

Penelitian Tindakan Kelas :
Upaya Meningkatkan
Kemampuan Senam Lantai
Guling Depan Menggunakan
Pendekatan Jigsaw Pada Siswa
Kelas IX C SMP Negeri 22
Semarang Tahun Pelajaran
2023/2024

Submission date: 28-May-2024 10:08AM (UTC+0700)
by Fernanda Hardiansyah

Submission ID: 2389646424

File name: PENELI_1.DOC (8.78M)

Word count: 5522

Character count: 35994



Penelitian Tindakan Kelas : Upaya Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Depan Menggunakan Pendekatan Jigsaw Pada Siswa Kelas IX C SMP Negeri 22 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024

Class Action Research : Effort to Improve the Ability of Front Rolling Floor Gymnastics Using the Jigsaw Approach in Class IX C Students of SMP Negeri 22 Semarang in 2023/2024 Academic Year

Fernanda Hardiansyah
Universitas Negeri Semarang

Korespondensi penulis: fernandohardiansyah17@gmail.com

Abstract. Not fulfilling the criteria for completeness in learning front rolling gymnastics for students in class IX C SMP N 22 Semarang set by the school at 85% made the author conduct research. This study aims to improve the learning of front-rolling gymnastics through the JIGSAW approach in class IX C SMP N 22 Semarang. This study is a class action research consisting of two cycles and each cycle consists of two meetings. The research subjects were all students of class IX C SMP N 22 Semarang which totalled 33 students (male 14, female 19). The data collection instruments used in this study were observation, questionnaire, and front roll learning test. Data analysis techniques in this study were assessed qualitatively and quantitatively. The results showed that the JIGSAW approach could improve front-roll learning in class IX C SMP N 22 Semarang students. Based on the results of the research and the results of the analysis that the collaborator and the researcher have done, the value of Cycle I is 54% and Cycle II is 100%, it can be concluded that the learning process of the front roll through the Jigsaw approach has increased in floor gymnastics learning for class IX C SMP N 22 Semarang.

Keywords: Learning, Forward Roll, Jigsaw

Abstrak. Belum terpenuhinya kriteria ketuntasan dalam pembelajaran senam guling depan peserta didik kelas IX C SMP N 22 Semarang yang ditetapkan sekolah sebesar 85% menjadikan penulis mengadakan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran senam guling depan melalui pendekatan JIGSAW pada siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang yang berjumlah 33 Peserta didik (putra 14, putri 19). Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket, dan tes hasil belajar guling depan. Teknik analisis data pada penelitian ini dinilai secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan JIGSAW dapat meningkatkan pembelajaran guling depan pada siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan oleh kolaborator dan peneliti diperoleh nilai Siklus I 54 % dan Siklus II sebesar 100 %, mendapat kesimpulan bahwa proses pembelajaran

Received xxx xx, 2023; Revised xxx xx, 2023; Accepted xxx xx, 2023

*Corresponding author, e-mail address



guling depan melalui pendekatan *Jigsaw* terjadi peningkatan pada pembelajaran senam lantai untuk kelas IX C SMP N 22 Semarang.

Kata kunci: Pembelajaran, Guling Depan, *Jigsaw*.

LATAR BELAKANG

16
Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu salah satunya mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2003). Penjasorkes adalah salah satu aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Dimana kegiatan belajar mengajar penjasorkes mengandung beberapa unsur diantaranya keterampilan gerak, teknik strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, senang, dan lain-lain) serta membiasakan pola hidup sehat.

Tujuan yang ingin dicapai melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual (Adang Suherman, 2000:22). Namun pada dasarnya pendidikan jasmani itu sendiri merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, dimana mencakup keterampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga salah satunya aktivitas senam lantai.

2
Senam lantai dikategorikan ke dalam olahraga ringan dan menyenangkan. Tapi beda halnya dengan siswa siswi SMP N 22 Semarang, para siswanya tidak merasakan keinginan dan kesenangan pada waktu materi senam lantai disekolah. Siswa siswi di kelas IX C di SMP N 22 Semarang lebih tertarik dan lebih berantusias dalam materi yang permainan dari pada senam lantai dikarenakan siswa siswa beranggapan dalam melakukan senam lantai sangat sulit dan jarang pernah dilakukan secara terus menerus sehingga siswa siswa merasa tidak biasa melakukan senam lantai. Sehingga ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam materi senam lantai ini, khususnya dalam guling depan atau roll depan, masih banyak siswa siswi yang belum punya keberanian dalam melaksanakan gerakan tersebut, dan terdapat beberapa siswa yang biasa secara

mandiri, serta belum berani atau bisa. Berdasarkan observasi yang saya lakukan pada hari Selasa, 2 April 2024 di SMP N 22 Semarang.

Adapun beberapa faktor yang membuat siswa kurang dalam keterampilan gerak senam lantai dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru penjas yaitu media yang guru gunakan, belum adanya variasi dalam pemberian praktek senam lantai secara mendetail, serta mengetahui beberapa gaya belajar sesuai dengan karakter siswa sehingga siswa merasa bosan, jenuh, takut mencoba dan tidak bersemangat, pada akhirnya siswa dari segi keterampilan sangat kurang dan merasa takut. Maka dari itu, proses pembelajaran sangat penting untuk menuju kesuksesan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Dalam model pembelajaran terdapat sebuah strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional, contohnya manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran. (Husdarta dkk 2000:35). Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan modifikasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam aktivitas senam lantai kemudian modifikasi tersebut diterapkan pada siswa Kelas IX C di SMP N 22 Semarang. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta agar lebih terfokus dan mendalam maka penelitian dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan gerak senam lantai guling depan melalui strategi pendekatan jigsaw dalam meningkatkan kemampuan gerak senam lantai pada siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang tahun ajaran 2023/2024. Maka dari itu, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran modifikasi strategi jigsaw pada gerak keterampilan senam lantai dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IX C di SMP N 22 Semarang?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada gerak keterampilan senam lantai dengan modifikasi strategi pembelajaran jigsaw pada siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk membuktikan secara ilmiah bahwa seberapa besar peningkatan hasil dan aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran senam lantai dengan modifikasi strategi jigsaw dan



teman sejawat pada keterampilan gerak senam lantai pada siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang. Bagi peneliti, penelitian ini mampu memberikan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang diperoleh di kegiatan PPL II Pendidikan Profesi Guru Pra-Jabatan. Bagi siswa, kegiatan ini dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, strategi belajar, dan pemahaman konsep dan teknik yang belum dikuasai. Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan baru dan dapat dicoba sebagai modifikasi alat bantu pembelajaran di pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bagi sekolah, penelitian ini membantu dalam pengayaan, mendorong peningkatan kualitas pengajaran, merancang strategi pembelajaran yang tepat, dan bertanggung jawab kepada orang tua dan masyarakat.

KAJIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Penjasorkes

13

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Pada dasarnya mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan dan rekreasi merupakan kegiatan pendidikan yang mengutamakan gerak fisik.

10

Berdasarkan Undang-Undang RI No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) Pasal 1 ayat 11 menyatakan, bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Artinya selain aspek fisik, masih ada target lain yang harus dicapai, yaitu Pengetahuan, kepribadian, keterampilan, dan kesehatan.

12

Pertumbuhan, perkembangan, dan belajar aktifitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang merupakan kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik, (2) ranah psikomotor, yang merupakan pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktifitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri (Gabbard, Leblanc, dan Lowy dalam Sukintaka 1992:10).

21

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan pendidikan tidak

selalu pada aspek jasmaniah saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual (Adang Suherman, 2000:22). Secara umum tujuan pendidikan jasmani diklarifikasikan dalam kategori (Adang Suhendra, 2000:23), yaitu: a) Perkembangan fisik: Meningkatkan kekuatan dan aktivitas fisik organ tubuh, b) Perkembangan gerak: Mengoptimalkan gerakan dengan efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna, c) Perkembangan mental: Mengembangkan kemampuan berpikir dan mengaplikasikan pengetahuan dalam lingkungan untuk pemahaman, sikap, dan tanggung jawab, d) Perkembangan sosial: Meningkatkan kemampuan berinteraksi dan beradaptasi dalam kelompok atau masyarakat.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Slameto (2007:18), minat adalah ¹⁸ suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

²² Minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari campurancampuran perasaan harapan, pendidikan, rasa takut atau kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu (Andi Mappier,1982:62) Adapun seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain: a) Perhatian: Individu menunjukkan minat dengan fokus perhatian dan kreativitas jiwa yang tinggi pada suatu objek, b) Kesenangan: Perasaan senang terhadap objek mendorong minat dan keinginan untuk memilikinya, yang kemudian mendorong individu untuk mempertahankan objek tersebut, c) Kemauan: Dorongan yang terarah pada tujuan yang diinginkan melahirkan perhatian dan minat pada objek yang sesuai dengan tujuan tersebut.

²⁸ Adapun macam-macam minat menurut Dewa Ketut Sukardi (2007:17) yang mengutip pendapat CarlSafran, mengemukakan bahwa ada tiga cara yang dapat digunakan untuk menentukan minat, yaitu: a) Manifest Interest. Seseorang mengekspresikan minatnya melalui tindakan langsung, seperti ikut serta dalam kegiatan olahraga, pramuka, dan sebagainya yang menarik perhatian, b) Expressed Interest. Seseorang mengungkapkan minatnya dengan kata-kata, misalnya dengan mengatakan minatnya ²⁸ dalam mengumpulkan mata uang logam, perangko, dan sebagainya, c) Inventoral Interest. Seseorang menilai minatnya dengan menjawab pertanyaan-



pertanyaan khusus atau urutan pilihannya terhadap kelompok aktivitas tertentu, biasanya dilakukan melalui angket

2.3 Aktivitas Belajar

2.3.1 **Alat Bantu Pembelajaran**

Alat bantu merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan mempraktekan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Manfaat alat bantu pembelajaran menurut Soekidjo (2003) adalah: 1) Menumbuhkan minat belajar. 2) Mencapai lebih banyak tujuan pembelajaran. 3) Membantu dalam mengatasi hambatan bahasa. 4) Merangsang untuk menerapkan pesan-pesan kesehatan. 5) Mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan cepat. 6) Mendorong untuk membagikan informasi kepada orang lain. 7) Mempermudah penyampaian materi oleh pendidik. 8) Mempermudah pemahaman informasi oleh siswa karena melalui indra

2.3.2 **Syarat Alat Bantu Pembelajaran**

Alat pembelajaran yang baik harus memiliki tujuan untuk mengubah pengetahuan, pemahaman, pendapat, dan konsep, serta sikap dan persepsi siswa. Selain itu, alat tersebut perlu efisien, dapat mencakup isi yang luas dalam waktu singkat, dan tidak memerlukan ruang yang terlalu besar. Penempatan alat pembelajaran juga harus tepat agar siswa dapat mengamati dengan baik. Efektif berarti memberikan hasil yang bermanfaat dan relevan bagi siswa, sementara komunikatif artinya mudah dipahami sehingga mempermudah siswa dalam pembelajaran.

2.3.3 **Strategi Pendekatan Jigsaw**

Dalam tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli (Andri Wicaksono, 2014:36). Pada teknik ini, guru memperhatikan latar belakang pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik untuk saling bekerja sama dengan peserta didik yang lain dalam suasana gotong royong (Andri Wicaksono dkk, 2015:332). Walaupun pendekatan jigsaw telah melalui berbagai variasi secara umumnya, tugas dibagikan kepada setiap ahli kumpulan (Effandi Zakaria, 2007:22). Senam lantai (*floor exercise*) adalah bagian dari senam artistik yang diperkenalkan kepada peserta didik dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Gerakan dalam senam lantai meliputi melompat, meloncat, berputar di lara, dan menumpu untuk mempertahankan keseimbangan. Dalam pembelajaran jasmani, tidak semua peserta didik dapat menguasai materi dengan semua model pembelajaran, termasuk *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan dalam pembelajaran. *Discovery Learning* merupakan model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa dan lebih mengutamakan proses dari

pada hasil belajar (Syah, 2017). Sejalan dengan pendapat Hanafiah (2012:77) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah serangkaian kegiatan yang memanfaatkan kemampuan siswa secara maksimal dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis untuk menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta mengubah perilaku. Menurut Hamdani (2011:92), pembelajaran kooperatif *jigsaw* memecah informasi besar menjadi bagian-bagian kecil. Siswa dikelompokkan dalam tim belajar kooperatif beranggotakan empat siswa, di mana setiap anggota bertanggung jawab atas penguasaan komponen atau subtopik yang ditugaskan oleh guru. Setiap siswa harus menguasai seluruh materi yang ditugaskan.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan diatas, model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebuah pembelajaran yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam kelompok kecil dan bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut ke anggota kelompok lainnya

2.3.4 Langkah Model Pembelajaran Jigsaw

Menurut Arends (2008:14), langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Jigsaw*, yaitu: (1) Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4 -6 orang. (2) Kirim satu wakil kelompok untuk bahas topik (kelompok ahli). (3) Kelompok ahli diskusi dan bantu memahami topik. (4) Kelompok ahli jelaskan materi ke kelompok masing-masing. (5) Guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.

Selanjutnya, Menurut Agus Suprijono (2011, 89), dalam model *Jigsaw*, guru memperkenalkan topik, membagi kelas menjadi kelompok kecil (kelompok asal), dan memberikan materi untuk dipelajari. Kemudian, guru membentuk kelompok ahli dari anggota kelompok asal untuk diskusi mendalam tentang materi. Setelah itu, kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk berbagi pemahaman. Diskusi dengan seluruh siswa dilakukan sebelum pembelajaran selesai, diikuti dengan kesimpulan dari guru.

Menurut Robert Slavin (dalam Hamdani, 2011:284), langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut: Pertama, kelas dibagi menjadi tim kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 siswa dengan karakteristik yang beragam. Kedua, setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari materi akademik. Ketiga, anggota tim yang berbeda belajar tentang bagian yang sama dari materi dan kemudian berkumpul dalam kelompok pakar untuk mendiskusikan materi tersebut. Keempat, kelompok pakar kembali ke tim asal mereka untuk mengajarkan materi yang telah dipelajari. Kelima, siswa melakukan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari

2.3.5 Kelebihan dan Kelemahan

Menurut Danang (2012), pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan *Jigsaw*:



1. Mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Memberi kesempatan pada setiap siswa untuk berbagi ide dan menjelaskan materi kepada anggota kelompok.
4. Mendorong partisipasi aktif dari semua siswa dalam diskusi.

Kekurangan Jigsaw:

1. Memerlukan waktu belajar yang lebih panjang.
2. Memerlukan kemampuan tambahan dari guru untuk mengelola setiap kelompok dengan baik.

Dari teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk Jigsaw. Salah satu kelemahan utamanya adalah waktu yang dibutuhkan lebih lama dan persyaratan tambahan bagi guru. Meski demikian, Jigsaw memberikan kelebihan dalam aktivitas siswa dan tanggung jawab terhadap orang lain

METODE PENELITIAN

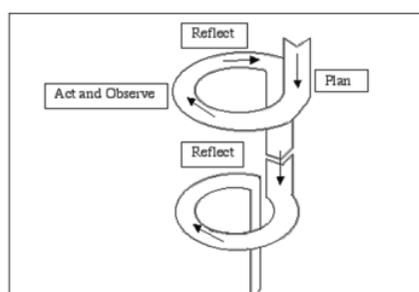
3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian sebagaimana yang dikenal sekarang, memberikan garis-garis yang cermat dan mengajukan syarat-syarat yang benar, maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian dapat mempunyai harga ilmiah yang setinggi-tingginya (Sutrisno Hadi, 1986:4). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas. Dari data tersebut kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tahapan. Deskriptif yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran tentang kurangnya minat belajar dan hasil belajar siswa SMP N 22 Semarang. Menurut Ali (1987:7), penelitian yang dilakukan terutama untuk mencari sesuatu dasar pengetahuan praktis dalam rangka memperbaiki keadaan atau situasi yang dilakukan secara terbatas hal ini biasanya dilakukan terhadap situasi atau keadaan yang sedang berlangsung, kriteria pelaksanaan tindakan adalah: (a) Peneliti adalah pengguna hasil penelitian yang dihasilkan. (b) Penelitian terjadi saat ada masalah yang perlu dipecahkan dan hasilnya dibutuhkan untuk mengubah tindakan peneliti, perilaku orang lain, atau untuk menyusun kerangka kerja.

Penelitian kolaboratif melibatkan peneliti yang bekerja bersama dengan rekan sejawat, bukan secara individual. Mereka berpartisipasi bersama mitra penelitian dalam

setiap langkahnya, mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart yang dijelaskan oleh Rochiati Wiriaatmadja dalam Metode Penelitian Tindakan Kelas. Model ini terdiri dari empat tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Rochiati Wiriaatmadja, 2007: 66)



3.2. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi catatan hasil pengamatan, data lembar observasi untuk menilai proses pembelajaran guru, hasil penilaian aktivitas siswa, dan kuesioner/angket untuk menilai proses pembelajaran siswa. Kuesioner/angket dilakukan kepada semua siswa setelah selesai tindakan pada akhir siklus. Penelitian ini menggunakan model dengan empat komponen utama: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*), yang juga mencerminkan langkah dalam satu putaran siklus penelitian tindakan kelas.

3.2.1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Penentuan waktu tindakan kelas.
- 2) Penentuan tindakan yang akan diberikan (Game dan Materi).
- 3) Membuat Modul Ajar.
- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan lembar pengamatan dan petunjuk kegiatan.

b. Pelaksanaan

1) Pendahuluan

- Siswa dibariskan, presensi kehadiran dan mengucapkan salam kepada siswa.



- Siswa dan guru berdoa serta menanyakan kondisi kesehatan siswa secara umum.
- Menjelaskan tema, cakupan materi dan tujuan pembelajaran.
- Apersepsi.
- Penyampaian teknik penilaian untuk kompetensi yang harus dikuasai.

2) Kegiatan Inti

- a) Mengamati: Siswa mengamati gambar tentang materi pembelajaran.
- b) Menanya:
 - Guru merangsang siswa agar mengajukan pertanyaan.
 - Siswa menanya terkait materi pembelajaran.
- c) Mengumpulkan Informasi/ Mencoba

Permainan Pertama

- Bentuk peserta didik menjadi empat kelompok (satu kelompok 8 orang).
- Permainan dimulai dengan memberikan bola melewati sela-sela kaki secara estafet dalam satu kelompok.
- Menugaskan mereka untuk berupaya memindahkan bola dengan menggunakan kedua tangan diikuti posisi tubuh membungkun. Setiap kelompok hanya boleh menyentuh bola tiga kali dan setiap anggota kelompok harus menyentuh bola dan selama bola belum menyentuh kelompok paling belakang, bola dinyatakan dalam permainan (bola hidup).
- Tugaskan peserta didik untuk memindahkan bola secepat mmungkin secara jujur dan sportif pada kelompoknya dengan ketentuan kelompok yang lebih dulu sampai di pemain terakhir dinyatakan sebagai pemenang.

Gambar 2. memindahkan bola melewati sela-sela kaki.



Permainan Kedua

- Bentuk peserta didik menjadi empat kelompok.

- Permainan dimulai dengan posisi teman seperti push up, kemudian teman yang dibelakangnya memegang kaki, seperti gerobak dorong.
- Setelah permainan dimainkan oleh 2 orang pada satu lintasan sejauh 10 meter, secara bergantian seluruh kelompok sehingga semua kelompok sampai pada garis finish maka yang tercepat dinyatakan pemenang.

Gambar 3. permainan gerobak dorong



a. Mengasosiasi

Siswa mencermati kembali (mengasosiasi) pembelajaran yang telah dilakukan kemudian dikembangkan kedalam kenapa permainan ini sangat berkaitan dengan gerakan guling depan. Kemudian mencoba melakukan gerakan guling depan sesuai dengan kelompoknya secara bergantian, yang kemudian diamati kembali untuk dicari poin penting gerakannya dan kesalahan yang sering dilakukan, serta berusaha menemukan berbagai solusi dalam melaksanakan gerakan dengan baik.

b. Mengomunikasikan

Menyimpulkan dan mempresentasikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3) Penutup

- 1) Siswa dibariskan, dihitung kemudian melakukan pendinginan.
- 2) Evaluasi dan berdo'a dan dibubarkan.

c. Pengamatan

- Pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada waktu pelaksanaan kegiatan
- Pengisian lembar observasi
- Mendokumentasikan pembelajaran

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan PTK selesai peneliti mengamati hasil yang telah disusun dan menganalisis data yang telah diperoleh dari lembar observasi, masukan dari teman sejawat (critical friend), guru penjas yang bersangkutan, dan kemudian dilakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk menilai tindakan yang akan diberikan. Selanjutnya mengadakan evaluasi tentang PTK, dengan cara diskusi tentang masalah yang muncul dalam pembelajaran.

20

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam



arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga hasilnya lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto 2006: 160). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah:

14
3.3.1. Observasi

Menurut Wardhani (2007: 25), Metode observasi terstruktur adalah jenis observasi yang menggunakan instrumen-instrumen observasi yang sudah tersusun sebelumnya dan siap dipakai sehingga pengamat lebih mudah didalam menggunakannya. Data yang diambil dengan metode observasi ini berupa pelaksanaan tindakan saat pembelajaran. Data dari metode ini nantinya akan turut menentukan bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli melalui metode bermain, apakah sudah sesuai dengan yang telah direncanakan atau belum. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan dua jenis lembar pengamatan.

a. Lembar pengamatan untuk Guru:

Kriteria penilaian

- 1) Skor 1 : Selalu melakukan
- 2) Skor 2 : Sering Melakukan
- 3) Skor 3 : Jarang Melakukan
- 4) Skor 4 : Tidak Pernah melakukan

Tabel 1. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Senam Lantai untuk Guru

NO	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
8 I.	PENDAHULUAN				
1	Membariskan siswa dan memimpin berdoa				
2	Memeriksa kesiapan siswa				
3	Melakukan kegiatan apersepsi				
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
II.	PEMANASAN				
1	Memberikan pemanasan statis dan dinamis				
2	Memberikan pemanasan dalam bentuk permainan yang mengarah pada materi pembelajaran sesungguhnya				
III.	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
1	Menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran				

2	Membagi siswa-siswi kedalam dua kelompok yaitu kelompok sedang dan kelompok tinggi berdasarkan karakteristik, kemampuan dan gaya belajar sesuai tesmen diagnostik				
3	Memberikan penjelasan sebelum siswa melakukan gerakan				
4	Memberikan koreksi terhadap gerakan yang dilakukan				
5	Memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk melakukan gerakan				
6	Memberikan gerakan yang aman dan menyenangkan				
7	Menggunakan tahapan pembelajaran dari mudah ke sulit				
8	Menggunakan tahapan pembelajaran dari sederhana ke komplek				
9	Memberikan evaluasi secara keseluruhan				
IV	KEGIATAN PENUTUP				
1	Kegiatan pendinginan				
2	Menyampaikan inti pembelajaran yang telah dilakukan				
3	Menyampaikan perintah untuk mencuci tangan dan kaki				
4	Memberikan perintah untuk berganti dan merapikan pakaian				
5	Memberikan kesempatan untuk mempersiapkan pelajaran berikutnya				
6	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berbaris dan berdoa				
	JUMLAH				

Keterangan:

- Skor 20-30, Pelaksanaan Pembelajaran Berlangsung Kurang Baik
- Skor 31-50, Pelaksanaan Pembelajaran Berlangsung Cukup Baik
- Skor 51-70, Pelaksanaan Pembelajaran Berlangsung Dengan Baik - Skor 71-80, Pelaksanaan Pembelajaran Berlangsung Sangat Baik

3.3.2. Angket

Menurut Cholid dan Achmadi (2010: 76-78), angket atau kuesioner adalah salah satu bentuk teknik pengumpulan data berupa daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang relevan secara serentak atau bersamaan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angka tipe pilihan, yaitu angket yang harus dijawab responden dengan cara memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia.

3.4. Indikator Keberhasilan Tindakan



Indikator keberhasilan tindakan meliputi perubahan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran permainan bolavoli melalui modifikasi permainan. Untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam penelitian ini adalah menggunakan prosentase penguasaan kegiatan secara kelompok yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Hasil Belajar Gerak} = \frac{\text{Skor Keterampilan}}{\text{Jumlah Indikator Keterampilan}} \times 100$$

Jika minat siswa setelah melakukan modifikasi permainan dan pendekatan dalam gerakan senam lantai guling depan memperoleh prosentase minimal 51% membuktikan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang meningkat dalam materi senam lantai guling depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3 Data dalam penelitian ini berupa data-data dalam bentuk lembar observasi, angket, dan hasil tes pembelajaran gerakan guling depan. Data observasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai proses pembelajaran guru dikelas dan diskusi dengan kolaborator. Sedangkan angket digunakan untuk meneliti pembelajaran yang diberikan guru sudah berhasil atau belum berhasil. Kedua data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 22 Semarang, yang berlangsung pada bulan April 2024 hingga bulan Mei 2024. Waktu penelitian tindakan kelas akan ditunjukkan pada tabel berupa *Gantt Chart* jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Tahun 2023/2024				
		April		Mei		
1.	Persiapan					
	a. Observasi					
	b. Identifikasi masalah					
	c. Penentuan tindakan					
	d. Pengajuan judul					
	e. Penyusunan proposal					
	f. Pembuatan Instrumen					
	g. Seminar proposal					
2.	Pelaksanaan					
	a. Siklus I					
3.	Analisis Data dan Laporan					
	a. Analisis Data					
	b. Penulisan laporan					

Subjek penelitian mengenai ¹⁵ meningkatkan hasil belajar Senam Lantai Guling Depan modifikasi permainan dan pendekatan adalah siswa kelas IX C SMP N 22 Semarang pada Semester 2 tahun pelajaran 2023/2024

⁹ Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif. Dengan maksud, peneliti tidak melakukan penelitian secara sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan teman sejawat. Tim kerja/ kolaborator dalam penelitian ini antara lain:

- a) Guru Kolaborator
Nama : Ika Widi, S.Pd
Status Kepegawaian : Guru PJOK SMP Negeri 22 Semarang.

Data Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Data siklus I diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran memasang simbol sila-sila yang terdapat dalam Pancasila. Data berikutnya berupa hasil belajar yaitu data hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir pembelajaran siklus I kemudian dianalisis. Kedua data kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan dideskripsikan berdasarkan kenyataan hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

1. Data Hasil penelitian dan Pembahasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data hasil penelitian siklus I diperoleh berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat menggunakan instrumen pengamatan aktivitas siswa dan guru dengan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Indikator keberhasilan aktivitas siswa pada hasil belajar siswa terhadap Senam Lantai Guling Depan dengan modifikasi permainan pada siklus ini meliputi:

- 1) Mengikuti dan memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Perubahan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- 5) Serta melaksanakan tugas pada LKPD siswa sesuai dengan intruksi yang ada dengan baik dan benar.
- 6) Menarik kesimpulan dan mengevaluasi kegiatan yang tertera pada Lembar Kerja Peserta Didik bersama dengan rekan sejawat dan guru yang kemudian diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya atau pada saat penilaian keterampilan dan pengetahuan.

Indikator aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I ini meliputi :

- 1) Memberikan penjelasan kepada siswa yang harus dilakukan hari ini.
- 2) Memberi penjelasan dan mendemonstrasikan modifikasi permainan.



- 3) Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan aktivitas pembelajaran, sesuai dengan Lembar Kerja Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 4) Menyimpulkan dan memberikan catatan tentang kegiatan hari ini.

Peneliti menganalisis hasil tes tertulis ulangan harian 1 materi Senam Lantai Guling Depan kelas IX C Kelompok I-III dengan nilai KKM adalah 75. Dari hasil penilaian kognitif dan psikomotor/ketrampilan terdapat 18 nilai yang belum tuntas dari 33 anak. Jadi tingkat persentase Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) adalah:

$$\frac{18}{33} \times 100 = 54\%$$

Menurut hasil persentase diatas maka Penelitian Tindakan Kelas siklus I belum mencapai target hasil belajar keterampilan gerak yang diharapkan yaitu sebesar 100%. Data aktivitas siswa dan guru yang diperoleh berdasarkan pengamatan dan [perolehan](#) hasil belajar gerak bersama teman sejawat sebagai observer penelitian tindakan [pada](#) siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Siswa [Siklus I](#)

No	Penilaian Guling Depan	
	Kognitif	Keterampilan Gerak
I	54 %	54 %

Pada 10 indikator cara melaksanakan keterampilan gerakan guling depan siswa belum mencapai hasil yang baik yaitu 54%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak perlu adanya perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya namun bisa diberikan pengayaan. Selanjutnya pada 10 indikator tersebut perlu dipraktikkan kembali. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada indikator ini harus dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II karena hasil belajar yang dicapai masih di bawah kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan diagram diatas secara jelas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tindakan siklus I dalam meningkatkan kemampuan belajar gerak senam lantai guling depan masih perlu tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yakni pada pembelajaran senam lantai guling depan.

Data Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus II

2. Data Hasil penelitian dan Pembahasan Aktivitas Siswa dan Guru Siklus II

Data hasil penelitian diperoleh setelah melakukan perbaikan pembelajaran ulang pada siklus II, khususnya pada indikator yang belum mencapai kriteria yang telah

ditentukan. Berikut kami sajikan perbandingan hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pembelajaran tindakan yang dimaksud.

a) Daftar Hadir Peserta Didik Kelas Vii A Kelompok I Siklus II

Data hasil penelitian diperoleh setelah melakukan perbaikan pembelajaran ulang pada siklus II, khususnya pada indikator yang belum mencapai kriteria yang telah ditentukan. Berikut kami sajikan perbandingan hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pembelajaran tindakan yang dimaksud.

Data siklus II diperoleh melalui observasi aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran memasang simbol sila-sila yang terdapat dalam Pancasila. Data berikutnya berupa hasil belajar yaitu data hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir pembelajaran siklus II kemudian dianalisis. Kedua data kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan dideskripsikan berdasarkan kenyataan hasil pengamatan pada masing-masing indikator.

Data hasil penelitian siklus II diperoleh berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat menggunakan instrumen pengamatan aktivitas siswa dan guru dengan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu data penelitian juga diperoleh dari hasil evaluasi belajar setelah peneliti melakukan pembelajaran tindakan pada siklus I.

Indikator keberhasilan aktivitas siswa pada hasil belajar siswa terhadap Senam Lantai Guling Depan dengan modifikasi permainan pada siklus ini meliputi :

1. Mengikuti dan memperhatikan penjelasan guru.
2. Perubahan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
4. Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
5. Serta melaksanakan tugas pada LKPD siswa sesuai dengan intruksi yang ada dengan baik dan benar.

Indikator aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II ini meliputi :

1. Memberikan penjelasan kepada siswa yang harus dilakukan hari ini.
2. Memberi penjelasan dan mendemonstrasikan modifikasi permainan.
3. Membimbing siswa dalam melakukan kegiatan aktivitas pembelajaran, sesuai dengan Lembar Kerja Peserta Didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Menyimpulkan dan memberikan catatan tentang kegiatan hari ini.



Menarik kesimpulan dan mengevaluasi kegiatan yang tertera pada Lembar Kerja Peserta Didik bersama dengan rekan sejawat dan guru yang kemudian diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya atau pada saat penilaian keterampilan dan pengetahuan.

Dari hasil penilaian kognitif dan psikomotor/ketrampilan terdapat 33 nilai yang belum tuntas dari 33 anak. Tingkat persentase Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) adalah:

$$\frac{33}{33} \times 100\% = 100\%$$

Menurut hasil persentase diatas maka Penelitian Tindakan Kelas siklus II sudah mencapai target hasil belajar keterampilan gerak yang diharapkan yaitu sebesar 100%. Data aktivitas siswa dan guru yang diperoleh berdasarkan pengamatan dan perolehan hasil belajar gerak bersama teman sejawat dalam materi senam lantai guling depan dengan menggunakan metode pendekatan jigsaw dan alat bantu teman sebaya sebagai observer penelitian tindakan pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Penilaian Guling Depan	
	Kognitif	Keterampilan Gerak
I	100 %	100 %

Pada 10 indikator cara melaksanakan keterampilan gerakan guling depan siswa sudah mencapai hasil yang baik yaitu 100%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya sudah angat berhasil dengan menunjukkan peningkatan sebanyak 4,6% dalam pelaksanaan siklus ke II ini. Selanjutnya pada 10 indikator tersebut perlu dipraktikan kembali. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada indikator ini sudah memperbaiki pembelajaran pada siklus II karena hasil belajar yang sudah sesuai dengan yang ditetapkan.

Berdasarkan diagram diatas secara jelas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tindakan siklus II dalam meningkatkan kemampuan belajar gerak senam lantai guling depan tindakan perbaikan pada siklus ini pada pembelajaran senam lantai guling depan berjalan dengan baik serta menunjukkan peningkatan pada setiap indikator ketercapain gerak dalam senam lantai guling depan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan data-data perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dalam 2 siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan metode pendekatan pembelajaran jigsaw dan modifikasi permainan dengan menggunakan alat bantu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran senam lantai guling depan di kelas IX C semester 2 SMP N 22 Semarang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Ada peningkatan hasil belajar tentang senam lantai guling depan dengan penggunaan metode pendekatan *Jigsaw* pada siswa kelas IX C semester 2 SMP N 22 Semarang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Saran

Saran ini kami tujukan bagi guru dan semua pihak yang berkompeten dalam dunia pendidikan khususnya dalam mengupayakan peningkatan proses dan hasil pembelajaran inovatif utamanya mata pelajaran PJOK pada capaian pembelajaran senam lantai guling depan khususnya materi pada kelas IX.

Berdasarkan pengalaman penelitian tindakan kelas tersebut, maka dapat kami sarankan bahwa pembelajaran menggunakan metode pendekatan *Jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran tentang senam lantai guling depan pada siswa kelas IX C semester 2 SMP N 22 Semarang, Kota Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024. Tidak menutup kemungkinan metode yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini dapat diterapkan pada sekolah lain pada kelas yang sama sepanjang keadaan siswanya memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama dengan tempat penelitian ini dilakukan.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, Mohammad. 1987 *Peneletian Pendidikan, Prosedur dan Strategi*. Jakarta : PT Angkasa.
- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian Survei Praktek*. Jakarta : Rineika Cipta
- Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra dan Model Pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Cholid dan Achmadi (2010: 76-78) *Metodologi Penelitian*. Jakarta: BumiAksara.
- Muhajir. (2007).
- FIP-UPI, Tim, Pengembang, Ilmu, Pendidikan. 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan Bagian 3 Ilmu Pendidikan Teoritis*. Bandung: PT IMTIMA
- Husdarta, JS. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas / GRS*. Jakarta: Grasindo.
- Margono. Agus. (2009). *Senam*. Surakarta: UNS Press



- Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Samsudin. (2008).
Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MA. Jakarta:
Litera.
- Nurhayati, Siti. 2015. Sekali Baca Langsung Inget Ulanagan Harian dan Smesteran SD
Kelas 4. Jakarta: Niaga Swadaya
- Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta:
Erlangga.
- Rusman. (2010). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno, Hadi, 1991. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Rineka Cipta. Wicaksono.
- Samsudin. (2008). Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
SMA/MA. Jakarta: Litera.
- Wicaksono, Andri. 2014. Menulis Kreatif Sastra dan Model Pembelajarannya.
Yogyakarta: Garudhawaca. Wicaksono, Andri., Mohamad, Syaefudin., Nur, Qalbi.,
Muhamad, Nasir., Karolis, Anaktototy., Febi, Nur, Biduri., Nurhasanah., Sri,
Arfani., Nurul, Aryanti., Siti, Rukiyah., Yenny, Puspita., Siti, Aisah., Wisma,
Yunita., Houtman., Defina., Emawati., Fachria, Y, Marasabessy., Izza., Vedia.,
Indrie, Harthaty., Idawati., Yulia, Sri, Hartati., Aria, Septi, Anggaira., Syamsudin,
Hi, Adam., Juhana., Johan, Wibowo., Ahmad, Subhan, Roza., Peter, Lete, Boro., dan
Park, Jin, Ryeo. 2015. Teori Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yoyo, Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*.
Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah.
- Zakaria, Effandi. 2007. Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. Kuala Lumpur:
Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.

Penelitian Tindakan Kelas : Upaya Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Depan Menggunakan Pendekatan Jigsaw Pada Siswa Kelas IX C SMP Negeri 22 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

39%
SIMILARITY INDEX

39%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

13%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 jurnal2.untagsmg.ac.id 5%
Internet Source

2 pusdikra-publishing.com 4%
Internet Source

3 pdffox.com 4%
Internet Source

4 jurnal.umpar.ac.id 3%
Internet Source

5 repository.uksw.edu 3%
Internet Source

6 jurnal.unigal.ac.id 2%
Internet Source

7 www.docstoc.com 2%
Internet Source

8 repository.ut.ac.id 1%
Internet Source

9	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
10	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
11	sport-physical-education.blogspot.com Internet Source	1 %
12	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1 %
13	pendidikanjasmanidanolahraga.blogspot.com Internet Source	1 %
14	ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com Internet Source	1 %
15	digilib.uns.ac.id Internet Source	1 %
16	jurnal.syntaxtransformation.co.id Internet Source	1 %
17	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
18	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	1 %
19	adoc.tips Internet Source	1 %
20	andary23.blogspot.com Internet Source	1 %

21	boedy13.blogspot.com Internet Source	1 %
22	www.rcipress.rcipublisher.org Internet Source	1 %
23	repository.upi.edu Internet Source	1 %
24	www.researchgate.net Internet Source	1 %
25	vdocuments.site Internet Source	1 %
26	engkoskosasih.wordpress.com Internet Source	1 %
27	widyasari-press.com Internet Source	1 %
28	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On