



IINNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7909-7920

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-42468

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Bola Voli

Doni Pranata

Pendidikan jasmani, Universitas Tanjungpura

Email: Doni.pranata@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Jigsaw adalah suatu struktur multifungsi struktur kerjasama belajar. Jigsaw dapat digunakan dalam beberapa hal untuk mencapai berbagai tujuan tetapi terutama digunakan untuk persentasi dan mendapatkan materi baru, struktur ini menciptakan saling ketergantungan. Berdasarkan hasil observasi dan pre test yang telah di lakukan oleh peneliti pada mahamasiswa program studi pendidikan jasmani yang berjumlah 60 orang, terdapat hasil belajar yang masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Mahamasiswa program studi pendidikan jasmani universitas Tanjungpura. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam penelitian ini yang dilaksanakan dengan dua siklus di mana tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama dan kedua dilakukan pemberian materi dan pertemuan ketiga dilakukan tes hasil belajar sesuai dengan format assesmen. Subjek dalam penelitian ini adalah mahamasiswa program studi pendidikan jasmni universitas Tanjungpura yang berjumlah 58 orang. Data awal sebelum mengambil tindakan siklus I dan silklus II yaitu, jumlah mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 30 orang. Hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 68,9%; daya serap 69,6% dan ketuntasan klasikalnya 68% dimana jumlah mahasiswa yang tuntas adalah 40 mahamasiswa (68,9%). Hasil belajar mahasiswa padasiklus II dengan nilai rata-rata 86,2%, daya serap 83,2% dan ketuntasan klasikalnya 80,9% di mana jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 50 orang mahasiswa (86,2%)..

Kata Kunci: *Jigsaw, Hasil Belajar, Teknik Dasar Bola Voli.*

Abstract

Jigsaw is a multifunctional structure of cooperative learning structures. Jigsaw can be used in a number of ways to achieve a variety of purposes but primarily used for presentations and acquiring new material, this structure creates interdependence. Based on the results of observations and pre-tests that have been carried out by researchers on 60 physical education study program students, there are learning outcomes that are still relatively low. This study aims to improve student learning outcomes of the Tanjungpura university physical education study program. This study uses a class action research method (classroom action research). By using the jigsaw type cooperative learning model in this study which was carried out in two cycles where each cycle consisted of three meetings. For the first and second meetings, material was given and for the third meeting, learning achievement tests were carried out according to the assessment format. The subjects in this study were the study program of Tanjungpura University physical education students, totaling 58 people. Preliminary data before taking action in cycle I and cycle II, that is, the number of students who were not completed was 30 people. Learning outcomes in cycle I with an average value of 70.6; the absorption capacity is 70.6% and the classical completeness is 80% where the number of students completed is 35 students (42.5%). Student learning outcomes in cycle II with an average score of 80, absorption power of 83.2% and classical completeness of 88.9% in which number of students were completed as many as 40 students (90.2%).
Keywords: *Jigsaw, Learning Outcomes, Basic Volleyball Techniques.*

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu aktivitas gerak tubuh, mulai dari anggota tubuh bagian atas dan bagian bawah dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup sehingga menjadi sehat dan bugar (Ferianto Tjahyo Kuntjoro, 2020) Olahraga berkaitan erat dengan kesehatan tubuh, seperti hasil penelitian (Okta Prativi, Gilang, 2013) memberikan daftar kebiasaan yang berkaitan dengan kesehatan dan umur panjang yakni olahraga secara teratur, tidur secukupnya, sarapan yang baik, makan secara teratur, kontrol berat badan, bebas dari rokok dan obat-obatan dan konsumsi alkohol sekedarnya atau tidak sama sekali.

Belajar merupakan salah satu unsur dalam pendidikan. Belajar menurut (Palittin & Wolo, 2018) adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman Sehingga dapat dikatakan belajar bukan sekedar mengingat, lebih dari itu tetapi juga berproses, bertindak dan juga mengalami (Firmansyah, 2015). Belajar pada dasarnya adalah proses kognitif yang didukung dari fungsi aspek psikomotor yang meliputi aktivitas

mendengar, melihat dan mengucap. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan (Agustin, 2019), Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian.

Ranah Psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa mahasiswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Andriani, 2019) Hasil belajar merupakan hal yang menjadi tujuan sebuah pembelajaran setelah melalui kegiatan belajar. (Nurhasanah, 2016) telah mengungkapkan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh mahasiswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Maka dari itu belajar harus aktif, tidak sekadar apa adanya, menyerah pada lingkungan, tetapi semua itu harus di pandang sebagai tantangan yang memerlukan reaksi. Sehingga tidak dapat dikatakan sebagai belajar seseorang yang hanya pasrah dan menerima materi saja. Belajar yang berhasil seharusnya melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.

Aktivitas fisik ialah mahasiswa yang dengan anggota badannya giat-aktif, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan aktivitas psikis adalah jika jiwanya bekerja sebanyak banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses pembelajaran secara aktif, seperti mendengarkan, mengamati, menyelidiki, dan mengingat. Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa (Nabillah & Sesiomadika, 2020), dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (KT Aritonang, 2019). (Nurmala et al., 2018) mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Selanjutnya (Achmad et al., 2018) berpendapat bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif (K Khairuddin, n.d.). Hasil belajar merupakan cerminan dari materi belajar para peserta didik, pada penelitian ini membahas mengenai bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa mengenai teknik dasar permainan bola voli yang harapannya dapat dipahami sehingga proses transfer of knowledge

dapat terpenuhi.

Materi teknik dasar Olahraga bola voli terdiri dari materi teknik dasar service, passing, smash, Block, Set-up. Kelima teknik dasar tersebut merupakan modal yang harus dipelajari sebelum bermain bola voli jika ingin berprestasi banyak atlet yang mengabaikan teknik dasar tersebut padahal teknik yang ada dalam bola voli saling berkaitan satu sama lain. Sehingga seorang atlet tidak akan maksimal saat melakukan teknik dasar bola voli saat bermain atau bertanding, hal ini akan menghambat prestasi atlet untuk berkembang. Disisi lain pendapat yang dikemukakan oleh (Z Fanani, 2019) Bahwa Dalam Permainan Bola voli penguasaan teknik-teknik diatas merupakan hal yang harus dikuasai bagi seorang pemain bolavoli. Karena pada dasarnya beberapa teknik tersebut sesuatu hal yang sangat penting dalam melakukan permainan bolavoli. Permainan bolavoli merupakan permainan dengan tempo yang cepat, dan bila tidak menguasai teknik dasar dengan baik akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang sangat merugikan bagi tim (Ahdan et al., 2020)

Dalam hal ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. pembelajaran kooperatif adalah sebagai upaya mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut (Raga, 2017) Oleh karena itu perlu adanya tindakan nyata dalam kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran praktek permainan bola voli. Tindakan pertama adalah melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang terbagi dalam beberapa kelompok pada saat mempelajari praktek permainan bola voli. Hal ini kembali lagi ke pengertian pembelajaran model kooperatif jigsaw bawah pembelajaran model kooperatif Jigsaw ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, dan siswa bekerjasama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Ardiawan & Kristina, 2020) Tindakan yang kedua melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara kelompok pada saat mempelajari praktek bola voli diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Rumusan masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar permainan bola voli mahasiswa program studi pendidikan jasmani semester 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (class room action research). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional. Penelitian tindakan merupakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara sistematis dan menggunakan teknik-teknik yang relevan (Syarifuddin, 2020)

Penelitian dilakukan di program studi pendidikan jasmani. Penulis memilih program studi pendidikan jasmani semester 2 karena tingkat hasil belajar mahasiswa menurun setelah dilakukan observasi dan tes mengenai pengetahuan. Penulis akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai salah satu strategi pembelajaran yang baru dengan menggunakan model dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan jasmani. Penelitian ini melibatkan mahasiswa semester 3 program studi pendidikan jasmani yang berjumlah 58 orang yaitu 45 orang mahasiswa putra dan 13 orang mahasiswa putri.

Pada penelitian ini menggunakan 2 siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data yang diperoleh berdasarkan hasil penilaian asesmen teknik dasar passing, service, dan smash bola voli yang akan diisi oleh peneliti sendiri. Setelah mahasiswa dikumpulkan berbaris dan berdoa kemudian diberikan pemanasan, setelah itu mahasiswa diberikan penjelasan mengenai apa yang akan dilakukan pada saat pengumpulan data pada penelitian ini. Hasil data tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata. Selain itu untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa juga dapat diketahui dengan rumus daya serap dan ketuntasan belajar mahasiswa. Keberhasilan dalam penelitian ini dapat diukur jika skor rata-rata hasil belajar mahasiswa meningkat setelah diberikan tindakan pembelajaran dalam kategori tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan awal pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan pelaksanaan pre test untuk mendapatkan hasil belajar mahasiswa sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan observasi pra tindakan yang dilakukan, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ialah pembelajaran

yang dalam aplikasi pembelajarannya dibentuk beberapa kelompok kecil dalam setiap satu kelompok ada satu yang akan bertanggung jawab untuk menguasai pokok bahan materi belajar dan satu orang tersebut yang harus bertanggung jawab untuk membelajarkan kepada kelompok lain dan kelompoknya (Kahar et al., 2020) Model pembelajaran ini diterapkan agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, mahasiswa lebih memahami materi yang disampaikan secara berkelompok serta membangun rasa percaya diri mahasiswa untuk melakukan praktek (Ahdan et al., 2020) hal ini didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh (Purwanto et al., 2013) Pembelajaran kooperatif Jigsaw menjadikan siswa termotivasi untuk belajar karena skor-skor yang dikontribusikan para siswa kepada tim didasarkan pada sistem skor perkembangan individual, dan para siswa yang skor timnya meraih skor tertinggi akan menerima sertifikat atau bentuk-bentuk penghargaan (rekognisi) tim lainnya sehingga para siswa termotivasi untuk mempelajari materi dengan baik dan untuk bekerja keras dalam kelompok ahli mereka supaya mereka dapat membantu timnya melakukan tugas dengan baik.

Selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus sesuai dengan materi yang akan diberikan. Penelitian tindakan kelas melibatkan 58 mahasiswa yang terdiri dari 45 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi teknik dasar bola voli. Data hasil belajar mahasiswa pada pra penelitian di peroleh dengan rata-rata 48%. Di mana dari 58 mahasiswa terdapat 30 mahasiswa yang belum tuntas dan 28 mahasiswa yang sudah tuntas. Selanjutnya dilakukan tindakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada siklus I, terdapat hasil analisis pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 68,9 dan daya serap mencapai 69,6% serta ketuntasan belajar mencapai 68%. Artinya dari 58 mahasiswa sebanyak 40 mahasiswa atau 68,9% yang sudah memenuhi dan 18 mahasiswa atau 31% yang belum memenuhi nilai KKM. Sehingga hasil belajar mahasiswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu rata-rata hasil belajar minimal 75, dan ketuntasan dikatakan berhasil apabila mencapai $\geq 75\%$, sehingga pelaksanaan tindakan siklus I dikatakan belum berhasil.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I terdapat kendala-kendala yaitu Hampir sebagian mahasiswa masih beradaptasi pada proses pembelajaran karena merupakan hal yang baru. Kurangnya antusias mahasiswa dalam pembelajaran secara berkelompok dan berdiskusi. Beberapa anggota kelompok lainnya masih banyak yang tidak memperhatikan dan bermain-

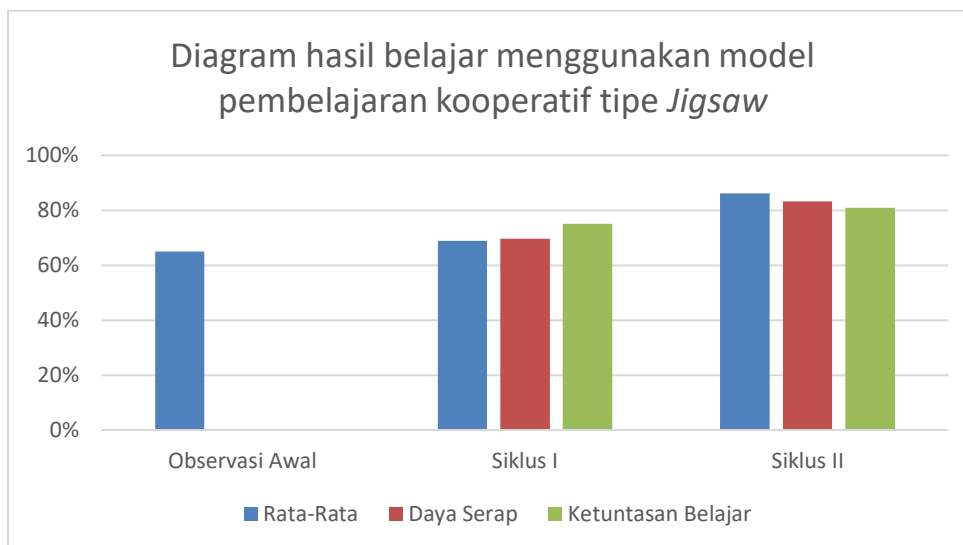
main. Interaksi belajar mahasiswa yang diperoleh dari tiap-tiap pertemuan sudah mengalami peningkatan, namun belum maksimal. Hal ini disebabkan karena mahasiswa belum mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pada saat mahamasiswa diberikan arahan mengenai praktek dan materi dalam kelompok, belum seluruhnya bekerja sama dan rasa ingin tahunya masih kurang terhadap materi yang diberikan, hal ini diberitahukan langsung kepada peneliti oleh setiap koordinator kelompok yang merasa anggota kelompoknya tidak aktif untuk berdiskusi (Saptono et al., 2019). Berdasarkan kendala-kendala pada siklus I tersebut, maka peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki hasil yangtelah dicapai pada siklus I.

Setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus II, terdapat hasil analisis pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 84 dan daya serap mencapai 83,2% serta ketuntasan belajar mencapai 86,2%. Artinya dari 58 mahamasiswa sebanyak 50 mahasiswa atau 86,2% yang sudah memenuhi nilai KKM dan 8 orang mahasiswa atau 13,7% yang belum memenuhi nilai KKM. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan yaitu rata-rata hasil belajar minimal 75, dan ketuntasan belajar dikatakan berhasil apabila sudah mencapai $\geq 75\%$, maka hasil belajar mahasiswa pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan. Sehingga penelitian ini sampai siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II terdapat refleksi yaitu Mahasiswasudah mampu mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw secara mendalam, Sebagian besar mahasiswa sudah mampu memahami materi danpraktek serta aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Peneliti sudah mampu menerapkan model pembelajaran tipe kooperatif tipe jigsaw. Peningkatan rata-rata hasil belajar, daya serap, dan ketuntasan belajar mahasiswa juga dapat dilihat dalam grafik diagram pada Gambar sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis data hasil belajar mahamasiswa

Siklus	Hasil Belajar		
	Rata-Rata	Daya Serap	Ketuntasan Belajar
Observasi Awal	65%	-	-
I	68,9 %	69,6%	75%
II	86,2%	83,2%	80,9%



Data awal hasil belajar mahasiswa adalah 65% berdasarkan analisis data pada observasi awal. Dari data yang didapat nilai rata-rata hasil belajar masih belum memenuhi, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke siklus I. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan hasil yang kurang maksimal karena masih terdapat kendala-kendala yaitu: (a) masih banyak mahasiswa yang belum memahami materi yang dijelaskan, (b) kurangnya minat mahasiswa untuk bertanya mengenai materi, (c) kebanyakan mahasiswa hanya sekadar mengikuti pembelajaran..

Rata-rata hasil belajar mahasiswa pada saat observasi awal adalah 68,9. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada siklus I, rata-rata hasil belajar mahasiswa adalah 68,9% dan daya serap mencapai 69,6% serta ketuntasan belajar mencapai 75% sehingga masih belum memenuhi. Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, hal ini menjadi catatan penting bagi peneliti agar mahasiswa lebih mampu menguasai materi dan mau untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pada siklus II mendapatkan hasil yang lebih maksimal dalam hasil belajar mahasiswa. Persentase rata-rata hasil belajar yang dicapai mahasiswa pada siklus II adalah sebesar 86,2% dan daya serap mencapai 83,2% serta ketuntasan belajar mencapai 80,9%. Jadi sudah memenuhi nilai yang telah ditentukan.

Hasil belajar yang di perlihatkan oleh mahasiswa pada siklus II juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil yang ditunjukkan setelah pelaksanaan siklus II yaitu presentase tingkat hasil belajar teknik dasar bola voli mencapai 86,2% dan daya serap mencapai 83,2% serta ketuntasan belajar mencapai 80,9%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar permainan bola voli mahasiswa pendidikan jasmani semester 2 Universitas Tanjungpura. Dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar pada siklus I mencapai 68,9. Pada siklus II rata-rata hasil belajar mencapai 86,2 mengalami peningkatan rata-rata yaitu 18,1 dari siklus I. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar teknik dasar permainan bola voli meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah: (a) metode pembelajaran jigsaw dapat dipertimbangkan untuk dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar b) hasil belajar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penilaian individu c) metode pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa untuk terampil menjelaskan dan komunikasi kepada teman sebaya dan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. Z., Aminudin, R., Sumarsono, R. N., & Mahardhika, D. B. (2018). Media video pembelajaran teknik dasar bermain bola voli pada pelajaran Penjaskes. *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*, 5(2), 2442–3874. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27164>
- Agustin. (2019). Peningkatan hasil belajar siswa. *Journal.Ipts.Ac.Id*. <https://journal.pts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques. https://www.academia.edu/download/65479690/207_Article_Text_790_1_10_20201229.pdf
- Andriani, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Ejournal.Upi.Edu*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ardiawan, I., & Kristina, P. (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Stahnmpukuturan.Ac.Id*. <http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/528>

- Ferianto Tjahyo Kuntjoro, B. (2020). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Ejournal.Unsri.Ac.Id*, 7(1). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8110>
- Firmansyah, dani. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Journal.Unsika.Ac.Id*, 3(1). <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199>
- K Khairuddin. (n.d.). Olahraga dalam Pandangan Islam. *Ejournal.Unisi.Ac.Id*. Retrieved May 31, 2023, from <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/joi/article/view/196>
- Kahar, M., Anwar, Z., & AKSIOMA, D. M. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 9(2), 279–295. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- KT Aritonang. (2019). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Academia.Edu*. https://www.academia.edu/download/61271866/Minat_dan_Motivasi_dalam_Meningkatkan_Ha20191119-75561-193r0kv.pdf
- Nabillah, T., & Sesiomadika. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Journal.Unsika.Ac.Id*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nurhasanah, S. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Ejournal.Upi.Edu*, 1(1), 128–135. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>
- Nurmala, D., Tripalupi, L., & N Suharsono. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu/download/56404057/5258-ID-pengaruh-motivasi-belajar-dan-aktivitas-belajar-terhadap-hasil-belajar-akuntansi.pdf>
- Okta Prativi, Gilang, S. (2013). Pengaruh aktivitas olahraga terhadap kebugaran jasmani. *Journal.Unnes.Ac.Id*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jssf/article/view/3864>
- Palittin, I., & Wolo, W. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Keguruan Dan*. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1182816>
- Purwanto, D., Yuwono, C., Purwono, P., Pendidikan, J., Kesehatan, J., Rekreasi, D., & Keolahragaan, I. (2013). Survey Kondisi Fisik Dan Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli Pada Klub Bola Voli Putri Bravo Banjarnegara Tahun 2012. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 2(4). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/1171>
- Raga, E. I. (2017). Pengaruh Metode Resiprokal Dan Latihan Drill Terhadap Peningkatan

- Keterampilan Teknik Dasar Bolavoli. Journal.Ikipgripta.Ac.Id, 6(1).
<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/olahraga/article/view/570>
- Saptono, T., Pendidikan, J., Fakultas, O., & Keolahragaan, I. (2019). Perbedaan pengaruh metode mengajar reciprocal dan self check terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar bolavoli. Journal.Uny.Ac.Id. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3013>
- Syarifuddin. (2020). Model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dalam pembelajaran. Jurnal.Radenfatah.Ac.Id. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/view/61>
- Z Fanani. (2019). Peningkatan kemampuan teknik dasar passing permainan bola voli melalui metode drill. Jurnal.Ikipjember.Ac.Id. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.345>