

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA PUTRA KELAS V SDN KADUJAJAR 3 TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Lisna Wulan Sari*¹, Cecep Supriadi², Angga Nugraha³
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 4 Februari 2025
Disetujui 12 Februari 2025
Dipublikasikan 28 Februari
2025

Kata kunci:

Jigsaw, *Passing* Bawah, Bola
Voli

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar tahun pelajaran 2024/2025. Penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar tahun pelajaran 2024/2025. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan memberikan perlakuan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada sampel penelitian. Adapun yang menjadi sampel penelitian dalam penelitian ini adalah 21 orang siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3. Instrumen yang digunakan adalah tes *passing* bawah dalam permainan bola voli. Berdasar hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut: 1. model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025 dan 2. model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata tes awal 70,19 dengan simpangan baku 4,03 sedangkan nilai rata-rata tes akhir 78,90 dengan simpangan baku 4,04. Hal tersebut menunjukkan bahwa besarnya pengaruh yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata yang dicapai oleh sampel setelah mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli sebesar 8,71 dengan simpangan baku 1,45. Sedangkan untuk uji signifikansinya diperoleh t hitung 27,51 dan t tabel dengan derajat kebebasan 20 pada taraf nyata 0,05 adalah 1,725 Adapun besar peningkatannya adalah 12,41%.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April-Sumedang.
All rights reserved.

*Corresponding Author:

Lisna Wulan Sari,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jalan Angkrek Situ No 19 Sumedang,
Email: sarilisanawulan@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia akan melakukan berbagai macam kegiatan guna memenuhi kebutuhan hidupnya, untuk melakukan kegiatan tersebut maka tubuh haruslah bugar. Untuk memperoleh tubuh yang bugar salah satu cara yang bisa kita lakukan adalah dengan berolahraga. Saat ini banyak sekali orang yang melupakan arti dan

pentingnya berolahraga, bahkan tidak sedikit orang yang menanggapi bahwa berolahraga itu hanya buang-buang waktu saja.

Dengan berolahraga tubuh kita akan semakin sehat dan bugar. Adanya motto "*mens sana in corpora sano*" yang merupakan semboyan hidup bangsa Romawi terkesan bahwa tubuh yang sehat itu dianggap sebagai sesuatu yang mencerminkan keadaan manusia sempurna. Berdasarkan ungkapan di atas maka pendidikan jasmani sangat diperlukan untuk menanamkan arti dan pentingnya berolahraga sejak dini, sehingga mereka akan tetap berolahraga meskipun banyak kesibukan lain yang harus mereka lakukan. Pendidikan jasmani (penjas) merupakan suatu upaya untuk mewujudkan bentuk manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani.

Olahraga juga dijabarkan sebagai suatu alat yang berguna untuk perangsangan perkembangan dan pertumbuhan jasmani atau tubuh, rohani atau jiwa, dan juga kehidupan sosial. Maksud dari pengertian olahraga tersebut sama halnya seperti kita makan, yang mana olahraga juga sangat penting karena juga termasuk kebutuhan dari hidup secara periodik.

Pengertian olahraga dapat disimpulkan adalah suatu proses yang mengembangkan, membina, dan juga mendorong potensi yang dimiliki oleh jasmani dan rohani seseorang. Dalam hal ini, aktivitas yang dimaksudkan dalam pengertian olahraga tersebut seperti pertandingan, permainan, perlombaan, dan juga aktivitas jasmani atau tubuh secara serius, sungguh-sungguh dan dengan giat sehingga dapat diperoleh suatu kemenangan dan puncaknya prestasi demi membentuk manusia Indonesia yang seutuhnya dan memiliki kualitas berlandaskan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila. Pengertian olahraga juga didefinisikan sebagai serangkaian gerakan yang dilakukan oleh jasmani secara teratur demi mempertahankan dan memelihara gerakan tubuh dan juga demi peningkatan pada kemampuan gerak tubuh.

Sehubungan dengan banyaknya kegiatan olahraga dalam kehidupan sehari-hari, apa dan bagaimana manfaatnya dari pengertian teknik-teknik yang digunakan misalnya *passing* bawah, serta hubungan keseluruhan dari salah satu permainan bola besar yaitu bola voli.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SDN Kadujajar 3 khususnya pada siswa putra kelas V masih banyak yang melakukan *passing* bawah kurang baik atau masih banyak gerakan-gerakan yang salah di antaranya sebagai berikut.

1. Perkenaan bola seharusnya pada posisi kedua tangan, tetapi masih banyak yang perkenaan bolanya pada ujung pergelangan tangan.
2. Tangan tidak lurus, masih banyak yang dibengkokkan sehingga bola tidak terarah.
3. Posisi kaki tidak benar, sehingga sulit melangkah atau pergerakan.
4. Siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bola voli tersebut.

Jika hal tersebut dibiarkan maka siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tersebut tidak akan melakukan *passing* bawah dengan baik dan benar, oleh karena itu harus ada pengulangan dalam pembelajaran.

Penulis berkeinginan meneliti salah satu model pembelajaran, supaya bisa melakukan teknik bola voli dengan baik dan benar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Putra Kelas V SDN Kadujajar 3 Tahun Pelajaran 2024/2025.**

1.1. Permainan Bola Voli

Menurut Setiadi (2011: 7) "Bola voli adalah suatu permainan dalam bentuk melambungkan bola di udara hilir mudik di atas net dengan maksud dapat menjatuhkan bola kedalam petak lawan". Permainan bola voli dalam bentuk pertandingan diikuti oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas enam orang pemain. Setiap pemain harus

memiliki dan menguasai aspek-aspek fisik, teknik, taktik, dan mental untuk memenangkan pertandingan tersebut. Salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah aspek teknik. Menurut Bachtiar, dkk. (2017: 9) “Teknik dapat diartikan sebagai proses kegiatan jasmani atau cara memainkan bola yang ditampilkan dalam bentuk gerakan secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan serta sesuai dengan peraturan yang berlaku. Teknik yang baik selalu dilandasi oleh teori dan hukum-hukum pengetahuan serta peraturan permainan yang ada.” Berdasarkan pendapat tersebut teknik dasar dalam permainan dalam bola voli terdiri dari servis (bawah dan atas), *passing* (atas dan bawah), *smash/spike*, dan *blocking*.

1.2 Passing Bawah

Menurut Ahmadi (2007: 23) “*Passing* bawah bola voli merupakan suatu gerakan untuk mengoper atau mengumpan bola dengan menggunakan teknik tertentu kepada teman atau tim. Teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli merupakan teknik yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh para pemain bola voli. Beberapa fungsi utama *passing* bawah adalah untuk menerima bola pertama dari lawan, untuk mengumpan bola kepada teman satu tim, serta untuk menahan serangan/ *smash* dari tim lawan. *Passing* bawah bola voli merupakan suatu gerakan untuk mengoper atau mengumpan bola dengan menggunakan teknik tertentu kepada teman atau tim. Teknik *passing* bawah dalam permainan bola voli merupakan teknik yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh para pemain bola voli. Beberapa fungsi utama *passing* bawah adalah untuk menerima bola pertama dari lawan, untuk mengumpan bola kepada teman satu tim, serta untuk menahan serangan/ *smash* dari tim lawan”.

Langkah-langkah melakukan *passing* bawah menurut Yulia & Endang, (2020: 15) adalah sebagai berikut.

a. Posisi Jari dan Lengan

Posisi jari-jari serta lengan untuk *passing* bawah pada permainan bola voli sangat berbeda dengan *passing* yang lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan keterampilan yang mencukupi, serta koordinasi mata dan tangan sebelum jatuhnya atau perkenaan bola ke lengan. Tujuannya agar bola dapat terpantul satu kali dan kembali terarah.



Gambar 1. Posisi Tangan dan Tubuh Saat *Passing* Bawah

b. Tahapan *passing* bawah

- 1) Berdiri seimbang dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut sedikit ditekuk, serta badan agak condong ke depan.
- 2) Kedua lengan dirapatkan dan lurus ke depan bawah.
- 3) Ayunkan kedua lengan secara bersama-sama lurus ke atas depan bersamaan dengan meluruskan kedua lutut.
- 4) Perkenaan pada kedua tangan.
- 5) Sikap akhir adanya gerak lanjut dari lengan yang diikuti anggota tubuh lainnya.

1.3 Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Husdarta dan Saputra (2013: 2) “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”. Artinya perubahan yang terjadi pada setiap individu dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui proses interaksi individu terhadap lingkungan. Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis jelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Sehingga guru dapat melihat skor yang didapat oleh siswa, untuk itulah kemampuan (*skill*) dapat terkontrol sejak awal masuk sekolah sehingga akan mendapatkan peningkatan pembelajaran yang diinginkan guru sesuai dengan kemampuan siswa. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk diketahui siswa khususnya dalam proses belajar mengajar dan diharapkan adanya perubahan aspek-aspek sikap, perubahan pengetahuan serta adanya peningkatan keterampilan (*skill*), fungsinya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan apa yang telah didapat dalam proses pembelajaran.

Menurut Husdarta dan Saputra (2013: 2) “Hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Berdasarkan uraian di atas dapat penulis jelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir pencapaian belajar siswa pada saat mengikuti suatu pembelajaran, hasil tersebut didapatkan adanya pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar ini sebagai tolak ukur apakah siswa berhasil dan mengalami perubahan atau tidak selama mengikuti kegiatan yang sudah dilakukan.

1.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Simamora, dkk. (2024: 39) Pembelajaran kooperatif disebut juga dengan pembelajaran kelompok. Pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya peserta dalam kelompok,
- 2) Adanya aturan kelompok,
- 3) Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok
- 4) Adanya tujuan yang harus dicapai.

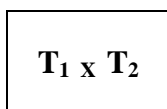
Dalam strategi pembelajaran kooperatif pesertanya adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa biasa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, di antaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan atas latar belakang kemampuan, pengelompokan yang didasarkan atas campuran baik campuran yang ditinjau dari minat maupun campuran ditinjau dari kemampuan. Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama.

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat dianggap sebagai metode yang dapat memberikan informasi yang paling tepat. Menurut Sugiyono (2018: 72) “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap

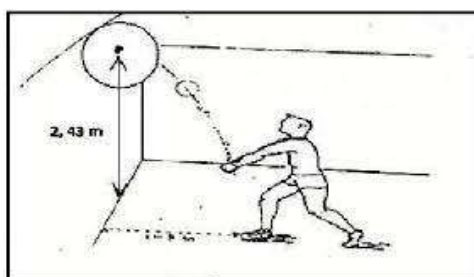
yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Alasan lain penulis menggunakan metode penelitian eksperimen adalah karena masalah yang dihadapi adalah untuk mengungkapkan faktor-faktor sebab akibat. Selanjutnya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dari variabel tersebut, digunakan eksperimen dengan model *pretest and posttest*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan bentuk *One Group Pretest and Posttest Design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini membandingkan tes awal dan tes akhir yang dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2018: 113)

Menurut Sugiyono (2018: 126) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 orang. Menurut Sugiyono (2018: 81) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi". Untuk menentukan jumlah sampel yang diteliti penulis menggunakan teknik sampling jenuh menurut Sugiyono (2018: 85) "Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". Sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis mengambil sampel dalam penelitian ini seluruh populasi yaitu sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang dimaksud adalah tes *passing* bawah dalam permainan bola voli. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas: model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sedangkan variabel terikat: *passing* bawah dalam permainan bola voli. Analisis data menggunakan statistik uji-t. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes *passing* bawah yang disusun oleh Winarno (2006: 81).



Gambar 3. Lapangan Tes untuk *Passing* Bawah (Winarno, 2006: 81)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil penelitian ini menilai kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar passing bawah pada permainan bola voli masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya kesalahan dalam posisi tangan, perkenaan bola, koordinasi tubuh, dan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan lebih melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Melalui model jigsaw, siswa diajak untuk aktif belajar secara berkelompok, berbagi informasi, dan bertanggung jawab terhadap bagian materi yang dipelajarinya. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman terhadap teknik dasar, dan keterampilan praktis dalam melakukan passing bawah secara benar. Data diperoleh melalui tes keterampilan passing sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar. Adapun hasil perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku dari tes awal dan tes akhir disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku Tes *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli

Data	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes awal	70,19	4,03
Tes akhir	78,90	4,04
Selisih	8,71	1,45

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes awal *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025 adalah 70,19, rata-rata tes akhir 78,90, serta rata-rata selisih sebesar 8,71. Sedangkan simpangan baku tes awal sebesar 4,03, tes akhir 4,04, dan selisih 1,45.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas Data Tes *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli

Jenis Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
Tes awal	0,1350	0,192	Normal
Tes akhir	0,1184	0,192	Normal

Berdasar tabel di atas, terlihat bahwa nilai L_{hitung} tes awal sebesar 0,1350 dan L_{hitung} tes akhir 0,1184. Sedangkan L_{tabel} dalam taraf nyata 0,05 dan $N = 21$ adalah 0,192. Apabila dibandingkan, ternyata baik nilai L_{hitung} tes awal maupun L_{hitung} tes akhir lebih kecil dari L_{tabel} yaitu $0,1350 < 0,192$ dan $0,1184 < 0,192$. Dengan demikian, kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Signifikansi Sampel Penelitian

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
27,51	1,725	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa t_{hitung} dalam penelitian ini sebesar 27,51. Nilai t_{tabel} dalam taraf nyata 0,05 dan $db = 21 - 1 = 20$ adalah 1,725. Apabila dibandingkan, $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $27,51 > 1,725$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025. Adapun besarnya prosentase peningkatannya adalah 12,41% diperoleh dari perhitungan nilai rata-rata selisih dibagi rata-rata tes awal.

3.2. Pembahasan

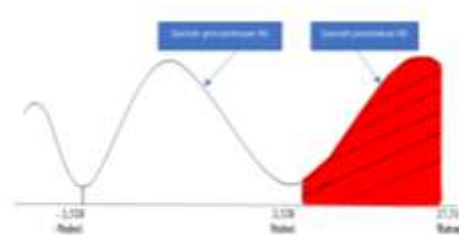
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025, sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pada saat diberikan materi *passing* bawah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dua pertemuan awal siswa nampak kebingungan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi pada pertemuan ke tiga sampai akhir pertemuan siswa sangat antusias, apalagi ketika dilombakan.

Berdasar hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025 secara umum terdapat peningkatan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, faktor yang memengaruhi hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025 yaitu mulai dari antusiasme mengikuti pembelajaran *passing* bawah dalam permainan bola voli, pegangan tangan, langkah kaki, ayunan lengan, dan sentuhan bola dengan lengan bagian bawah serta gerak lanjut. Sebagian siswa dalam melakukan *passing* bawah sudah baik tetapi kemampuan masing-masing siswa berbeda sehingga memengaruhi hasil *passing* bawah siswa. Faktor yang menyebabkan siswa kurang maksimal yaitu karena belum benar dalam pegangan tangan, langkah kaki yang kaku, ayunan lengan yang kaku, sentuhan bola dengan lengan bagian bawah tidak pas, dan tidak melakukan gerak lanjut. Dalam pegangan tangan, terdapat siswa yang pegangan tangannya dikepalkan kemudian ditempel antara kiri dan kanan, ada juga yang jarinya diselipkan sehingga membentuk satu kepalan tangan, hal ini menyebabkan posisi lengan bawah tidak sejajar. Dalam melakukan langkah kaki, saat melangkah kaki kaku sehingga bola susah terkejar dan terkuasai. Dalam ayunan lengan, siswa cenderung kaku melakukan ayunan lengannya sehingga bola tidak terarah. Dalam sentuhan bola dengan lengan bagian bawah, sentuhan bola ada yang terlalu tinggi yaitu pada bagian dekat sikut dan terlalu bawah kena pada bagian kepalan tangan, sehingga bola tidak terarah. Kemudian setelah bola dipassing siswa tidak melakukan gerak lanjut bola, siswa cenderung melakukan *passing* dikedut. Dengan diberikannya perlakuan berupa metode pembelajaran *jigsaw* siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil belajar *passing* bawah. Di samping itu gerak dasar siswa juga diperbaiki seiring dengan perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah sampel 21 orang, penulis mendapatkan hasil setelah mengolah data tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan statistik dari pengujian mencari nilai rata-rata dan simpangan baku, didapat nilai rata-rata tes awal 70,19 dengan simpangan baku 4,03 dan nilai rata-rata tes akhir 78,90 dengan simpangan baku 4,04.

Kemudian untuk menguji normalitas, penulis menggunakan uji liliefors dengan L_{tabel} 0,192. Setelah data tersebut dihitung dapat dilihat bahwa dalam tes awal mendapatkan hasil L_{hitung} 0,1350 dan tes akhir mendapatkan hasil L_{hitung} 0,1184, dalam pengujian normalitas terlihat $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf nyata 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya uji signifikansi dengan terlebih dahulu mencari nilai rata-rata dan simpangan baku dari selisih antara tes awal dan tes akhir sehingga didapat nilai rata-rata 8,71 dan simpangan baku 1,45. Untuk mencari peningkatan yang signifikan atau tidak dalam pengujian tersebut setelah mencari nilai rata-rata, dan simpangan baku, kemudian mencari hasil uji signifikansi dengan menggunakan uji t, hasil yang didapat dari perhitungan uji signifikansi didapat nilai t_{hitung} sebesar 27,51 dan hasil t_{tabel} dengan dk 20 pada taraf nyata 0,05 adalah 1,725. Terlihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $27,51 > 1,725$. Maka dari data tersebut diketahui adanya perbedaan antara tes awal dan tes akhir setelah diberi perlakuan. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025. Adapun peningkatannya adalah sebesar 12,41%.



Gambar 4. Kurva Hipotesis Uji Signifikansi Peningkatan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan statistik terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mendapat simpulan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025. Dilihat dari hasil perhitungan uji peningkatan dengan nilai t_{hitung} yaitu = 27,51 berada di luar batas interval t_{tabel} = 1,725. Dengan demikian diketahui adanya peningkatan antara *pretest* dan *posttest*, oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* efektif terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli pada siswa putra kelas V SDN Kadujajar 3 tahun pelajaran 2024/2025. Adapun besar peningkatannya adalah sebesar 12,41%.

5. SARAN

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, penulis ingin menyampaikan beberapa saran di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli.
2. Bagi guru, dapat dijadikan acuan dalam mengajar khususnya mengajarkan *passing* bawah dalam permainan bola voli.
3. Bagi sekolah, masukan secara ilmiah mengenai pengaruh model pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat digunakan sebagai acuan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran permainan bola voli.

REFERENSI

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga: Era Pustaka Utama.
- Bachtiar, dkk. (2017). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Husdarta, J.S. dan Saputra, Y.M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Setiadi, B. (2011). *Bola Voli*. Sumedang: STKIP Sebelas April Sumedang.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, Anggota IKAPI Jawa Barat.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno, M.E. (2006). *Tes Keterampilan Olahraga*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Yulia, N. M. dan Endang, P. (2020). *Pembelajaran Bola Voli*. Palembang: Bening.