

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SENAM LANTAI

Kadek Sri Setiawati<sup>1</sup>, I Gusti Lanang Agung Parwata<sup>2</sup>, Suratmin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana-  
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja-Bali

<sup>2</sup>Program Studi Penjaskesrek, Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja-Bali

<sup>2</sup>Program Studi Penjaskesrek, Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja-Bali

e-mail: [setia\\_lu@yahoo.com](mailto:setia_lu@yahoo.com), [agung.parwata@undiksha.ac.id](mailto:agung.parwata@undiksha.ac.id),  
[suratmin@undiksha.ac.id](mailto:suratmin@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar senam lantai. Jenis penelitian ini adalah penelitian *true experiment* dengan rancangan “*treatment by level*” dengan dua ketegori 2x2. Sampel penelitian berjumlah 48 orang dipilih berdasarkan kategori minat belajar tinggi dan minat belajar rendah. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis varian (ANAVA) dua jalur dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar senam lantai pada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif jigsaw dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan  $9,092 > 2,014$ , 2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar senam lantai dengan  $164,229 > 2,014$ , 3) Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar senam lantai (jigsaw dan konvensional) dengan kelompok siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang nilai signifikansi differntnya =  $9,141 > 2,063$  dan 4) Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar senam lantai (jigsaw dan konvensional) dengan kelompok siswa yang memiliki minat belajar rendah yang nilai signifikansi =  $4,949 > 2,063$ .

Simpulan dari penelitian ini: : 1) hasil belajar senam lantai pada siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, 2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar senam lantai, 3) Untuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional dan 4) Untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar senam lantai menggunakan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

**Kata-kata kunci:** model pembelajaran, minat belajar, hasil belajar, senam lantai.

### **Abstrak**

*This research purpose to analyze the effect of learning model dan interest to learning outcomes of gymnastics. This type of research is classified as a real experimental research (true experiment) with a "treatment by level" design with two categories of 2x2. The research subjects numbered 48 people selected based on the category of high learning interest and low learning interest. Data were analyzed using descriptive analysis and two-way analysis of variance (ANOVA) with a significance level of 0.05.*

*The result of this research are: 1) There was a difference in the effect of learning outcomes of gymnastics on students who took part in cooperative learning jigsaw and students who followed conventional learning models with  $9,092 > 2,014$ , 2) There was an interaction between learning models and learning interests on learning outcomes on gymnastics with  $164,229 > 2,014$ , 3) There is a difference in the effect of learning outcomes gymnastics (jigsaw and conventional) with groups of students who have a high interest in learning whose significance is different =  $9,141 > 2,063$  and 4) There is a difference in the influence of learning outcomes on gymnastics (jigsaw and conventional) with groups of students who have low learning interest whose significance value is different =  $4.949 > 2.063$ .*

*This conclusions of research are: 1) There is an effect on the learning outcomes of gymnastics on the students who take Jigsaw cooperative learning is higher than students who follow conventional learning models, 2) There is an interaction between learning models and learning interests on learning outcomes of gymnastics on the floor, 3) There are differences the effect of floor gymnastic learning outcomes that follow the jigsaw cooperative learning model is higher than students who take conventional learning models with groups of students who have high interest in learning and 4) There is a difference in the effect of floor gymnastics learning outcomes that follow conventional learning model learning models higher than students who join cooperative jigsaw types with groups of students who have low learning interest.*

**Keywords:** cooperative learning, learning interest, learning outcomes, gymnastics.

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) saat ini telah diberlakukan dari tingkat SD, SMP, dan SMA. PJOK merupakan jenis pembelajaran yang melibatkan gerak melalui aktivitas jasmani yang membentuk nilai, watak, sikap yang dilakukan dengan sadar dalam proses yang secara sistematis. Artinya PJOK bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik semata akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan

interaksi sistematis guru dengan siswa untuk mencapai kecakapan berolahraga secara keseluruhan. Ini sejalan dengan pernyataan dari Rosdiani (2013: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Menurut Kermendikbud nomor 64 tahun 2013 tentang standar isi,

ruang lingkup mata pembelajaran PJOK salah satunya meliputi aspek-aspek aktivitas fisik senam: bertumpu dengan dua kaki, sikap kapal terbang, berdiri dengan satu kaki, kaki jinjit, handstand, kayang, meroda, guling depan, guling belakang. Senam lantai disebut juga senam artistik yang merupakan satu dari rumpun senam yang aktivitas gerakannya terdiri dari berbagai variasi dengan lantai atau matras sebagai alasnya. Senam lantai dinilai berdasarkan kelincahan dan ketepatan gerakan yang merupakan salah satu unsur dari kebugaran jasmani dan kesehatan siswa.

Dalam tranfer ilmu pengetahuan hal yang terpenting adalah proses, karena melalui proses yang baik, benar dan terbaru akan menentukan tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Ketercapaian dalam proses pembelajaran diindikasikan dengan adanya perubahan tingkah laku. Efektifitas model pembelajaran yang digunakan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran (Swadesi, 2019)

Kenyataannya dilapangan terkait dengan hasil belajar senam lantai siswa kelas IV SD No. 3 Kerobokan dilihat dari ulangan harian siswa kelas IV masih banyak dibawah KKM. Proses pembelajaran dalam belajar senam lantai kurang aktif pada waktu proses pembelajaran, karakter siswa yang masih bersifat individual, dan masih memilih-milih dalam pembagian kelompok, siswa putra hanya ingin berkelompok dengan putra, dan siswa putri ingin berkelompok dengan siswa putri. Gerakan senam lantai masih perlu ditingkatkan, karena belum semua murid memiliki keberanian, kesenangan dan percaya diri dalam melakukan gerakan senam lantai. Pembelajaran senam lantai itu dianggap materi ajar yang tidak

menarik, sulit, ditambah lagi dengan peralatannya yang mahal harganya. Guru pendidikan jasmani erlu memahami bahwa senam di sekolah dasar bukanlah senam yang bersifat perlombaan dengan tingkat kesulitan yang tinggi, serta memerlukan peralatan yang sulit didapat serta mahal harganya dan harus dilakukan di dalam ruangan khusus senam. Pemikiran yang demikian adalah keliru. Senam di sekolah dasar prinsipnya yaitu pengembangannya disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan siswa.

Guru PJOK perlu menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat, direncanakan dengan baik, disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, maka pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Disamping itu juga, siswa akan termotivasi dalam belajarnya, merasa senang karena bentuk pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi dirinya.

Terdapat berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran PJOK, namun berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif Jigsaw. Penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat dalam materi senam lantai, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi, pemerataan penguasaan materi dapat dicapai

dalam waktu yang lebih singkat. Dengan menggunakan pembelajaran model pembelajaran kooperatif Jigsaw diharapkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang dicapai tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan. Terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar senam lantai yang juga perlu mendapat perhatian dari guru, misalnya minat belajar yang dimiliki oleh siswa. Siswa yang berperasaan senang akan mudah berkonsentrasi dalam belajar. Pada dasarnya konsentrasi merupakan akibat dari perhatian yang sifatnya spontan dan ditimbulkan oleh minat terhadap suatu hal. Jika siswa berminat terhadap suatu pelajaran tertentu, maka ia akan berkonsentrasi terhadap pelajaran itu. Siswa tidak akan bosan menekuni sesuatu apabila ia memang berminat terhadapnya.

## **METODE**

Jenis penelitian dilaksanakan adalah *true eksperimental* (Dantes, 2012: 96). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktorial 2x2. Populasi pada penelitian ini adalah 88 peserta yang dilaksanakan di SD No. 3 Kerobokan pada kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Waktu penelitian dilaksanakan 6 Mei 2019. Dalam menentukan sampel untuk kelompok eksperimen atau kontrol dilakukan secara random. Kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (kelas IVA) dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas IVB). Sampel penelitian berjumlah 48

orang dipilih berdasarkan kategori minat belajar. Hasil tes minat belajar berdasarkan peringkatnya kemudian diambil 27% dari atas sebagai kelompok yang memiliki minat belajar tinggi dan 27% dari bawah yang memiliki minat belajar rendah. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar senam lantai, dan variabel moderator adalah minat belajar.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes akhir sebagai post tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan. Skor inilah yang dikumpulkan sebagai bahan analisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes minat dan tes hasil belajar.

Validitas isi dilakukan dengan formula *Gregory* dengan menggunakan penilaian pakar. Proses penilaian dilakukan oleh 2 (dua) orang pakar/ahli yaitu: Dr. I Ketut Gading, M.Psi dan Dr. Kadek Suranata, M.Pd.,Kons. Berdasarkan hasil penilaian pakar terhadap instrumen yang berjumlah 25 butir diperoleh perhitungan *Gregory* validasi isi 0,92 berarti instrumen minat belajar mempunyai validasi sangat tinggi.

Validitas isi hasil belajar dilakukan oleh 2 (dua) orang pakar/ahli yaitu: Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd dan Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd. Berdasarkan hasil penilaian pakar dengan demikian diperoleh perhitungan *Gregory* diperoleh validasi isi 0,92 berarti instrumen hasil belajar senam lantaimempunyai validasi sangat tinggi.

Reliabilitas tes yang diperoleh dalam uji coba instrumen tes minat dalam penelitian ini adalah 0,92

dengan klasifikasi sangat tinggi. Reliabilitas hasil belajar sebesar 0,82

dan berada pada kategori sangat tinggi

Tabel 1. Rancangan Validasi Perangkat Pembelajaran dan Uji Coba Instrumen Penelitian

Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian	Uji coba	Dasar estimasi
Tes minat belajar siswa	Validitas isi dengan formula Gregory	Dua orang pakar ( <i>judges</i> )
	Konsistensi Internal Butir	Indeks korelasi <i>point-biserial</i> antara skor butir dan skor total, dengan kriteria $r_{pbi} > r_{tabel}$
Tes hasil belajar senam lantai	Validitas isi dengan formula Gregory	Dua orang pakar ( <i>judges</i> )
	Konsistensi Internal Butir	Indeks korelasi <i>point-biserial</i> antara skor butir dan skor total, dengan kriteria $r_{pbi} > r_{tabel}$
	Indeks daya beda butir (IDB)	IDB > 0,20
	Indeks kesukaran butir (IKB)	IKB dengan interval 0,30- 0,70
	Reliabilitas	Indeks reliabilitas > 0,40

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah teknik analisis varian (ANAVA) dua jalur. Analisis varian merupakan statistik parametrik sehingga perlu uji asumsi. Uji asumsi yang digunakan dalam analisis ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas sebaran data hasil belajar senam lantai dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas berbantuan program *SPSS 23.0 for windows*.

Kriteria pengujian yaitu: terima  $H_0$  jika  $L_0 < L_{tabel}$  dan tolak  $H_0$  jika  $L_0 > L_{tabel}$ . Pengujian normalitas dengan menggunakan taraf signifikansi  $\alpha =$

0,05, dengan  $n = 24$ , nilai  $L_{tabel} = 0,17$  dan  $n = 12$ , nilai  $L_{tabel} = 0,24$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh sub populasi hasil belajar senam lantai siswa dalam penelitian ini berasal dari sub populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan kenormalan data dapat terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan dengan maksud untuk memberikan informasi bahwa data kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas varian antar kelompok juga digunakan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok. Berdasarkan uji prasyarat didapat  $F_{hitung} = 2,22$  dengan nilai  $F_{tabel0,97} = 0,43$  dan  $F_{tabel0,025} = 2,31$

ini berarti  $F_{tabel0,97} = 0,43 < F_{hitung} = 2,22 < F_{tabel0,025} (23,23) = 2,31$  sehingga  $H_0$  diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sub populasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw ( $A_1$ ) dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model

pembelajaran konvensional ( $A_2$ ) memiliki varians homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan data yang terkumpul, diperoleh bahwa hasil belajar senam lantai.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Hasil Belajar Senam Lantai

Statistik Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Varians	Modus	Median	Skor Min	Skor Max
$A_1$	85,083	4,130	22,353	84	85	72	94
$A_2$	66,333	8,879	49,630	64	65	52	82
$B_1$	80,174	9,898	99,123	86	82	58	94
$B_2$	71,600	12,229	153,391	84	70	52	88
$A_1B_1$	88,167	4,130	10,199	86	87	82	94
$A_1B_2$	71,167	7,548	25,656	82	73	58	82
$A_2B_1$	60,167	5,288	20,262	62	61	52	68
$A_2B_2$	82,000	4,973	20,363	84	83	72	88

Keterangan:

- $A_1$  : Model pembelajaran Kooperatif Jigsaw
- $A_2$  : Model pembelajaran Konvensional
- $B_1$  : Minat belajar tinggi
- $B_2$  : Minat belajar rendah

### a. Pengujian Hipotesis 1

Nilai  $F_{hitung} = 9,092$ , lebih besar dari  $F_{tabel} = 2,014$  sehingga  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar senam lantai antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Karena terdapat perbedaan hasil belajar senam lantai pada kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif jigsaw dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, maka lebih lanjut dibandingkan nilai rerata hasil belajar senam lantai pada kelompok manakah yang lebih tinggi.

Dari hasil analisis diperoleh hasil skor rerata hasil belajar senam lantai pada kelompok siswa yang belajar

menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah 85,083 sedangkan skor rerata hasil belajar senam lantai pada kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 66,333. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar senam lantai siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

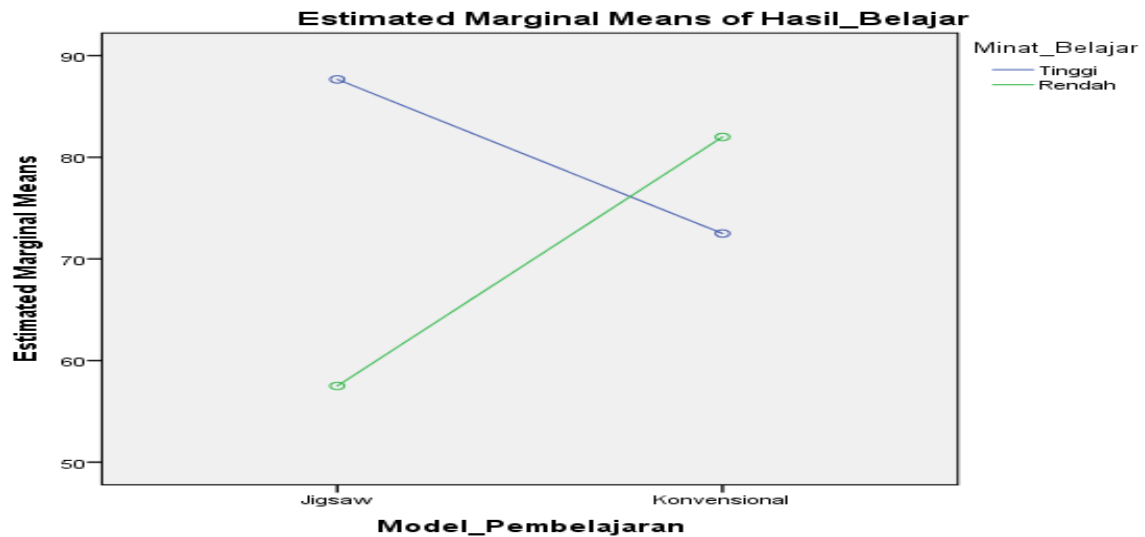
### b. Pengujian Hipotesis 2

Berdasarkan nilai  $F_{hitung} = 164,229$  Lebih besar dari  $F_{tabel} = 2,014$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan

minat belajar terhadap hasil belajar senam lantai siswa.

Adanya pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar senam

lantai siswa, dengan jelas dapat dilihat pada Gambar 1. Secara rinci gambar tersebut memvisualisasikan tentang rerata hasil belajar senam lantai siswa.



Gambar 1. Interaksi antara Model Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Siswa

### c. Pengujian Hipotesis 3

Berdasarkan nilai statistik uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 9,141$  lebih besar dari  $t_{tabel(24)} = 2,063$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi 88,167 dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki rerata 60,167.

Dengan demikian untuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

### d. Pengujian Hipotesis 4

Berdasarkan nilai statistik uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,949$  lebih besar dari  $t_{tabel(24)} = 2,063$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

Pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw memiliki rerata 71,667 sedangkan hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional

memiliki rerata 82,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar senam lantai siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw.

## **Pembahasan**

### **1. Hasil Belajar Senam Lantai Siswa yang Mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Lebih Tinggi daripada Siswa yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional**

Model pembelajaran kooperatif jigsaw memberikan kesempatan pada siswa untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Dalam pembelajaran senam lantai yang menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, siswa dikelompokkan menjadi kelompok ahli dan kelompok asal kemudian setiap anggota kelompok diberikan materi yang berbeda untuk dipelajari. Siswa dari kelompok dasar yang berbeda dengan topik yang sama dipertemukan dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu sama lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Pada kelompok ahli kemudian kembali kekelompok dasar mereka masing-masing dan mengambil giliran untuk mengajar anggota kelompoknya tentang topik mereka. Disinilah proses interaksi antar siswa dengan siswa lainnya dapat lebih dioptimalkan lagi sehingga siswa akan saling memberikan pengetahuan yang mereka miliki, yang akan ditularkan lagi lewat kerja sama siswa dalam kelompok.

Berbeda halnya dengan model pembelajaran konvensional yang diterapkan selama penelitian yang berpusat pada siswa. Kegiatan belajar didominasi oleh guru, maka aktivitas siswa menjadi kurang, dalam proses pembelajaran pengetahuan ditransfer oleh guru kepada siswa sering dilakukan. Pada model pembelajaran konvensional siswa hanya diberi penjelasan mengenai materi dan mengamati contoh gerakan yang dicontohkan lalu guru memberikan tugas berupa praktek dan guru melakukan evaluasi. Ketika ada siswa yang tidak bisa melakukan praktek yang dicontohkan oleh guru, siswa tersebut langsung bertanya kepada guru tanpa menunjukkan usaha bertanya dan berinteraksi dengan teman lainnya dalam mencontohkan hal yang diminta oleh guru. Hal ini menunjukkan pembelajaran konvensional tidak melatih kegigihan siswa dalam belajar serta interaksi dan kerjasama siswa. Hal ini menunjukkan model pembelajaran konvensional cenderung kurang mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa serta kurang memupuk interaksi dan kerjasama antar siswa.

Berdasarkan komparasi kedua model pembelajaran tersebut, maka model pembelajaran kooperatif jigsaw memang lebih baik dalam memberikan peluang bagi siswa untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini konsisten dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Zainal (2016) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan



menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dikarenakan, siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merasa lebih nyaman dan menyenangkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa dapat belajar sambil bermain. Disamping itu, dengan menerapkan jigsaw siswa akan merasa lebih santai dan bermakna dalam belajar dan konsentrasi siswa pun menjadi lebih meningkat. Temuan penelitian Diah Noviana (2015) menunjukkan bahwa model jigsaw efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa, model kooperatif tipe jigsaw sangat menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berpijak pada kenyataan, model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah model pembelajaran dengan menggunakan pengkelompokkan/tim kecil yaitu yang terdiri antara empat, enam, bahkan sampai delapan orang yang mempunyai latar belakang yang berbeda, sistem pembelajaran kelompok dengan memanfaatkan kelompok asal dan kelompok ahli dalam mengembangkan materi yang diajarkan.

## **2. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.**

Penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat dalam materi senam lantai, siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi serta meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. Begitu juga minat belajar sangatlah besar pengaruhnya dalam aktivitas belajar siswa. Siswa yang berminat terhadap olahraga

tentunya akan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran olahraga yang diberikan, mereka merasa senang dengan adanya penyajian pelajaran olahraga. Minat dalam diri individu sangat penting artinya bagi kesuksesan yang akan dicapai. Individu yang mempunyai minat terhadap suatu objek atau aktivitas berarti ia telah menetapkan tujuan yang berguna bagi dirinya sehingga ia akan cenderung untuk menyukainya. Segala tingkah lakunya menjadi terarah dengan baik dan tujuan pun akan tercapai. Hasil penelitian ini didukung oleh Argawati (2018) yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian dari Suparno (2009) menyatakan terdapat interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran dan minat belajar siswa. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu hal, maka akan memiliki ketertarikan yang kuat pada obyek tersebut, memiliki respon terhadap obyek tersebut dan memiliki rasa keingintahuan yang kuat terhadap obyek tersebut. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu dia akan memiliki kesadaran, kemauan, kesenangan dan perhatian yang kuat yang ditunjukkan kepada sesuatu atau sekumpulan obyek. Seorang siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan selalu berusaha untuk memberikan perhatian yang lebih besar dan dapat mempelajari mata pelajaran tersebut secara sungguh sungguh tanpa ada yang menyuruh dengan rasa senang.

**3. Untuk Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi, Hasil Belajar Senam Lantai Siswa yang Mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Lebih Tinggi dibandingkan dengan Siswa yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional.**

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi memudahkan dalam kegiatan-kegiatan belajarnya karena siswa tersebut tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama atau tidak pernah berhenti sebelum selesai), ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), semangat dalam beraktifitas, senang mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi. Kegiatan senam lantai adalah kegiatan jasmani yang dilakukan dengan sengaja, disusun secara sistematis, dan dilakukan dengan sadar dengan tujuan tertentu sehingga minat belajar sangat diperlukan dalam melakukan gerakan senam lantai. Melalui pembelajaran kooperatif jigsaw proses interaksi antar siswa dengan siswa lainnya lebih optimal, sehingga siswa akan saling memberikan pengetahuan yang mereka miliki, yang akan ditularkan lagi lewat kerja siswa dalam kelompok yang nantinya dapat meningkatkan keterampilan atau kemampuan mereka. Karena dengan tipe ini siswa satu dengan yang lainnya saling ikut membantu apabila kelompok yang lainnya menemui kesulitan, hal ini sesuai dengan pembelajaran penjasorkes yang menuntut siswa agar dapat saling bekerjasama dengan siswa yang lainnya, dan saling bertukar keahlian dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Model pembelajaran konvensional dapat menimbulkan verbalisme pada siswa, siswa dijejali dengan konsep yang belum tentu dapat diingat terus, terjadi

interaksi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Hasil penelitian yang dilakukan berkesinambungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sadiyah (2018) mengungkapkan bahwa pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar IPS lebih tinggi menggunakan model jigsaw daripada model STAD. Hal tersebut dikarenakan siswa yang memiliki minat belajar tinggi memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran, perhatian yang penuh terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, selalu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, bertanggungjawab terhadap setiap tugas yang diberikan oleh guru, mampu memberikan dorongan yang positif kepada teman-temannya dalam proses pembelajaran serta memiliki kegairan dan motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut penerapan berarti model pembelajaran kooperatif jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa.

**4. Untuk Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah, Hasil Belajar Senam Lantai yang Mengikuti Model Pembelajaran Konvensional Lebih Tinggi dibandingkan dengan Siswa yang Mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.**

Siswa yang memiliki minat belajar rendah, dalam kegiatan-kegiatan belajar akan cepat menyerah dalam menghadapi tugas, malas dalam beraktifitas. Kegiatan senam lantai adalah kegiatan jasmani yang dilakukan dengan sengaja, disusun secara sistematis, dan dilakukan dengan sadar dengan tujuan tertentu sehingga minat belajar sangat diperlukan dalam melakukan gerakan senam lantai. Sedangkan model pembelajaran

kooperatif jigsaw menuntut keaktifan siswa untuk bekerja secara kelompok. Sedangkan model pembelajaran konvensional peran guru memberikan wawasan yang luas, karena guru dapat menambah dan mengaitkan dengan sumber dan materi lain dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dengan minat belajar rendah hanya menerima penjelasan guru tanpa ada timbal balik dari siswa tersebut.

Ini sesuai dengan penelitian Artana (2015) menyatakan siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran konvensional lebih baik daripada siswa yang mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Penelitian Astiti (2017) bahwa untuk siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Hasil belajar senam lantai pada siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar senam lantai.
3. Untuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar senam lantai melalui model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

4. Untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar senam lantai melalui model pembelajaran konvensional lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

### **Saran**

Untuk guru dalam usaha memperoleh hasil belajar yang optimal, guru yang akan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, sebaiknya menyiapkan perangkat pembelajaran lebih awal serta memperhatikan minat belajar siswa dan bila memungkinkan melakukan pemisahan siswa, antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan rendah sebelum kelas terbentuk. Hal ini perlu dilakukan karena siswa dengan minat belajar rendah cenderung tidak mau menerima beban yang dianggap berat. Untuk merangsang siswa dengan minat belajar rendah, Guru mestinya lebih kreatif karena pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw memerlukan persiapan yang lebih diawal pelaksanaannya seperti membentuk kelompok ahli. Dalam proses pembelajaran di kelas, harus lebih banyak melibatkan keaktifan siswa dibandingkan keaktifan guru. Guru hendaknya memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa yang mampu memperoleh hasil belajar yang tinggi, sehingga akan dapat meningkatkan semangat belajarnya. Untuk memperoleh guru yang profesional, dalam proses pembelajaran perlu model pembelajaran yang mendukung. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipergunakan adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw kredibilitas guru khususnya PJOK bisa ditingkatkan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran

kooperatif jigsaw diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola sekolah terutama kepala sekolah

#### DAFTAR PUSTAKA

- Acep Haryudin & Ningtyas Orilina Argawati (2018). "Lesson Study To Improve Student English Grammar Mastery Using Jigsaw Technique To The Third Semester Students Of Ikip Siliwangi." Indonesian EFL Journal, Vol. 4(1) January 2018 p-ISSN 2252-7427, e-ISSN 2541-3635
- Artana, Ari (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Di Gugus VI Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2014/2015. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar (Volume 5 Tahun 2015)
- Astiti, Ni Wayan. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Motivasi Prestasi Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smpnegeri 2 Semarang*. Tesis, PPS Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dantes, 2012. *Metode penelitian*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Diah Noviana. 2015. *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw dengan NHT di SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 6 No 2 2018.
- Kemdikbud. (2013). Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud
- Ningtyas Orilina Argawati (2018). "Lesson Study To Improve Student English Grammar Mastery Using Jigsaw Technique To The Third Semester Students Of Ikip Siliwangi." Indonesian EFL Journal, Vol. 4(1) January 2018 p-ISSN 2252-7427, e-ISSN 2541-3635
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiyah, Halimatu (2018) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw dan STAD Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VI Sekolah Dasar Gugus V Citeureup-Bogor Jawa Barat. Masters thesis, Universitas Terbuka.
- Suparno, 2009. Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pencapaian Kompetensi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi Belajar IPA di Sekolah Dasar ditinjau dari Minat Belajar. UNS-Pascasarjana Prodi.Teknologi Pendidikan-S810108032-2009
- Swadesi, I. K. I., Wahjoedi, H., Sudiana, I. K., & Dharmadi, M. A. 2019. Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran bagi Guru-guru SMA PJOK Se-Bali. In Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (Vol. 4, pp. 924-932).
- Zainal Mustamin (2016). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Motivasi Berprestasi. Jurnal

Teknologi Pendidikan Volume 1  
Nomor 2 Edisi Oktober 2016