

## *The Influence of the Jigsaw Learning Model on Improving Basketball Dribbling Ability*

### **Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket**

**Febelina Nelce Naa<sup>1</sup>, Saiful Anwar<sup>2</sup>, Istiyono<sup>3</sup>**

<sup>1 2 3</sup> Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

#### **Article Info**

##### **Corresponding Author:**

Febelina Nelce Naa

✉ [febelinanaa@gmail.com](mailto:febelinanaa@gmail.com)

##### **History:**

Submitted: 15-12-2024

Revised: 25-12-2024

Accepted: 30-12-2024

##### **Keyword:**

*Jigsaw Learning Model; Dribbling Ability; Basketball.*

##### **Kata Kunci:**

Model Pembelajaran Jigsaw; Kemampuan *Dribble*; Bola Basket.

##### **How to Cite:**

Naa, F. N., Anwar, S., Istiono. (2024).

Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw

Terhadap Peningkatan Kemampuan

*Dribble* Bola Basket. Jurnal Muara

Olahraga, 7(1), 243-254.

<https://doi.org/10.52060/jmo.v7i1.2638>

#### **Abstract**

*This research uses quantitative methods with a descriptive approach. The sample used in this research was 20 students. Data collection techniques in this research are observation, interviews, assessments, assessment of basic basketball dribbling technique abilities, literature study and documentation. The results of this research show that it was found that the average student learning outcomes increased from 61.2 in the initial test to 71.2 in the final test, with an average increase of 10 points. Hypothesis testing shows that there is a significant influence of the jigsaw learning model on improving basketball dribbling ability, with a significance value of 0.000 which is smaller than 0.05. The percentage increase in students' abilities was 16.34%. The learning results obtained showed that the majority of students experienced significant improvement, with the highest increase reaching 40.48 points. However, there are also some students who do not experience improvement. This increase was caused by the jigsaw learning method which involved group discussions, gave students the opportunity to give correct answers, and encouraged a spirit of cooperation, thus making the learning process more interesting and less boring.*

#### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, penilaian, Penilaian kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket, studi kepustakaan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 61,2 pada tes awal menjadi 71,2 pada tes akhir, dengan peningkatan rata-rata sebesar 10 poin. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran jigsaw terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Persentase peningkatan kemampuan peserta didik adalah sebesar 16,34%. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik



Copyright © 2024 by  
Jurnal Muara Olahraga.

**This is an open access article under the cc-by license**

 <https://doi.org/10.52060/jmo.v7i1.2638>

mengalami peningkatan yang signifikan, dengan peningkatan tertinggi mencapai 40,48 poin. Namun, ada juga beberapa peserta didik yang tidak mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran jigsaw yang melibatkan diskusi kelompok, memberi kesempatan peserta didik untuk memberikan jawaban yang benar, dan mendorong semangat kerja sama, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

---

## A. Pendahuluan

Penerapan model pembelajaran, strategi, dan pendekatan dipergunakan dengan baik dan semaksimal mungkin sehingga akan memberi dampak yang baik kepada siswa (Aini, 2017:8). Pemilihan model pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan kemampuan interaksi antara siswa agar terhindar kesinggungan dan kesalahpahaman yang menimbulkan permusuhan (Sulastri & Rochintaniawati, 2019:45). Dengan menggunakan kooperatif ini siswa akan saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan melatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Tipe kooperatif yang yang bisa melibatkan siswa agar aktif dikelas yaitu kooperatif tipe jigsaw (Nurfitriyanti, 2017:7).

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang menggunakan pengelompokan atau tim kecil yang terdiri dari empat, enam, bahkan delapan siswa yang mempunyai latar belakang yang berbeda dengan mengajarkan sikap saling berkerja sama dalam berkelompok (Syarifuddin, 2011:97). Dengan adanya model pembelajaran ini akan melatih siswa berani mengemukakan pendapat, berkerja sama, mengembangkan diri, dan bertanggung jawab secara individu (Budiawan & Arsani, 2013).

Jadi berdasarkan pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang baik di terapkan dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dimana siswa dilatih untuk bertanggung jawab secara individu dan mengembangkan kemampuan interaksi antar siswa.

## B. Metode

Desain penelitian ini adalah menggunakan one group pretes-postest desain yaitu melakukan tes awal dan tes akhir untuk mengukur ketercapaian belajarnya.

# O1 X O2

*(One Group Pretest-Posttest Design)*

(Sumber: Sugiyono, 2018:111)

Keterangan :

$O_1$  = *Pre-tes* (tes kemampuan *dribble* bola basket sebelum dilakukan Treatment)

X = Pemberian Perlakuan ( Menggunakan Metode Pembelajaran *Jigsaw*)

$O_2$  = *Pos-test* (tes kemampuan *dribble* bola basket sesudah dilakukan *treatment*)

Dalam desain ini tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen test dan sesudah eksperimen test yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut pre-test, dan test sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut Pos-test.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran jigsaw terhadap kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan April 2024. Subjek dalam penelitian ini siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong yang sebanyak 20 orang.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yang terdiri dari satu variabel bebas (pengaruh metode pembelajaran jigsaw) dan satu variabel terikat, yaitu (kemampuan *dribble* bola basket). Agar penelitian lebih mudah pengerjaannya, maka dari kedua variabel masing-masing tersebut dilambangkan dengan X (pengaruh metode pembelajaran jigsaw) dan Y (kemampuan *dribble* bola basket siswa). Adapun data penelitian ini diperoleh dari 20 siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong yang menjadi subyek penelitian, berikut ditampilkan deskripsi data penelitian yang diperoleh.

#### a) Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan (validitas) pernyataan dalam kuesioner. Uji validitas ini menggunakan korelasi bivariate pearson (Produk Momen Pearson). Tes yang peneliti gunakan untuk diujikan pada kelas eksperimen sebelumnya di uji coba diluar populasi. Tes yang diuji coba berupa soal pernyataan berjumlah 20 soal. Uji coba tes yang dimaksud untuk mengetahui apakah butir soal dapat mengukur apa yang hendak diukur. Upaya untuk mendapatkan data yang akurat maka tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria yang baik. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas ini adalah :

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Penyelesaiannya dibantu dengan menggunakan program SPSS V.20.0 *for windows*. Hasil uji validitas data untuk variabel metode pembelajaran jigsaw (X) dan Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket (Y) dapat dilihat dari rangkuman tabel berikut:

Tabel Hasil uji validitas terhadap variabel metode pembelajaran jigsaw (X):

Indikator	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
Item 1	0,681	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,476	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,765	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,475	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,555	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,695	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,623	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,643	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,618	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,612	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

(Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0)

Dari hasil uji validitas pada tabel, dimana perbandingan nilai rhitung product moment (pada signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi) dengan r tabel terhadap item-item yang terdapat dalam angket penelitian variabel X yaitu metode pembelajaran jigsaw maka diketahui bahwa nilai rhitung lebih besar dari nilai rtabel sehingga keseluruhan item tersebut dinyatakan valid.

Tabel Hasil uji validitas terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket (Y):

Indikator	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kriteria	Keterangan
Item 1	0,784	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,608	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,647	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,515	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,526	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,489	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,504	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,615	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,520	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,606	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

---

(Sumber Data diolah dengan SPSS 20.0)

Dari hasil uji validitas pada tabel, dimana perbandingan nilai  $r_{hitung}$  product moment (pada signifikan 0,05 dengan uji 2 sisi) dengan  $r_{tabel}$  terhadap item-item yang terdapat dalam angket penelitian variabel Y yaitu peningkatan kemampuan *dribble* bola basket maka diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  sehingga keseluruhan item tersebut dinyatakan valid.

Dari hasil penelitian tes belajar kognitif dengan 20 butir soal pernyataan maka semua soal dinyatakan valid. Dengan demikian soal nomor 1 sampai 20 dapat dipergunakan dalam penelitian ini.

#### b) Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, item-item yang valid kemudian diuji reliabilitasnya. Perhitungan indeks reliabilitas tes dilakukan terhadap butir tes yang valid yang terdiri dari 20 butir yang akan digunakan untuk mengambil data. Suatu tes dikatakan baik jika memiliki reliabilitas lebih dari 0,70. Hasil pengukuran dapat dipercaya atau reliabel hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's adalah jika nilai Alpha lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika nilai Alpha lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Hasil uji reliabilitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.941	20

Sumber: Data diolah dengan SPSS 20.0

Dari tabel diatas, diketahui bahwa nilai Alpha ( $\alpha$ ) sebesar 0,941 dilihat dari tabel Reliability Statistics. Adapun nilai  $r_{tabel}$  0,444. Jadi dapat disimpulkan bahwa  $\alpha > r_{tabel}$  yaitu  $0,941 > 0,444$ , artinya item-item angket/kuesioner yang digunakan dapat dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian sehingga butir-butir soal tersebut dapat menghasilkan data relatif, walaupun

digunakan pada waktu yang sama, demikian tes tersebut memiliki kriteria tes yang layak digunakan untuk mengambil data

## Pengujian Variabel Penelitian

### 1. Penilaian Kemampuan *Dribble* Bola Basket Siswa saat *Pre-Test*

Tabel Deskripsi data *Pre-Test*

N	20
Mean	61.2
Median	61
Standard Deviation	2.72609225
Sample Variance	7.43157895
Minimum	57
Maximum	67

(Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0)

Berdasarkan tabel, hasil analisis data *pre-test* kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong diperoleh data nilai *mean* 61,2 nilai *median* sebesar 61, nilai *standard deviation* 2.72609225, nilai *sample variance* 7.43157895, nilai minimum 57 dan nilai maximum 67. Terlihat bahwa nilai rata-rata siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dalam kemampuan *dribble* bola basket belum cukup baik yang dibuktikan dengan nilai mean sebesar 61,2. Hal ini dikarenakan metode pengajaran yang digunakan selama ini dianggap belum bisa menunjang kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong.

### 2. Kemampuan *dribble* bola basket siswa saat *Post-Test*

Tabel Data *Post-Test* kemampuan *dribble* bola basket siswa

N	
Mean	71.2
Median	70
Standard Deviation	2.76443579
Sample Variance	7.64210526
Minimum	65
Maximum	77

(Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0)

Berdasarkan tabel, hasil analisis data *post-test* kemampuan *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong diperoleh data nilai rata-rata (mean) 71,2 nilai median sebesar 70, nilai *standard deviation* 2.76443579, nilai *sample variance* 7.64210526, nilai minimum 65 dan nilai maximum 77. Terlihat bahwa nilai rata-rata siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dalam kemampuan *dribble* bola basket sudah cukup baik yang dibuktikan dengan nilai mean sebesar 71,2. Hasil yang cukup tinggi

diperoleh setelah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran jigsaw.

Tabel Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	30.0500000
	Std. Deviation	.01698355
Most Extreme Differences	Absolute	.247
	Positive	.223
	Negative	-.247
Kolmogorov-Smirnov Z		1.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.175
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

(Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0)

Diketahui bahwa nilai signifikan Asymp.Sig (2 tailed) sebesar 0,175 lebih besar dari 0,05, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov di atas, maka nilai residual berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Tabel Uji Hipotesis *t-test* (parsial)

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.858	2.597			.476
1					
Model Pembelajaran Jigsaw	.391	.068	.481		.000

a. Dependent Variable: Peningkatan Kemampuan *Dribble* Bola Basket

(Sumber : Data diolah dengan SPSS 20.0)



Dilihat dari beta standar dimana untuk variabel metode pembelajaran jigsaw (X) memiliki nilai koefisiensi sebesar 0,481, artinya terdapat pengaruh positif antara metode pembelajaran jigsaw (X) terhadap kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Jika dilihat dari nilai signifikansi maka nilai signifikansi variabel metode pembelajaran jigsaw (X) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode pembelajaran jigsaw (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Sedangkan jika dilihat dari nilai thitung maka nilai thitung variabel metode pembelajaran jigsaw (X) adalah 5.752 lebih besar dari nilai ttabel yaitu 1.725 yang artinya variabel metode pembelajaran jigsaw (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh antara variabel metode pembelajaran jigsaw (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong adalah positif dan signifikan.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu materi *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw yang dilakukan pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Pada penelitian ini, proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar peserta didik melalui tes awal (pretest) selanjutnya diberikan proses pembelajaran pada materi *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw. Dalam proses pembelajaran *dribble* bola basket yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw dalam penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik berkaitan dengan materi *dribble*.

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian, yang dilakukan pada peserta didik kelas VII, VII dan IX SMP Negeri 7 Kota Sorong didapat bahwa pada tes awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran rata-rata hasil belajar peserta didik dengan nilai 61,2 ternyata lebih rendah bila dibandingkan dengan tes akhir yang telah diberi perlakuan dengan pembelajaran rata-rata hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai sebesar 71,2 dimana terdapat selisih antara tes awal dan tes akhir. Hasil ini menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu sebesar 10.

Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap peningkatan kemampuan *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel metode pembelajaran jigsaw (X) terhadap variabel kemampuan *dribble* bola basket (Y) pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 16,34%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik antara tes awal dan tes akhir sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dimana sebelumnya peningkatan tertinggi pre-test yaitu sebesar 40,48 poin, namun juga terdapat peserta didik yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar antara tes awal dan tes akhir. Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan metode pembelajaran jigsaw sangat berbeda dimana pembelajaran jigsaw selalu melibatkan peserta didik dalam diskusi kelompok, peserta didik juga diberi kesempatan untuk memberikan jawaban yang paling benar, teknik ini dapat mendorong peserta didik untuk bersemangat dalam bekerja sama, dengan proses pembelajaran yang selama ini terkesan membosankan. Dengan mengubah model pembelajaran tersebut sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang utama yaitu prestasi belajar yang meningkat dimana pada penelitian ini prestasi belajar yang dimaksud adalah materi *dribble* bola basket peserta didik dalam tes praktik. Pembelajaran kemampuan gerak dasar yang diberikan melalui model cooperative learning tipe jigsaw pada materi *dribble* bola basket, dimana dengan penguasaan teknik dari aspek kognitif yang dimiliki peserta didik tentunya akan dapat ditampilkan saat praktik dilapangan atau aspek psikomotorik.

Selama penelitian metode jigsaw dilakukan dalam pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan antusias tersebut peserta didik juga semakin aktif memberikan tanggapan melalui umpan balik yang diberikan, mereka dapat mengenal dengan baik yang berhubungan dengan aspek kognitif yang dimiliki tentang teknik-teknik dasar dalam *dribble* bola basket. Selanjutnya metode pembelajaran jigsaw juga bisa membuat peserta didik lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan karena merasa memberikan

kemudahan langsung bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas yang sebenarnya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran jigsaw dapat berpengaruh signifikan dalam peningkatan prestasi belajar pada siswa SMP Negeri 7 Kota Sorong.

#### **Daftar Pustaka**

Abdul Majid, 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Agus Suprijono, 2015, Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ahmad Syarifudin. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Diakses dari laman web tanggal 15 April 2008 <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/download/57/52/0>

Ahmadi, Nuril. 2017. Permainan Bola Basket. Solo: Era Intermedia.

Aini, Z. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Pembelajaran Al-qur'an Hadis Materi Pokok Pola Hidup Sederhana dan Perintah Menyantuni pada Dhu'afa dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPS-2 MA Annajah Sesela Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Mataram

Alfaris, S. 2019. Efektivitas Prestasi Belajar (Kognitif C1-C3) dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Tipe Think Pair Share (Tps) Siswa Kelas VII Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. JUPEMASI-PBIO Vol. 1 No. 2 Tahun 2019.

Ali Maksum, 2012. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press

Ambler, Vic. 2018. Petunjuk Untuk dan Permainan Bola Basket. Bandung: Pionir Jaya.

Ansori, M. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2. Airlangga University Press

Arif Widiyatmoko, 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi JIGSAW dan TGT Pada Pokok Bahasan Kalor Kelas VIII Semester 1 SMP N 24 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", Semarang: Perpustakaan UNNES, 2019, t.d.

Bahtiar, I. 2019. Survei tingkat keterampilan dasar bermain bola basket siswa putra peserta ekstrakurikuler di SMA Se-Kecamatan Sewon Bantul. Universitas Negeri Yogyakarta.

Bern, R.G., & Erickson, P.M. 2001. Contextual teaching and learning: preparing students for the new economy. Journal of Research no 5.

---

[http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE\\_Highlight05ContextualTeachingLearning.pdf](http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE_Highlight05ContextualTeachingLearning.pdf).

Bambang Riyanto. 2010. Dasar-Dasar Pembelanjaan Perusahaan, ed. 4, BPFE Yogyakarta

Devita, A. (2018). Survey Tes Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bermain Bola Basket (Passing, Dribbling, dan Shooting) Pada Tim Bola Basket Putra Kelompok Umur 18 Tahun Klub Sahabat Semarang Tahun 2012. Universitas Negeri Semarang.

Depdikbud, 1999. Model Pembelajaran Kooperatif. Semarang : Depdikbud

Faruq. 2020. Defenisi & Pengertian Bola basket jumping shoot. [http://www.bolabasket.com/mod.php?mod=userpage&menu=401&page\\_id=5](http://www.bolabasket.com/mod.php?mod=userpage&menu=401&page_id=5),

Hadjarati. 2019 . Teknik Shooting / Menembak dalam Bola Basket dan Gambarnya. Mentri Olahraga.

Hamdayama, J. 2016. Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter. Bogor : Ghalia Indonesia

Komarudin, 2016. Penilaian hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Maolani dan Ucu Cahyana, 2015. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Nurfitriyanti, Maya. 2017. Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Jurnal Formatif . 6 (2).

Oliver, Jon. 2017. Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: PT Intan Sejati.

Riadi.E, 2015. Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik. Tangerang:Pustaka Mandiri.

Rochintaniawati, Diana dan Yeti Sulastris. 2019. Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Biologi Di Smpn 2 Cimalaka. Jurnal pengajaran MIPA. Vol 13 (1).45.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Penerbit: Alfabeta, Bandung

Sukardi, 2004, Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya, Jakarta: Bumi Aksar

Warsono, Hariyanto. 2014. Pembelajaran Aktif : Teori Dan Asesmen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya