

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP HASIL
BELAJAR *BOUNCE PASS* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA
SISWA KELAS VII SMPN I BOTUPINGGE**

OLEH

RAHMAT IBRAHIM

831412246

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I

Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes
NIP: 19580520 198203 2002

Pembimbing II

Zulkifli Lamusu, S.Pd, M.Pd
NIP: 19830725 200812 1 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan

Drs. Sarjan Mile, Ms
NIP: 19610805 198703 1003

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP HASIL
BELAJAR *BOUNCE PASS* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA
SISWA KELAS VII SMPN I BOTUPINGGE**

OLEH

RAHMAT IBRAHIM

831412246

Telah dipertahankan didepan penguji

Hari/Tanggal : Kamis 09 Maret 2017

Waktu : 08.00 s/d selesai

Penguji

1) Risna Podungge, S.pd, M.pd
Nip : 19710721 200212 2 001

2) Drs. Sarjan Mile, M.S
Nip : 19610508 198703 1 003

3) Dr. Hj. Aisah R Pomatahu, Dra, M.kes
Nip : 19580520 19820 2 002

4) Zulkifli Lamusu, S.pd, M.pd
Nip : 19830725 200812 1 002



Gorontalo, 09 Maret 2017

Dekan Fakultas Olahraga Dan Kesehatan

Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Lintje Boekoesoe M.Kes

NIP: 19590110 198603 2003

ABSTRAK

RAHMAT IBRAHIM, 831 412 246. Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar bounce pass dalam permainan bola basket pada siswa kelas VII SMPN 1 Botupingge. Pembimbing I Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes, Pembimbing II Zulkifli Lamusu, S.Pd, M.Pd 2017

Penelitian ini merupakan studi eksperimen semu di SMPN 1 BOTUPINGGE khususnya pada siswa kelas VII yang meneliti tentang keterampilan siswa dalam melakukan bounce pass. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Botupingge. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain tes awal dan tes akhir. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan indikator keterampilan siswa melakukan bounce pass. Bahan ajar yang diberikan adalah keterampilan melakukan bounce pass tes awal dan tes akhir. Hipotesis penelitian yang digunakan yaitu H_0 = yaitu tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan siswa melakukan bounce pass, H_1 = yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap keterampilan siswa melakukan bounce pass. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6.76$. sedangkan kriteria pengujian pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ dari daftar t diperoleh $t_{tabel} 2,86$. Oleh karena itu t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} dan t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a . Diterima dan tidak dapat menerima H_0 . Hal in menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap pembelajaran siswa dalam melakukan bounce pass. (Studi kuasi eksperimen siswa kelas VII SMPN 1 Botupingge)

Kata kunci: *Model Pembelajaran Jigsaw Bounce Pass Pada Permainan Bola Basket*