game tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis- kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkopetensi sebagai wakil dari tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar Slavin (Haryanti & Sulistio 2022) mengatakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pelajaran.

d. *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) atau berfikir berpasangan berbagi adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik belajar mengajar berfikir berpasangan (berempat) dikembangkan oleh Farnk Lyman sebagai struktur kegiatan pembelajaran cooperative learning tipe ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain.

Metode TPS berarti memberi waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Haryanti & Sulistio (2022:48) dalam bukunya menyatakan bahwa model pembelajaran TPS merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi waktu bagi siswa untuk dapat berfikir secara individu maupun berpasangan.

e. *Numbered heads together* (NHT)

Numbered head together (NHT) atau penomoran berfikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional. Model pembelajaran NHT ini adalah satu model dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang laing tepat. Model NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan.

Haryanti & Sulistio (2022:53) dalam bukunya berpendapat bahwa teknik NHT dapat mempermudah dalam pembelajaran, dalam pembagian tugas teknik ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi siswa terhadap keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya.

f. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. *Make a match* merupakan model yang dikembangkan

pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a match* merupakan model yang mengajarkan pada siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Rusman (Haryanti & Sulistio 2022) menjelaskan bahwa *make a match* merupakan salah satu dari model jenis pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suatu yang menyenangkan.

2. Pengertian Pembelajaran Model *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif model *jigsaw* pertama kali dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan di universitas Texas. Dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di universitas Jhon Hopkins, tipe mengajar *jigsaw* dikembangkan sebagai metode kooperatif *learning* tipe ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, Bahasa dan lain-lain tipe ini cocok untuk semua kelas.

Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerja sama belajar. *Jigsaw* dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk presentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu metode pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multi fungsi kelompok belajar yang dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok.

Pembelajaran model *jigsaw* merupakan tipe pembelajaran berkelompok dalam pembelajar model *jigsaw* bukan hanya pengajar yang berperan aktif tetapi juga anak didik dituntut untuk dapat menguasai materi secara mandiri dengan bimbingan dan dibawah pengawasan pengajar. Model pembelajaran ini terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Sedangkan kelompok ahli yaitu

kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda-beda yang ditugaskan untuk mempelajari dan memahami materi tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan materi yang kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal dan diberi tanggung jawab untuk keberhasilan masing-masing, model pembelajaran *jigsaw* menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara belajar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen. Siswa berkerja sama saling ketergantungan secara positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Harahap dan Lubis (2016) dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa pada model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Pendapat Setiawan, dkk (2016) dalam jurnalnya mengungkapkan *jigsaw* merupakan pembelajaran *kooperatif* dengan pengelompokan siswa yang *heterogen*. Selain itu, dalam proses pembelajarannya seluruh siswa yang terlibat memiliki tanggung jawab tersendiri yang akan diterimanya berupa lembar ahli yang menjadi fokus masing-masing anggota kelompok. Lembar ahli yang diterima akan dipelajari dalam sebuah kelompok ahli dengan waktu yang telah ditentukan.

Majid (Santoso & Soeryanto 2021) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif model *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Pembelajaran *jigsaw* juga merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri

atas empat sampai dengan enam orang secara heterogeny, dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Aprilia dan Judita (2018) berpendapat dalam jurnalnya bahwa model pembelajaran *jigsaw* menuntut siswa bekerja dalam kelompok dan setiap siswa diberikan tanggung jawab individu untuk memahami materi yang akan diberikan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan pembelajaran model *jigsaw* adalah model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik dapat membantu teman sebaya dalam kelompoknya untuk dapat menguasai materi secara bersama-sama.

Rusman (Kartikasari Pusvita Cucu dkk 2019) berpendapat bahwa model pembelajaran *jigsaw* ini juga dikenal dengan kooperatif para ahli karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Namun permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama. Kita sebut sebagai tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi selanjutnya hasil pembahasan ini dibawa ke kelompok asal dan disampaikan kepada anggota kelompoknya. Isjoni (Harahap dan Lubis 2016) mengatakan bahwa 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, sedangkan menurut Lie (Harahap dan Lubis 2016) mengatakan *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang sudah diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.

Kunci keberhasilan *jigsaw* adalah saling ketergantungan, yaitu setiap siswa bergantung kepada anggota timnya untuk memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian.

Dari berbagai pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dimana terdapat kelompok didalamnya selain itu model pembelajaran *jigsaw* juga menekankan kerjasama dan ketergantungan yang positif kepada setiap anggotanya, sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang efektif.



Gambar 2.1 Gambar pembelajaran *Jigsaw*

Sumber : Hayati (2017 :18)

3. Langkah-langkah Pembelajaran Model *Jigsaw*

Dengan teknik *jigsaw* ini guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi. *Jigsaw* didesain khusus meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman kelompoknya. Kunci *jigsaw* ini adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik.

Elliot Aronson (Harahap dan Lubis 2016) mengungkapkan cara pelaksanaan pembelajaran *jigsaw* meliputi 10 tahap yaitu:

- a. Membagi siswa kedalam kelompok *jigsaw* dengan jumlah 5-6 orang.
- b. Menugaskan satu orang siswa dari masing-masing kelompok sebagai pemimpin umumnya siswa yang dewasa dalam kelompok itu.
- c. Membagi pelajaran yang akan dibahas kedalam 5-6 segmen.
- d. Menugaskan tiap siswa untuk mempelajari satu segmen dan untuk menguasai segmen mereka sendiri.
- e. Memberi kesempatan kepada para siswa itu untuk membaca secepatnya segmen mereka sedikitnya dua kali agar mereka terbiasa dan tidak ada waktu untuk menghafal.
- f. Membentuk kelompok ahli dengan satu orang dari masing-masing kelompok *jigsaw* bergabung dengan siswa lain yang memiliki segmen yang sama untuk mendiskusikan poin-poin yang utama dari segmen mereka dan berlatih presentasi kepada kelompok *jigsaw* mereka.
- g. Setiap siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok *jigsaw* mereka.
- h. Meminta masing-masing siswa untuk menyampaikan segmen yang dipelajarinya kepada kelompoknya dan memberi kesempatan kepada siswa-siswa yang lain untuk bertanya.
- i. Guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lainnya menganti proses itu bila ada siswa yang mengganggu segera dibuat intervensi yang sesuai oleh pemimpin kelompoknya yang ditugaskan.
- j. Pada akhir bagian beri ujian atas materi sehingga siswa tahu bahwa pada bagian ini bukan hanya game tapi benar-benar menghitung.

Rusman (Harianja, dkk 2022: 30) mengatakan bahwa dalam model *jigsaw* ini terdapat 8 langkah mudah agar siswa meraih sukses dalam belajar, yaitu :

- a. Siapkan materi, bagi materi menjadi beberapa sub topik.
- b. Jelaskan, beri penjelasan materi dan kompetensi dengan singkat.
- c. Buat kelompok *heterogen*, berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, dan kemampuan *verbal*.
- d. Baca materi membaca berulang-ulang bukan menghafal.

- e. Diskusi kelompok ahli, siswa berdiskusi, mencatat poin penting, dan berlatih presentasi.
- f. Presentasi di kelompok *jigsaw* lakukan bergantian dengan waktu *relative* sama.
- g. Penilaian, teknik penilaian lisan lebih cocok dari pada penilaian tertulis.

Selain tahapan diatas Sugianto (Harianja 2022: 30) mengatakan bahwa kegiatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran model *jigsaw* juga dapat diterapkan melalui kerangka berikut:

- a. Tahap pendahuluan, yaitu *review*, *apersepsi*, dan motivasi. Menjelaskan pada siswa tentang model pembelajaran yang dipakai dan menjelaskan manfaatnya. Pembentukan kelompok setiap kelompok terdiri 4 sampai 6 orang dengan kemampuan yang *heterogen*, dan pembagian materi atau soal pada setiap anggota kelompok.
- b. Tahap penguasaan, yaitu siswa dengan materi atau soal yang sama bergabung dalam kelompok ahli dan berusaha menguasai materi sesuai dengan soal yang diterima, guru memberikan bantuan sepenuhnya.
- c. Tahap penalaran, yaitu setiap siswa kembali ke kelompok asalnya, tiap siswa dalam kelompok saling saling menularkan dan menerima materi dari siswa lain, terjadi diskusi antar siswa dalam kelompok asal, dan dari diskusi tersebut siswa memperoleh jawaban.
- d. Tahap penutup, yaitu guru bersama siswa membahas soal, dan kuis atau evaluasi (menilai, membandingkan, menyimpulkan, mempertentangkan, mengkeritik, mendeskripsikan, membedakan, menafsirkan, menerangkan, memutuskan, menafsirkan, menghubungkan, dan membantu).

Tabel 2.1 Fase Pembelajaran *Jigsaw*

Fase	Kegiatan
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru memberikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
Fase 2 : Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan

	demonstrasi atau dengan bahan bacaan.
Fase 3 : Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan komunikasi secara efisien, menentukan kelompok asal dan kelompok ahli.
Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok ahli dan memberi tanggung jawab mengajarkannya kepada kelompok asal.
Fase 5 : Mengevaluasi	Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan guru mengevaluasi hasil belajar, tentang materi yang telah dipelajari.
Fase 6 : Memberi penghargaan	Guru memberi pujian kepada kelompok yang terbaik dan memberi arahan kepada kelompok yang lain, mencari cara untuk menghargai baik ujian maupun hasil individu atau kelompok.

Kegiatan guru	langkah	Kegiatan siswa
1. Siapkan materi	Kajian materi	Duduk dalam kelas
2. Bentuk kelompok	Kelompok asal	Berbagi tugas setiap anggota mengkaji materi yang berbeda
3. Kelompokkan siswa berdasarkan tugas kajian materi	Diskusi kelompok ahli	Keluar dari kelompok menuju tim ahli
4. Bimbingan diskusi		Diskusi dengan kelompok lain

5. Kelompokkan siswa pada kelompok asal	Laporan kelompok asal	Kembali kekelompok asal
6. Bimbingan diskusi kelompok		Setiap anggota menyajikan materi yang sudah dikaji kepada anggota lain
7. Guru memberikan kesempatan pada siswa yang lain untuk bertanya		Murid bertanya kepada guru tentang apa yang tidak dimengerti
8. Berikan kuis	Kuis	Ikuti kuis
9. Hitung skor kuis atau berikan penghargaan	Penghargaan kelompok	Menerima penghargaan

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. Selain langkah-langkah dalam pembelajaran *jigsaw* terdapat juga prosedur dalam pembelajaran *jigsaw* menurut Malvin (Suprihatin 2017) dalam jurnalnya menyatakan sebagai berikut :

- a. Pilihlah materi belajar yang bisa dipecah menjadi beberapa bagian. Sebuah bagian bisa sependek kalimat atau sepanjang paragraf. (jika materinya Panjang, perintahkan siswa untuk membaca tugas mereka sebelum pelajaran).
- b. Hitunglah jumlah bagian yang hendak dipelajari dan jumlah siswa. Bagikan secara adil berbagai tugas kepada berbagai kelompok siswa. Sebagai contoh, bayangkan sebuah kelas yang terdiri dari 12 siswa. Dimisalkan bahwa anda bisa membagi materi pelajaran menjadi tiga *segmen* atau bagian. Anda mungkin selanjutnya dapat membentuk *kuartet* (kelompok empat anggota) dengan memberikan *segmen* 1, 2 atau 3 kepada tiap kelompok. Kemudian perintahkan tiap kelompok belajar

untuk membaca, mendiskusikan, dan mempelajari materi yang mereka terima terlebih dahulu.

- c. Setelah waktu belajar selesai, bentuklah kelompok-kelompok belajar ala *jigsaw* kelompok tersebut terdiri dari perwakilan tiap kelompok belajar dikelas. Dalam contoh yang baru saja diberikan, anggota dari tiap *kuartet* dapat berhitung mulai 1, 2, 3 dan 4. Kemudian bentuklah kelompok belajar *jigsaw* dengan jumlah yang sama. Hasilnya adalah kelompok belajar *trio*. Dalam masing-masing *trio* akan ada satu siswa yang telah mempelajari *segmen 1*, *segmen 2* dan *segmen 3*.
- d. Perintahkan anggota kelompok *jigsaw* untuk mengajarkan satu sama lain apa yang telah mereka pelajari.
- e. Perintahkan siswa untuk kembali ke posisi semula dalam rangka membahas pertanyaan yang masih tersisa guna memastikan pemahaman yang akurat.

Dalam aplikasinya pembelajaran *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* ini dicirikan oleh struktur tugas tujuan dan penghargaan kooperatif, yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif diantara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan keterampilan bekerja sama dan kolaborasi, kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk membantu siswa yang kurang pintar dalam mempelajari konsep-konsep yang dirasa sulit. Pada perkembangan selanjutnya pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* selalu mengadakan diskusi kelompok ahli tiap awal sebelum diskusi kelompok asal mengingat banyak materi ajar tertentu merupakan materi prasarat.

Pada akhirnya setiap siswa dalam kelas dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan seajar, pada pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Dalam proses diskusi dan kerja sama kelompok guru hanya berfungsi sebagai fasilitator,

konsultan dan manager yang mengkoordinir proses pembelajaran suasana belajar dan interaksi yang santai antar siswa dengan guru maupun antar siswa membuat proses berfikir siswa lebih optimal dan siswa mengkontruksi sendiri ilmu yang dipelajarinya menjadi pengetahuan yang akan bermakna dan tersimpan dalam ingatannya untuk priode waktu yang lama. Hal ini dapat menumpuk minat dan perhatian siswa dalam mempelajari materi yang dapat berpengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Jigsaw*

Setiap pembelajaran memiliki tujuan masing-masing untuk membuat pembelajaran terlihat lebih menarik, Hayati (2017 :18) tujuan dari tipe *jigsaw* adalah untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apa bila mereka mencoba mempelajari materi sendiri.

5. Kelebihan Model Pembelajaran *Jigsaw*

- a. Siswa diajar bagaimana bekerja sama dalam kelompok.
- b. Materi yang diberikan kepada siswa dapat merata.
- c. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
- d. Dapat meningkatkan kemampuan sosial.
- e. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
- f. Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompok belajarnya.

6. Kekurangan Model Pembelajaran *Jigsaw*

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- b. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- c. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan.

- d. Penugasan anggota kelompok untuk menjadi tim ahli sering tidak sesuai antara kemampuan dengan kompetensi yang harus dipelajari.
- e. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi penata ruang belum terkondisi dengan baik.

C. Sepak Bola

1. Permainan Sepak Bola

Catatan tertua tentang sepak bola ditemukan di Cina dari masa *Dinasti Ts'in* (255-206 sebelum Masehi). Menu skrip itu mencurigai permainan ini diperoleh secara turun temurun sejak 5.000 tahun sebelumnya. *Tsu-chu* yang berarti “menendang bola” lahir dari kepercayaan Cina kuno. Menurut penulis *Li You* (55-135), bola itu melambangkan bulan yang amat sakral dan dua tim yang berlawanan melambangkan *yin* dan *yang*. Baru setelah berabad-abad lamanya lahir badan yang mengurus sepak bola yang bernama FIFA (*Federation Internationale de Football Association*) Badan yang mengurus sepak bola internasional, Organisasi ini dibentuk pada 21 Mei 1904 di Prancis. Kantor badan sepak bola FIFA disepakati di kota Zurich, Swiss. Saat itu yang diangkat sebagai presiden FIFA adalah Robert Guerin. FIFA sendiri dibentuk dengan tujuan untuk mrngawasi dan mengatur pertandingan sepak bola, selain itu FIFA juga bertugas menetapkan hukuman, mengatur *transfer* pemain antar tim, memberikan gelar penghargaan dan menerbitkan daftar peringkat dunia baik antar negara maupun tim sepak bola secara resmi.

Setelah terbentuk nya FIFA, perkembangan sepak bola dunia menjadi semakin pesat. Di Indonesia sendiri badan yang menangani sepak bola adalah Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia (PSSI). PSSI ini berdiri pada 19 April 1930 di Jogjakarta, dan ketua umum PSSI pada masa itu Ir. Soeratin Sosrosoegondo.

Palmizal, Muzaffar dan Saputra (2018:1) dalam bukunya mengungkapkan bahwa istilah yang diberikan untuk permainan sepak bola pun bervariasi, untuk negara-negara yang menggunakan bahasa Inggris

mereka menyebut permainan ini *football*, sementara beberapa wilayah lain disebut *soccer*. Negara-negara yang menggunakan bahasa latin menyebutnya dengan istilah *futebol* atau *futbol*. Dalam bahasa Jerman atau bahasa yang digunakan oleh bangsa-bangsa Skandinavia disebut dengan *fussball* atau *votbal* dalam sebutan bahasa Belanda. Sedangkan di Indonesia permainan ini sering disebut sepak bola atau bola kaki.

Sepak bola menjadi olahraga yang sangat populer di dunia saat ini sepak bola tidak hanya jadi ajang untuk rekreasi atau mengisi waktu luang dewasa ini sepak bola di jadikan cara untuk berprestasi dengan mengikuti-mengikuti ajang-ajang atau liga di setiap pertandingan sepak bola. Untuk mencapai prestasi didalam olahraga sepak bola banyak hal yang harus dimiliki individu atau pun kesebelasan yang ingin berprestasi didalam olahraga sepak bola, permainan sepak bola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan team, maka suatu kesebelasan yang baik, kuat , tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain-pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak artinya mempunyai kerja sama team yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan bermain sepak bola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat dan cermat artinya tidak membuang-buang energi atau waktu.

Palmizal, Muzafar dan Saputra (2018:35) dalam bukunya juga mengatakan bahwa sepak bola dimainkan diatas lapangan berumput yang mempunyai ukuran standar internasional yaitu panjang 100-110 m dan lebar 64-75 m, ukuran daerah pinalti yaitu 18 m dari setiap posnya, gawang berukuran lebar 7 m dengan tinggi 2,5 m, dan garis pinalti berada 11 m dari titik tengah garis gawang. Sepak adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim beranggotakan sebelas orang salah satunya sebagai penjaga gawang yang bertanding selama 2 X 45 menit untuk memasukan sebuah bola bundar ke gawang lawan

Berbicara tentang sepak bola pada saat ini, Sucipto,dkk (Rustanto, 2017) menyatakan bahwa sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Hasanah (2014: 1) berpendapat dalam bukunya bahwa sepak bola adalah salah satu olahraga yang sudah terkenal dimasyarakat dunia. Sejalan dengan pendapat Irianto (Wahyudi 2020: 2) olahraga sepak bola merupakan olahraga yang murah dan dapat dilakukan oleh siapa pun dan dimanapun. Sepak bola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan maksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola.

Dalam permainan sepak bola ada beberapa teknik bermain salah satunya adalah *passing*, passing dibagi menjadi dua *passing* jarak dekat dan *passing* jarak jauh. Menurut Muhamad Alkhadar dan Diego Syafii (Mochammad Afifudin 2022) mengatakan bahwa hampir 80% permainan sepak bola melibatkan dan menggunakan *passing* kemampuan ketepatan dalam melakukan passing sangat diperlukan dalam menjalankan permainan secara tim terutama passing jarak pendek. Santoso juga berpendapat dalam (Mochammad Afifudin 2022) *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya. *Passing* yang dilakukan dengan kecepatan tinggi dengan akurasi yang baik, akan mampu menciptakan peluang dan membangun strategi penyerangan. Keterampilan *passing* merupakan teknik penting dan paling utama yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola. Keterampilan *passing* digunakan untuk menghubungkan pemain dengan pemain lainnya Fifa (Ridho Bahtra 2022 :100) *passing* adalah unsur paling mendasar dari permainan tim.

Mielke (Ridho Bahtra 2022 :100) juga berpendapat *passing* adalah seni memindahkan bola mendatar atau di udara dari satu pemain ke pemain lainnya Taylor (Ridho Bahtra 2022 :100) mengatakan bahwa *passing* merupakan elemen dasar dalam permainan, *passing* lebih dari sekedar gerakan teknis karena melibatkan hubungan di antara para pemain. Pemain

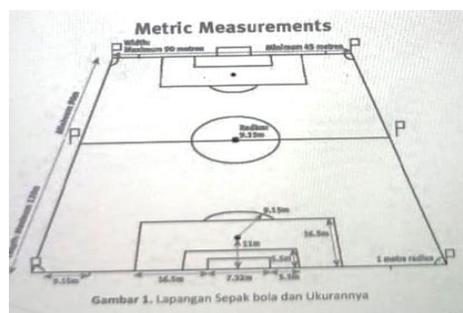
harus tahu cara menggunakan semua titik kontak pada kedua kaki yang memungkinkan untuk bervariasi gerakan. Pendapat ini menjelaskan bahwa *passing* adalah elemen dasar dalam permainan sepak bola yang menghubungkan antar satu pemain dengan pemain lainnya. Passing adalah memindahkan boladari pemain satu ke pemain yang lainnya, dalam melatih passing kita harus berkonsentrasi agar bola yang kita passing tetap lurus dan kearah yang kita inginkan.

2. Sarana dan Prasarana Permainan Sepak Bola

Permainan atau pertandingan sepak bola dapat berjalan dengan baik apabila ditunjang juga dengan sarana dan prasarana yang sesuai dengan standar FIFA. Prasarana merupakan segala sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Sedangkan sarana merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan, dimanfaatkan dan diperlukan dalam kegiatan olahraga. Berikut sarana dan prasarana permainan sepak bola :

a. Lapangan sepak bola

Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang. Panjangnya 90-120 meter dan lebarnya 45-90 meter. Lapangan diberi garis tegas yang lebarnya tidak lebih 12 cm. garis tengah lapangan lingkaran dengan jari-jari 9,15 meter. Daerah gawang 5,5 meter, kotak pinalti 16,5 meter dengan jarak menendang 11 meter.

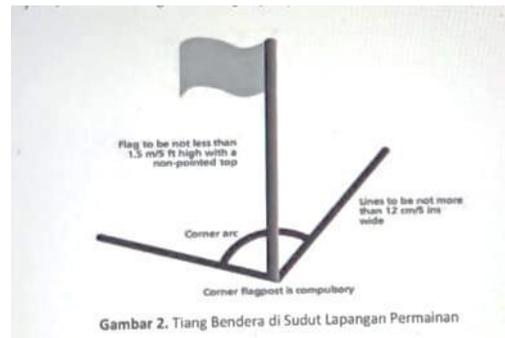


Gambar 2.2 Lapangan sepak bola

Sumber : Kusuma (2018:16)

b. Tiang bendera disudut lapangan

Setiap sudut lapangan dipasang sebuah bendera dengan tiang berujung tumpul dengan tinggi tidak lebih dari 1,5 meter. Tiang disudut lapangan sepak bola berfungsi sebagai tanda untuk bola keluar sebagai tendangan sudut atau lemparan kedalam.



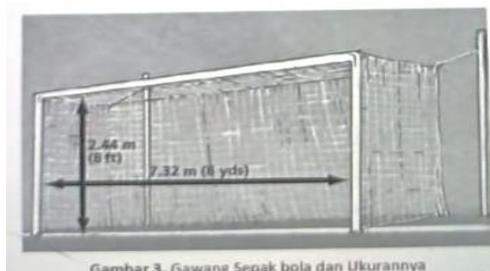
Gambar 2. Tiang Bendera di Sudut Lapangan Permainan

Gambar 2.3 Tiang Bendera Sudut Lapangan Sepak Bola

Sumber : Kusuma (2018 :17)

c. Gawang

Gawang dipasang ditengah setiap garis gawang dan terdiri atas dua tiang tegak lurus yang jaraknya sama dari bendera sudut dengan ukuran lebarnya 7,32 meter dengan tinggi tiang gawang 2,44 meter.



Gambar 3. Gawang Sepak bola dan Ukurannya

Gambar 2.4 Gawang Sepak Bola

Sumber : Kusuma (2018 :18)

d. Bola

Perlengkapan penting lainnya yang dibutuhkan adalah bola sepak. Bola sepak berbentuk bulat yang terbuat dari kulit berkualitas tinggi atau dari bahan sintetis. Yang memiliki ukuran lingkaran 68 cm – 70 cm, berat bola 410 gram – 450 gram. Dan tekanan udara dalam bola 0,6-1,1 atm.



Gambar 4. Bola Sepak

Gambar 2.5 Bola

Sumber : Kusuma (2018 :19)

e. *Jersey*

Jersey bola merupakan sebuah pakain seragam yang dirancang khusus untuk olahraga sepak bola *jersey* dapat berkerah maupun tanpa kerah, tetapi wajib berlengan dan bernomor punggung.



Gambar 5. Kaos/Baju/Jersey Bola

Gambar 2.6 *Jersey*

Sumber : Kusuma (2018 :20)

f. Celana pendek

Celana dalam permainan sepak bola wajib bercelana pendek kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan celana panjang.



Gambar 6. Celana Bola

Gambar 2.7 Celana Pendek

Sumber : Kusuma (2018 :20)

g. Kaos kaki bola

Kaos kaki yang digunakan harus berukuran panjang dengan ketentuan menutupi seluruh bagian kaki dengan batas atas nya adalah di lutut.



Gambar 2.8 Kaos Kaki Bola

Sumber : Kusuma (2018 :21)

h. Pelindung kaki (*shiguard*)

Pelindung kaki wajib digunakan saat bermain sepak bola, baik saat Latihan maupun bertanding untuk mencegah cedera akibat berbenturan antar pemain.



Gambar 2.9 Shiguard

Sumber : Kusuma (2018 :21)

i. Sepatu sepak bola

Sepatu sepak bola dirancang secara khusus untuk kondisi lapangan yang digunakann bermain sepak bola.



Gambar 2.10 Sepatu Sepak Bola

Sumber : Kusuma (2018 :22)

j. Sarung tangan penjaga gawang

Sepasang sarung tangan khusus penjaga gawang memberikan bantalan dan meningkatkan daya cengkram pada saat menguasai bola di tangan penjaga gawang.



Gambar 2.11 Sarung Tangan Penjaga Gawang

Sumber : Kusuma (2018 :22)

3. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Dalam permainan sepak bola banyak hal yang harus dikuasai oleh para pemain sepak bola, salah satunya adalah teknik dasar dalam permainan sepak bola. Teknik dasar dalam permainan sepak bola merupakan dasar dalam bermain, pemain dikatakan bisa bermain dalam pertandingan jika dapat menguasai teknik-teknik dasar tersebut sesuai dengan pendapat Sucipto, dkk (Effendi, 2017) dalam permainan sepak bola ada berbagai teknik yang digunakan seperti *dribbling*, *passing*, *controlling*, *shooting*, dan heading serta teknik khusus penjaga gawang. Adapun berbagai cara teknik dasar dalam bermain sepak bola yang harus dikuasai para pemain sepak bola, diantaranya adalah :

a. Teknik dasar menendang bola

Menendang merupakan salah satu faktor terpenting dalam permainan sepak bola. Hidayat (2017:34) mengatakan *passing* merupakan komponen penting dalam permainan sepak bola guna melakukan control bola secara baik. Mengingat *passing* begitu sering dilakukan dalam sebuah pertandingan, guru atau pelatih yang baik sejatinya harus memperbaiki kemampuan passing para pemain atau anak didiknya. Ahmad Nasution (2018) dalam jurnalnya mengungkapkan juga menendang bola merupakan teknik dasar bermain sepak bola yang paling banyak digunakan dalam bermain sepak bola teknik menendang bola merupakan teknik dasar dalam bermain sepak bola seorang pemain sepak bola yang tidak menguasai teknik menendang bola dengan sempurna tidak mungkin menjadi pemain yang baik.

Sepak bola sejatinya adalah permainan tim walaupun pemain memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepak bola harus saling tergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan yang cantik dan keputusan yang tepat Mielke, Danny (David Havera Ariffudin 2016). Sejalan dengan pendapat Sukatamsi (Ahmad Nasution 2018) mengungkapkan bahwa kesebelasan sepak bola yang baik dan tangguh adalah kesebelasan sepak bola yang semua pemainnya menguasai teknik dasar menendang bola dengan baik, cepat, cermat dan tepat pada sasaran, sasaran pada teman maupun sasaran membuat gol kegawang lawan.

Untuk menjadi seorang pemain yang berprestasi seorang pemain harus megembangkan teknik menendang bola, ada 3 cara dalam menendang bola antara lain :

1) Menendang bola dengan kaki bagian dalam

Prasetyo (2012: 1) dalam bukunya mengatakan bahwa mengumpan bola dengan menggunakan kaki bagian dalam banyak dimanfaatkan untuk memberikan bola jarak pendek antar pemain satu

dengan pemain lainnya. Ada pun cara melakukan menendang dengan kaki bagian dalam sebagai berikut

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerak.
- b) letakan kakitumpu disamping bola dengan sikap lutut agak tertekuk dan bahu menghadap arah Gerakan.
- c) Sikap kedua lengan disamping badan agak terlentang.
- d) Pergelangan kaki yang akan digunakan menendang diputar keluar dan dikunci.
- e) Pandangan terpusat pada bola.
- f) Perhatikan kesiapan teman yang akan diberi bola.
- g) Tarik tungkai yang akan digunakan menendang kebelakang lalu ayun kedepan kearah bola.
- h) Tendang bola dengan kaki bagian dalam tepat pada tengah-tengah bola.
- i) Pindahkan berat badan ke kaki yang digunakan menendang diletakan di depan.
- j) Pandangan kedepan.



Gambar 1. Menendang dengan kaki bagian dalam

Gambar 2.12 Menendang Dengan Kaki Bagian Dalam

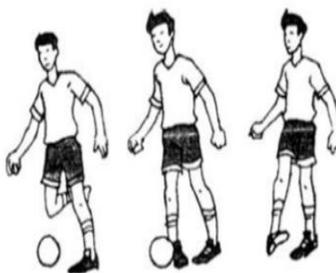
Sumber : Samsudin (2019 :6)

2) Menendang bola dengan kaki bagian luar

Teknik ini dilakukan untuk memberikan bola kepada teman seregu dengan melakukan *plensing* pada kaki bagian luar sehingga bola dapat dengan mudah diarahkan kepada pemain yang akan dituju. Hal ini dilakukan ketika posisi kita kepada bola sangat pas dengan teknik ini, sehingga umpan yang dikirim bisa tepat sasaran sesuai

dengan pendapat Prasetyo (2021 :2). Adapun cara melakukan *passing* kaki bagian luar sebagai berikut :

- a) Posisi diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola.
- b) Letakkan kaki tumpu di samping bola.
- c) Sikap kedua lengan disamping badan agak terentang.
- d) Pergelangan kaki yang akan digunakan menendang diputar kedalam dan dikunci.
- e) Pandangan mengarah pada bola.
- f) Tarik kaki yang akan digunakan mengumpan kebelakang, kemudian ayunkan kedepan kearah bola bersamaan kaki diputar kearah dalam.
- g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola.
- h) Pandangan terpusat kearah bola.



Gambar 4. Menendang dengan kaki bagian luar

Gambar 2.13 Menendang Dengan Kaki Bagian Luar

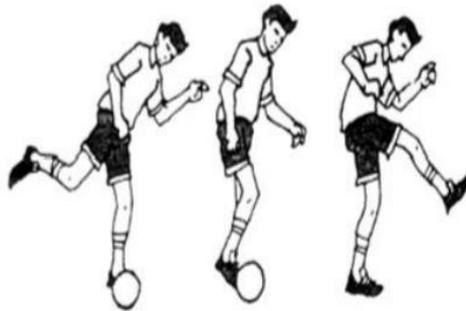
Sumber : Samsudin (2019 :9)

3) Menendang bola dengan punggung kaki.

Prasetyo (2021: 5) dalam bukunya mengatakan bahwa menendang bola dengan punggung kaki, banyak dimanfaatkan untuk memberikan bola jarak jauh antar pemain satu dengan pemain lainnya dan bola agak deras.

- a) Berdiri dengan rileks dan kaki dibuka selebar bahu.
- b) Letakan bola didepan jari kaki kanan.
- c) Langkah kaki kanan ke belakang selangkah.
- d) Ayunkan kaki kanan ke depan bola.

- e) Perkenaan bola pada punggung kaki.
- f) Kaki kanan mendarat di depan badan.
- g) Pandangan mengikuti jalannya bola.



Gambar 6. Menendang dengan punggung kaki

Gambar 2.14 Menendang Dengan Punggung Kaki

Sumber : Samsudin (2019 :12)

b. Kesalahan dalam *passing*

Beberapa kesalahan dalam *passing* yang harus dihindari:

- 1) Laju bola tidak sesuai dengan jarak *passing*.
- 2) Umpan bola tidak akurat.
- 3) *Passing* di saat yang tidak tepat.
- 4) Kontrol bola kurang maksimal.

c. Jenis-jenis *passing*

1) Umpan 1-2

Umpan satu-dua atau *one-two pass* merupakan salah satu teknik *passing* yang sering digunakan dalam permainan sepak bola. Teknik *passing* ini berguna untuk melewati penjagaan pemain lawan.

2) Umpan terobosan

Umpan ini biasanya digunakan hanya untuk dipakai didaerah pertahanan lawan, karena tekniknya adalah menempatkan bola kedepan didaerah kosong pertahanan lawan.

3) Umpan silang

Crossing dalam permainan sepak bola adalah operan dari sisi bagian lapangan yang lebih lebar menuju ke sisi lapangan lainnya bisa kembali ke sisi atau ketengah lapangan.

4) Umpan panjang

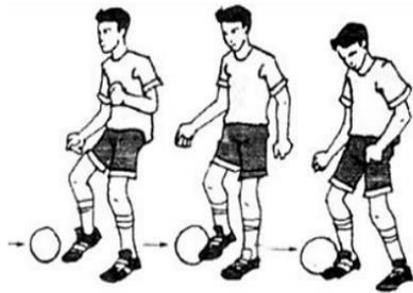
Umpan panjang sendiri adalah umpan yang sering digunakan untuk memberi operan jarak jauh dan pada zona tertentu pada lapangan sepak bola.

d. Teknik dasar menghentikan bola atau mengontrol bola.

Teknik menghentikan bola adalah salah satu teknik dasar yang perlu dipelajari dengan baik teknik ini digunakan untuk menerima operan bola, mengontrol bola, dan mengatur tempo menggring bola. Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar bermain sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola yang termaksud didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengendalikan laju permainan dan untuk memudahkan *passing*. Sucipto, dkk. (Ahmad Nasution 2018) mengatakan bahwa dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan kaki bagian luar.

Cara mengontrol bola adalah sebagai berikut :

- 1) Posisi badan lurus dengan arah datangnya bola.
- 2) Kaki tumpu berada disamping kurang lebih 15 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki penghenti diangkat sedikit dengan telapak kaki dijulurkan menghadap ke sasaran.
- 4) Pada saat bola masuk ke kaki, ujung kaki diturunkan sehingga bola berhenti didepan badan.
- 5) Kedua lengan dibuka disamping badan menjaga keseimbangan.



Gambar 9. Memberhentikan/menerima bola dengan kaki kanan

Gambar 2.15 Mengontrol Bola Dengan Kaki Kanan

Sumber : Samsudin (2019 :16)



Gambar 13. Memberhentikan bola dengan telapak kaki

Gambar 2.16 Mengontrol Bola Dengan Telapak Kaki

Sumber : Samsudin (2019 :20)

e. Teknik dasar menggiring bola

Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan cara menyentuh bola dengan kaki secara terus menerus untuk menuju arah pertahanan lawan. Menggiring bola merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepak bola, bermain bola menggiring bola sangat diperlukan oleh semua pemain untuk mengecoh lawan membawa bola ke daerah kosong, dan melewati lawan hingga menggiring bola menuju gawang lawan untuk mencetak sebuah gol.

Kemampuan menggiring bola yang dimiliki memungkinkan seorang pemain dapat menguasai bola lebih lama dan dapat menyusun strategi ke mana arah bola akan dialirkan. Pemain dapat memilih apakah

bola itu dioperkan ke teman, menggiring bola kearah gawang atau *shooting*. Pemain yang menerima bola dari teman satu tim lalu coba untuk menggiring bola menjauhi lawan dan membuat penguasaan bola yang baik bagi timnya.

Sucipto, dkk (Ahmad Nasution 2018) mengatakan bahwa pada dasarnya menggiring bola adalah tendangan terputus-putus atau pelan-pelan. Oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Selanjutnya Danny Mielke (Ahmad Nasution 2018) juga mengatakan menggiring bola adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan menggiring bola secara efektif, sumbangan pemain didalam lapangan dalam pertandingan akan sangat besar. Suharsono (Ahmad Nasution 2018) juga menambahkan menggiring bola merupakan kebutuhan teknik yang penting dari perorangan. Menggiring bola juga dimaksudkan untuk menyelamatkan bola apabila tidak ada kemungkinan untuk passing dengan sesegera.

Banyak cara dapat dilakukan untuk menggiring bola contohnya pada gambar berikut :



Gambar 17. Menggiring bola dengan kaki kanan bagian dalam

Gambar 2.17 Mengiring Bola Dengan Kaki Bagian Dalam

Sumber : Samsudin (2019 :25)



Gambar 20. Menggiring bola dengan kaki kanan bagian luar

Gambar 2.18 Mengiring Bola Dengan Kaki Bagian Luar

Sumber : Samsudin (2019 :28)

f. Teknik dasar menyundul bola

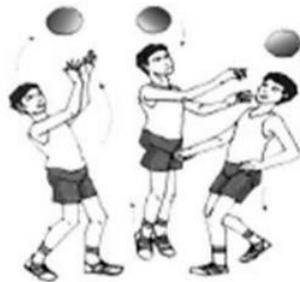
Menyundul atau *heading* bola sudah menjadi gerakan yang tidak asing dalam permainan sepak bola, terlebih lagi menyundul bola sangat berguna ketika mendapatkan umpan diudara bahkan untuk bertahan dari serangan musuh. Menyundul merupakan cara untuk menguasai bola dengan kepala. J.A (Defliyanto, dkk 2019) bagian kepala yang digunakan untuk melakukan *heading* adalah kening. Namun terkadang ada pemain yang belum mahir melakukan *heading* menggunakan bagian atas kepala bagian ini sebenarnya cukup berbahaya apalagi saat bola datang dengan laju yang cepat. Supaya aman *heading* harus dilakukan dengan kening dan pada prosesnya tenaga dalam melakukan *heading* berasal dari otot leher.

Ishak, H. Pardosi (Defliyanto, dkk 2019) mengatakan bahwa cara menyundul bola yang baik adalah dengan menggunakan dahi dan mata harus tetap terbuka, jangan menggunakan ubun-ubun untuk melakukan sundulan yang keras sebelum menyundul bola kepala dapat ditarik kebelakang.

Cara menyundul bola sebagai berikut :

- 1) Pastikan sikap badan tidak sedang bergerak dan berhenti ditempat.
- 2) Hadapkan tubuh pada arah datangnya bola dan barulah dilanjutkan dengan menekuk kedua kaki bagian depan maupun belakakng beserta lutut.

- 3) Condongkan tubuh ke arah belakang sedikit.
- 4) Fokuskan pandangan tetap ke arah yang sama, yakni pada datangnya bola.
- 5) Gunakan kekuatan otot perut untuk melakukan dorongan panggul dan kemudian juga mendorong kedua lutut untuk bisa diluruskan.
- 6) Seluruh tubuh juga kemudian bisa anda condongkan kedepan dan lanjutkan dengan melakukan gerakan lanjutan menyundul bola ke arah yang ditargetkan.



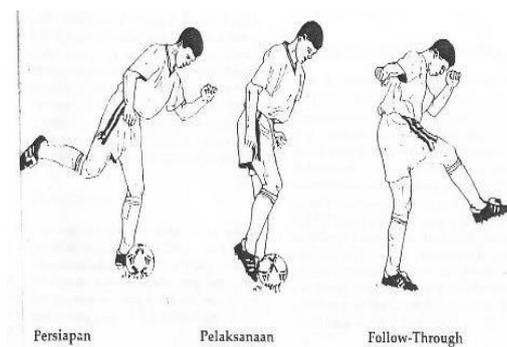
Gambar 34. Menyundul bola yang dilambungkan sendiri

Gambar 2.19 Menyundul Bola

Sumber : Samsudin (2019 :44)

g. Teknik dasar *shooting*

Shooting adalah tendangan yang keras dilakukan oleh pemain untuk mencetak gol ke gawang lawan, perlu dipahami bahwa setiap pemain setidaknya harus bisa melakukan gerakan *shooting*. Rajidin (2014) dalam jurnalnya mengatakan bahwa teknik dan prinsip *shooting* merupakan kombinasi dan pemahaman pemain saat melakukan *shooting* harus diperhatikan dan diberikan latihan, karena hal ini merupakan komponen penting bagi seorang pemain agar bisa mencetak gol dalam situasi atau *momentum* pada permainan dan pertandingan dimana terdapat kesempatan atau peluang didalamnya.



Gambar 2.20 *Shooting*

Sumber : (www.kompasiana.com)

D. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sugeng Affandy

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar teknik dasar *dribbling* dan *passing* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 2 Sooko Mojokerto. Hasil penelitian ini tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* terhadap hasil belajar teknik dasar *dribbling* dan *passing* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 2 Sooko Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Ada pengaruh tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif* model *jigsaw* terhadap hasil belajar teknik dasar *dribbling* dan *passing* sepak bola pada siswa dapat dibuktikan dari nilai t hitung sebesar 2.693 dengan nilai signifikan 0.00. nilai t -tabel dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ dan nilai besar 2.042 yang berarti menunjukkan bahwa nilai t -hitung lebih > dari t -tabel, maka dapat dikatakan hipotesis yang diajukan diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan.
- b. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar teknik dasar *dribbling* dan *passing* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 2 Sooko Mokokerto sebesar 4.42%.

2. Eka Trisianawati, Tomo Djudin dan Rendi Setiawan

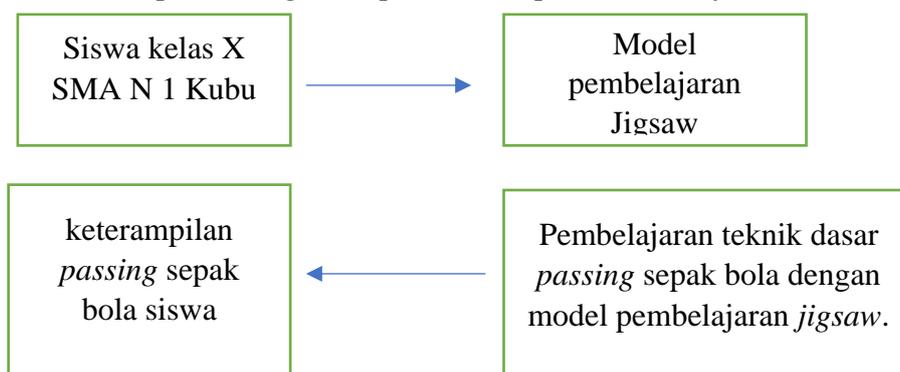
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa pada materi *vektor* dikelas X SMA N 1 Sanggau ledo. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pengukuran, dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw* berpengaruh pada kategori sedang terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi *vektor* di kelas X SMA N 1 Sanggau ledo. Dengan hasil rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan adalah 14,67 meningkat sebesar 70,14 menjadi 84,81 setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *jigsaw*.

E. Kerangka Berfikir

Perkembangan sepak bola pada saat ini, menjadikan guru terpacu dalam melakukan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Karena hal itu peneliti menganalisis pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan *passing* sepak bola.

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan baik selain itu juga model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang jarang ditemui disekolahan. Model pembelajaran *jigsaw* ini menjadi salah satu bagian dari penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teknik dasar *passing* sepak bola pada siswa kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kubu.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu :



F. Hipotesis Penelitian

Sebagai pegangan dalam penelitian ini, diperlukan sebuah penafsiran. Karena penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif oleh karena itu perlu merumuskan hipotesis. Sugiyono (2013: 64) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dilihat dari rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti mengajukan hipotesis yang perlu diuji kebenarannya, yaitu :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan *passing* sepak bola pada siswa kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kubu.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan *passing* sepak bola pada siswa kelas X Sosial 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kubu.