

## **BAB 2** **KAJIAN TEORETIS**

### **Kajian Pustaka**

#### **2.1.1 Konsep Belajar**

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang (S. Winataputra, Udin). Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”.

Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”.

Begitu juga Tirtarahardja dan Sulo (2015:129) mengemukakan “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungannya)”. Selanjutnya Sary (2015:180) mendeskripsikan “Belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”.

Belajar menurut Gagne (Dimiyati, 2010, hlm. 10) yaitu sebuah kegiatan yang kompleks terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Hasil belajar tersebut berupa kapabilitas. Setelah belajar, seseorang akan mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang didapatkan dari belajar.

Sedangkan menurut Pane dan Dasopang (2017) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dan perubahan sebuah pemahaman yang pada awalnya seseorang tidak dibekali dengan potensi fitrah kemudian dengan terjadinya proses belajar mengajar maka seseorang tersebut akan berubah tingkah lakunya dan pemahamannya akan semakin bertambah.

Di samping itu, Bloom (Hanafy, 2014. Hlm. 71) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan kualitas dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik

seseorang untuk dapat meningkatkan taraf hidup baik sebagai pribadi dan anggota masyarakat ataupun sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses pengetahuan yang mampu mengubah sifat stimulasi lingkungan melewati pengolahan informasi. Dari kutipan tersebut maka penulis dapat simpulkan bahwa konsep belajar adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku serta meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan dengan perubahan untuk memaksimalkan kemampuan.

### **2.1.2 Ciri-Ciri Belajar**

Ciri-ciri Belajar sebagai berikut:

Adanya suatu kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.

Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.

Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Dari sejumlah pandangan dan definisi belajar menurut Wragg (Rismayanti, 2017) didapatkan beberapa ciri-ciri kegiatan belajar, diantaranya:

Pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada seseorang yang disadari atau disengaja. Oleh karena itu, pemahaman yang harus kita ketahui adalah bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau direncanakan oleh suatu pembelajaran dalam bentuk aktivitas tertentu.

Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Maksud dari lingkungan ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang dapat memungkinkan seorang individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman baru ataupun pengalaman yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya.

Ketiga, hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Meskipun tidak semua perubahan tingkah laku

### 2.1.3 Tujuan Belajar

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya tujuan pembelajaran ini, guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Pembelajaran menurut Saputera (2007) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran ialah “Perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis.” Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seharusnya dibuat secara tertulis

Menurut Sardiman A.M (2016) tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai. Menurut Oemar Hamalik (2015 : 85) Tujuan belajar adalah perangkat hasil yang hendak dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Menurut Oemar Hamalik (2006) Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah upaya mencapai perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa dari tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil dari tujuan belajar ini dapat mencapai perubahan dalam perilaku siswa meningkat atau lebih baik. Pencapaian tujuan pembelajaran tentunya didukung dengan model pembelajaran diantaranya dengan model pembelajaran *cooperative learning* yang terkait dengan penelitian ini.

### 2.1.4 Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam proses belajar mengajar yang dikenal dengan istilah pembelajaran. Menurut (Rustaman, 2006) “proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru

dengan siswa, dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.”

Menurut Sumiati dan Asra (2009: 4) peran guru dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas siswa setidaknya-tidaknya menjalankan tugas utama, berikut ini:

- 1). Merencanaan pembelajaran, yang terinci dalam empat sub kemampuan yaitu perumusan tujuan pembelajaran, penetapan materi pembelajaran, penetapan kegiatan belajar mengajar, penetapan metode dan media pembelajaran, penetapan alat evaluasi,
- 2). Pelaksanaan pengajaran yang termasuk di dalamnya adalah penilaian pencapaian tujuan pembelajaran
- 3). Mengevaluasi pembelajaran dimana evaluasi ini merupakan salah satu komponen pengukur derajat keberhasilan pencapaian tujuan, dan keefektifan proses pembelajaran yang dilaksanakan
- 4). Memberikan umpan balik menurut Stone dan Nielson (Sumiati dan Asra, 2009: 7) umpan balik mempunyai fungsi untuk membantu siswa memelihara minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar

Maka dapat disimpulkan bawasannya pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi di dalamnya baik komunikasi maupun hal-hal lain yang sedang dilakukan dalam pembelajaran disebut proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pemberian sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dapat berjalan dengan baik.

### **2.1.5 Konsep Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar menurut Sudjana, Nana (2009:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang nantinya dicapai siswa melakukan teknik gerakan pukulan yaitu:

- (1) Pukulan pertama yaitu pukulan lurus. Berdiri sejajar atau lurus, kedua tangan mengepal, merapatkan tumit, kaki kanan atau kiri yang menjadi tumpuan di depan, dan tangan yang di gunakan untuk memukul harus sesuai dengan kaki yang menjadi tumpuan di depan, lalu lengan lurus kedepan dan kembali memukul ke depan.

- (2) Pukulan kedua yaitu pukulan tegak. Berdiri menyiapkan kuda-kuda tengah, kedua belah tangan bersiap depan dada, tangan yang akan memukul jari-jarinya pengepal, tangan kanan memukul kedepan, tangan kiri di dada untuk melindungi tubuh
- (3) Pukulan ketiga yaitu pukulan bandul. Berdiri menyiapkan kuda-kuda tengah, kedua belah tangan bersiap depan dada, tangan yang akan memukul jari-jarinya pengepal, tangan di ayunkan kedepan dengan kepalan tangan telungkup, lalu tangan satunya tetap berada di depan dada untuk melindungi tubuh.
- (4) Pukulan keempat yaitu pukulan melingkar. Berdiri menyiapkan kuda-kuda menyamping, kepalkan tangan untuk memukul, pukulan yang dilakukan dengan lintasan pukulan dari arah samping luar tubuh, menuju ke arah dalam tubuh.

### **2.1.6 Konsep Model Pembelajaran**

Model” istilah ini sering sekali didengar baik dalam suatu pembelajaran atau suatu pendekatan lingkungan sosial yang kondisional dan efektif, Model dapat diartikan sebagai bentuk tetapi bisa juga diartikan sebagai contoh, hal ini sesuai dengan pandangan dari para ahli pendapat Mills, (Suprijono, 2011) model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau kelompok untuk mencoba bertindak berdasarkan model tersebut. Dalam suatu sistem pembelajaran bisa di katakan model itu sangat penting untuk digunakan atau diaplikasikan, guna untuk petunjuk atau pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (II, 2003). Dalam melaksanakan model *cooperative learning* siswa memungkinkan akan mendapatkan keberhasilan belajar baik kemampuan berpikir, keterampilan teknik, dan juga menerima saran serta masukan yang akan disampaikan oleh guru untuk mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran dan latihan terkait keterampilan pukulan dalam pencak silat, sehingga siswa bisa melakukan teknik yang akurat dan sesuai serta meningkatkan motivasi latihan siswa

### 2.1.7 Konsep Model Kooperatif Learning

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang didasarkan pada paham konstruksivisme. Konstruksivisme menyatakan bahwa semua pengetahuan yang kita peroleh adalah konstruksi kita sendiri. Pada sistem pengajaran ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerjasama dengan temannya dalam tugas-tugas terstruktur dan inilah yang disebut pengajaran gotong royong atau *cooperative learning* (Slavin, 2008). Secara garis besar prinsip-prinsip konstruksivisme adalah:

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri baik secara personal maupun sosial.
- b. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid itu sendiri untuk menalar.
- c. Murid aktif mengkonstruksi terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah.
- d. Guru sekedar membantu menyediakan sarana dan prasarana agar proses konstruksi siswa berjalan mulus. (Paul Suparno, 1997:49)

Cooperative learning dilakukan dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok atau satu tim. Setiap kelompok atau tim terdiri dari beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda. Guru memberi tugas atau permasalahan untuk dikerjakan atau dipecahkan oleh masing-masing kelompok/tim. Satu kelompok memiliki empat sampai enam anggota. Johnson & Johnson (1994) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki elemen dasar yaitu :

- 1) *Positive interdependence* – yaitu peserta didik harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya.
- 2) *Face to face interaction* yaitu peserta didik memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada peserta didik lain yang menjadi anggota kelompoknya.
- 3) *Individual accountability* yaitu masing-masing peserta didik harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok.
- 4) *Social skill* yaitu masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja bersama untuk menyelesaikan konflik.

Model *Cooperative Learning* yang nantinya akan diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

Senada dengan (Ari Widodo, Nurhadi 2005) mengatakan bahwa

“Pembelajaran *Cooperative (cooperative learning)* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. *Cooperative learning* adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup di masyarakat”.

Dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* ini dapat mengembangkan proses pembelajaran agar nantinya banyak sekali komunikasi ataupun interaksi yang terjadi pada hasil belajar nantinya, adapun karakteristik lain dari model *Cooperative Learning* yaitu

Tiga konsep sentral (II, 2003), yang menjadi karakteristik pembelajaran *cooperatif learning* sebagaimana dikemukakan yaitu

- (1) Penghargaan Kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil Penghargaan kelompok *cooperative learning* menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli
- (2) Pertanggung jawaban individu. Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitik beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggung jawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- (3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai, perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang,

atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Ada beberapa metode dalam model cooperative di antaranya: metode TGT, metode STAD, dan metode Jigsaw.

### **2.1.8 Konsep Metode TGT (Teams Games Tournament)**

*Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

Menurut Slavin (2008) bahwa game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaannya kerja Tim. Game tersebut dimainkan di atas meja turnamen dengan tiga siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

Menurut Slavin (2008) turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa yang berprestasi tinggi sebelumnya untuk ditempatkan pada meja turnamen 1, tiga siswa berikutnya pada meja turnamen 2, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama selesai, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja turnamen akan naik tingkat ke meja turnamen berikutnya yang lebih tinggi.

Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Langkah-langkah pembelajaran metode TGT yaitu:

1. Penyajian kelas Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.
2. Pembentukan kelompok (team) Satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat game dan turnamen mingguan.
3. Game Guru menyiapkan pertanyaan (game) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik memilih nomor game dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan untuk turnamen mingguan
4. Turnamen Turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan (game) akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga peserta didik yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda (peserta didik yang pandai berkompetisi dengan peserta didik pandai dari kelompok lainnya, demikian pula peserta didik yang kurang pandai juga berkompetisi dengan peserta didik yang kurang pandai dari kelompok lain).

### **2.1.9 Konsep Metode STAD (Student Teams Achievement Division)**

Metode STAD merupakan metode yang paling sederhana penerapannya dalam model pembelajaran kooperatif. Bagi seorang guru yang masih pemula dalam menerapkan pembelajaran kooperatif alangkah lebih baiknya menggunakan metode ini. Dikarenakan langkah-langkahnya yang masih sederhana dan tidak memakan waktu terlalu lama

Pembelajaran kooperatif tipe (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (Slavin, 1995). Metode ini dipandang sebagai metode sederhana dalam model pembelajaran kooperatif. Dalam hal ini siswa dikelompokkan secara seragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama siswa mempelajari materi bersama teman-teman satu kelompoknya,

kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. Perolehan nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis jika kelompok mereka ingin mendapatkan skor yang tinggi. Slavin menyatakan bahwa model STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

Langkah-langkah Model STAD adalah sebagai berikut :

#### 1. Persiapan

Menyiapkan materi yang disajikan dalam pembelajaran. Membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kooperatif, anggota dalam kelompok sebanyak 4-5 orang. Kelompok yang dibentuk bersifat heterogen secara akademik (peserta didik pandai, sedang, dan lemah) dan jenis kelamin.

#### 2. Penyajian Materi

Penyajian materi dilakukan secara klasikal dengan penyajian materi secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru pada penyajian materi adalah:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Memberi motivasi kepada siswa tentang perlunya mempelajari materi
- c. Menyajikan materi pokok pembelajaran
- d. Memantau pemahaman tentang materi pokok yang diberikan

### 3. Kegiatan Kelompok

Selama siswa berada dalam kegiatan kelompok, masing-masing anggota kelompok bertugas mempelajari materi yang telah disajikan oleh guru dan membantu teman sekelompok untuk menguasai materi tersebut. Guru membagi LKS, kemudian peserta didik mengerjakan LKS yang dibagikan. Setiap peserta didik harus mengerjakan secara mandiri dan selanjutnya saling mencocokkan dengan teman sekelompoknya.

### 4. Tes dan Kuis

Siswa diberi tes individual setelah melaksanakan satu atau dua kali penyajian materi dan bekerja serta berlatih dalam kelompok. Siswa harus menyadari bahwa usaha dan keberhasilan mereka nantinya akan, memberikan hasil yang sangat berharga bagi kesuksesan kelompok.

### 5. Skor Peningkatan Individual

Skor peningkatan individual berguna untuk memotivasi siswa agar bekerja keras dalam memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Skor peningkatan individual dihitung berdasarkan skor dasar dan skor tes. Skor dasar dapat diambil dari skor tes yang paling akhir dimiliki siswa, nilai pretes yang dilakukan oleh guru sebelumnya dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif metode STAD.

### 6. Penghargaan Kelompok

Penghargaan diberikan kepada masing-masing kelompok berdasarkan perolehan rata-rata nilai perkembangan individu dalam kelompok tersebut.

#### **2.1.10 Konsep Metode *Jigsaw***

Model pembelajaran ini dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Arti *jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. *Cooperative Learning type jigsaw* ini mengambil pola kerja seperti sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu peserta didik melakukan suatu kegiatan dengan bekerjasama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan sebuah model belajar *cooperative* yang menitik beratkan pada kerja kelompok peserta didik dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik dan peserta didik

tersebut bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Jigsaw menggabungkan konsep pengajaran pada teman kelompok atau teman sebaya dalam usaha membantu belajar. Pada hakikatnya model jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik memiliki tanggungjawab besar dalam pembelajaran. Dalam model jigsaw guru hanya sebagai *fasilitator* dan *motifator*. Selain itu guru memperhatikan skemata atau memperhatikan latar belakang peserta didik dan membantu peserta didik untuk mengaktifkan latar belakang pengalaman agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu peserta didik dalam suasana bergotong royong dan memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Tujuan dari model pembelajaran jigsaw adalah meningkatkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh peserta didik apabila peserta didik mempelajari materi secara individu. Selain itu model *cooperative learning type Jigsaw* meningkatkan rasa tanggungjawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Meningkatkan kerja sama secara *cooperative* untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

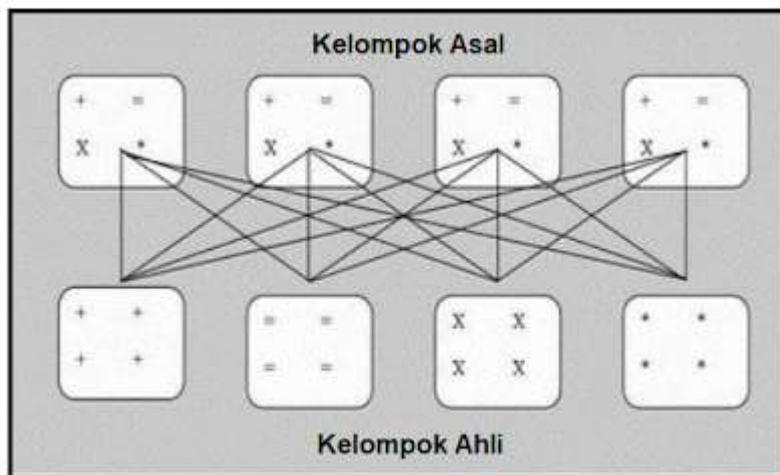
Model *cooperative learning type jigsaw* adalah salah satu model yang terdiri dari *team* belajar heterogen, beranggotakan 4-6 siswa, setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar dan harus mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota tim lainnya (Trianto, 2007). *Cooperative learning type jigsaw* adalah suatu *type cooperative learning* yang terdiri dari beberapa anggota dalam 1 kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Sudrajat, 2010).

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat 2 kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli.

- Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli yang beranggotakan peserta didik yang kemampuan, asal, dan latar belakang yang beragam.

- Kelompok ahli merupakan kelompok yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Hubungan antar kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan pada gambar kelompok asal dan kelompok ahli sebagai berikut



Menurut Priyanto dalam Made Wena, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ada beberapa langkah yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut

- 1) Pembentukan kelompok asal Setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang anggota dengan kemampuan yang beragam.
- 2) Pembelajaran pada kelompok asal Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari materi pelajaran yang akan menjadi keahliannya. Kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.
- 3) Pembentuk Kelompok Ahli Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggota untuk menjadi ahli dalam satu materi pelajaran.
- 4) Diskusi kelompok ahli Kemudian masing-masing ahli sub materi yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut dengan kelompok ahli.
- 5) Diskusi kelompok asal Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok tim ahli mempelajari materi pelajaran sampai mencapai taraf yakin mampu menyampaikan dan memecahkan permasalahan yang menyangkut sub materi pelajaran

yang menjadi tanggung jawabnya. Pembentukan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digambarkan sebagai berikut.

6) Diskusi kelas Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai sub materi yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain. Ini berlangsung secara bergilir sampai seluruh anggota kelompok asal telah mendapatkan giliran.

7) Pemberian kuis Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok dan kemudian dibagi menurut jumlah kelompok. Untuk menghitung jumlah skor perkembangan individu.

Penerapan metode *jigsaw* disini nantinya siswa dari kelas VII J terdiri dari 32 Orang, yang dimana nantinya akan di buat 4 kelompok, masing-masing kelompok nantinya akan memiliki  $\frac{1}{2}$  orang ahli cabang olahraga pencak silat yaitu siswa-siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat, nanti materi pembelajaran akan diberikan dan akan dicontoh terlebih dahulu, lalu nantinya kelompok yang sudah ditetapkan akan mempelajari materi yang sudah diberikan.

### 2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Metode Jigsaw

Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* ini memiliki beberapa kelebihan. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson ia melakukan penelitian tentang *cooperative learning type jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi *cooperative* memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Kelebihannya adalah:

- 1) Memicu peserta didik untuk lebih aktif, kreatif serta bertanggungjawab terhadap proses belajarnya
- 2) Mendorong peserta didik untuk tetap kritis
- 3) Memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menerapkan ide yang dimiliki untuk menjelaskan materi yang dipelajari peserta didik lain dalam kelompok tersebut
- 4) Diskusi tidak didominasi oleh peserta didik tertentu saja, akan tetapi semua dituntut untuk menjadi aktif dalam diskusi tersebut.

Selain memiliki kelebihan, model *cooperative learning type jigsaw* juga memiliki kekurangan. Menurut Roy Killen kekurangan tersebut antara lain:

- 1) Prinsip utama pola pembelajaran ini adalah “*peer teaching*” pembelajaran oleh teman sendiri, akan menjadi kendala karena perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep yang akan didiskusikan bersama dengan peserta didik lain.
- 2) Dirasa sulit untuk meyakinkan peserta didik untuk mampu berdiskusi menyampaikan materi pada teman, jika peserta didik tidak memiliki rasa kepercayaan diri.
- 3) Rekor peserta didik tentang nilai, kepribadian, perhatian peserta didik harus sudah dimiliki oleh pendidik dan biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe peserta didik dalam kelompok tersebut.
- 4) Awal penggunaan metode ini biasanya sulit dikendalikan, biasanya membutuhkan waktu yang cukup dan persiapan yang matang sebelum menerapkan model pembelajaran ini.

#### **2.1.12 Pencak Silat**

Pencak silat merupakan olahraga bela diri yang khas dari Indonesia, olahraga ini terdiri dari unsur “pencak” yaitu gerakan jasmani dan “silat” yaitu mengandung budi pekerti. Pencak silat berkembang di Indonesia melalui Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) yang didirikan di Solo tahun 1948 dengan ketua IPSI Pertama Mr. Wongsonegoro. S.H.

Menurut Atok Iskandar dalam Khasanah Pencak Silat (1997:35) bela diri Indonesia memiliki 3 tingkatan dengan urutan Pencak, Berdasarkan paparan dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pencak silat adalah gerakan dasar bela diri yang terkait pada aturan tertentu dan digunakan dalam pembelajaran dan latihan atau pertunjukan.

Pencak silat adalah salah satu olahraga beladiri yang berakar dari bangsa Melayu. Dari segi linguistik kawasan orang Melayu adalah kawasan Laut Teduh yang membentang dari Easter Island di sebelah timur ke pulau Madagaskar di sebelah barat. Lebih terinci dengan etnis. Melayu biasanya disebut penduduk yang terdampar di kepulauan yang meliputi Malaysia, Indonesia, Singapura, Brunei Darusalam, Filipina dan beberapa pulau kecil yang berdekatan dengan negara-negara tersebut. Walaupun

sebetulnya penduduk Melayu adalah suatu etnis di antara ratusan etnis yang mendiami kawasan itu (Oong Maryono, 2000: 3)

Silat adalah intisari pencak untuk secara fisik membela diri dan tidak dapat digunakan untuk pertunjukan (Oong Maryono, 2000:5). Silat adalah gerak bela-serang yang erat hubungannya dengan rohani, sehingga menhidup-suburkan naluri, menggerakkan hati nurani manusia dan berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sama halnya diungkapkan oleh Suharso (2005:368) mengatakan, Pencak adalah permainan (keahlian) untuk mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, mengelak dan sebagainya. Sedangkan Silat adalah kepandaian berkelahi dengan ketangkasan menyerang dengan membela diri.

Herry Sismiarto (1997: 15), pencak silat dan dewasa ini berlaku sebagai istilah nasional yang dibakukan pada saat dibentuknya wadah persatuan perguruan pencak dan silat di Indonesia dalam suatu pertemuan di Surakarta pada tahun 1948 yang melahirkan Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Terbentuknya Ikatan Pencak Silat Indonesia ini dipelopori oleh sepuluh perguruan Pencak Silat Besar yaitu: (1) Persaudaraan Setia Hati, (2) Persaudaraan Setia Hati Terate, (3) Perpi Harimurti, (4) Phasadja Mataram, (5) Persatuan Pencak Silat Indonesia, (6) Perisai Diri, (7) Tapak Suci, (8) Perisai Putih, (9) Keluarga Pencak Silat Nusantara dan (10) Putra Betawi.

Gerakan dasar pencak silat Rusli Lutan (dalam Herman Tarigan, 2003:23) membagi tiga gerakan dasar yaitu, lokomotor, gerakan non lokomotor, serta gerak manifulatif. Yaitu suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi, dan terkendali, yang mempunyai empat aspek sebagai satu kesatuan, aspek yang dimaksud adalah aspek mental dan spiritual, gerak dasar pencak silat antara lain, teknik kuda-kuda, teknik sikap pasang, teknik tolakan/ tangkisan, teknik pukulan, dan teknik tendangan.

### **2.1.13 Teknik Tendangan**

Pada olahraga pencak silat teknik tendangan sama pentingnya dengan teknik pukulan, akan tetapi tendangan mempunyai kekuatan yang lebih besar dibanding dengan kekuatan pukulan. Pada saat menendang keseimbangan yang baik sangat diutamakan, bukan hanya berat badan yang bertumpu pada satu kaki saja tetapi juga disebabkan akibat guncangan tenaga balik pada saat benturan. Kaki memiliki jangkauan panjang yang tidak terjangkau oleh tangan. Penggunaan teknik tendangan harus disertai dengan

koordinasi yang baik antara sikap kaki, sikap tangan, dan sikap badan. Teknik tendangan suatu proses yang gerakannya menggunakan tungkai atau kaki. Notosoejitno (1997:71) mengatakan bahwa tendangan merupakan serangan yang dilaksanakan dengan menggunakan tungkai, kaki sebagai komponen penyerang.

Menurut Johansyah (2004:26) teknik tendangan terbagi menjadi beberapa macam antara lain : tendangan lurus, tendangan tusuk, tendangan kepret, tendangan jejag, tendangan gajul, tendangan T, tendangan celorong, tendangan belakang, tendangan kuda, tendangan taji, tendangan sabit, tendangan baling, tendangan bawah, dan tendangan ge jig. Akan tetapi tidak semua tendangan tersebut digunakan dalam pertandingan.

Agung Nugroho (2001:17) membagi jenis tendangan menjadi 4 menurut perkenaan kakinya, yaitu: (a) Tendangan depan yaitu tendangan yang menggunakan punggung, telapak, ujung telapak, dan tumit kaki. (b) Tendangan samping (T) yaitu tendangan yang menggunakan sisi kaki, telapak kaki dan tumit (c) Tendangan belakang merupakan tendangan yang menggunakan telapak kaki dan tumit kaki; dan (d) Tendangan busur (sabit) merupakan tendangan yang menggunakan punggung, ujung telapak kaki busur belakang menggunakan tumit kaki.

Melihat dari efektifitas dan efisiensi gerak, tidak semua tendangan tersebut dapat digunakan dalam pertandingan pencak silat kategori tanding. Tendangan yang tidak efektif dan efisien akan menghambat atlet dalam memperoleh nilai pada pertandingan. Menurut Agung Nugroho jenis tendangan yang sering dilakukan dalam pertandingan pencak silat kategori tanding terdiri dari: (a) tendangan depan, (b) tendangan sabit, (c) tendangan samping atau tendangan T. Tendangan depan yaitu tendangan yang perkenaan terletak pada telapak, ujung telapak, dan tumit kaki. Tendangan ini diawali dengan mengangkat lutut ke depan terlebih dahulu ke arah depan dan meluruskan ke arah depan. Tendangan jenis ini sangat cocok digunakan untuk pertarungan jarak jauh, dan bagi pesilat yang memiliki tungkai yang panjang sangat efektif digunakan karena jangkauannya pasti lebih panjang. Kelemahan dari tendangan ini adalah jika gerak balikan tidak cepat maka sangat mudah tendangan tersebut untuk ditangkap

Gambaran teknik Tendangan di antarana sebagai berikut:



*Tendangan Lurus Ke Depan*

Gambar 1. Gerak Tendangan Depan  
(Sumber, Moalioka 2016)



Gambar 2, Gerakan Tendangan T  
(Sumber, Moalioka 2016)



*Tendangan Samping*

Gambar 3, Gerakan Tendangan Samping (Sabit)  
(Sumber, Moalioka 2016)



Gambar 4, Gerakan Tendangan Melingkar  
(Sumber, Moalioka 2016)

### 2.1.14 Teknik Tangkisan

Drs. Muhajir (2007:186), tangkisan adalah usaha pembelaan dengan mengadakan kontak langsung serangan. Tangkisan juga diartikan sebagai gerakan atau teknik yang dilakukan untuk menangkis atau menghindari serangan lawan dengan menggunakan bagian tubuh seperti lengan, tangan, kaki, atau tubuh secara keseluruhan. Tangkisan adalah pembelaan dengan mengadakan kontak langsung dengan serangan. Tangkisan dalam pencak silat terdiri atas: tangkisan dalam, luar, atas, dan bawah. Marilah kita pelajari satu persatu macam-macam tehnik tangkisan tersebut.

Tangkisan menurut Lubis (2014) “suatu teknik belaun untuk menggagalkan serangan lawan dengan melakukan tindakan menahan serangan lawan dengan tangan, kaki, dan tubuh” ada beberapa jenis tangkisan diantaranya:

- a) Tangkisan tepis, merupakan tangkisan yang menggunakan telapak tangan dengan arah gerakan dari dalam ke luar dan dari atas ke bawah.
- b) Tangkisan gedik, merupakan tangkisan menggunakan satu tangan menggunakan lengan bagian bawah dengan arah lintasan dari atas ke bawah.
- c) Tangkisan siku, merupakan tangkisan yang menggunakan siku dengan arah lintasan dari luar ke dalam.
- d) Tangkisan lutut, merupakan tangkisan yang menggunakan lutut dengan arah lintasan dari dalam keluar.

Tujuan tangkisan adalah untuk melindungi diri sendiri dari serangan lawan dengan menghalangi, mengalihkan, atau meredam kekuatan serangan tersebut. Tangkisan dalam pencak silat melibatkan penggunaan prinsip-prinsip dasar seperti memblokir, menghindar, atau menangkap serangan lawan. Selain itu, tangkisan juga bisa melibatkan penggunaan teknik melingkar, teknik spiral, atau perubahan posisi tubuh untuk mengimbangi serangan lawan

a). Tangkisan dalam

Untuk melakukan tehnik tangkisan dalam ini silahkan ikuti arahan berikut ini

- 1) Sikap kuda-kuda tengah
- 2) Kedua tangan bersiap di depan.
- 3) Tarik salah satu tangan dari depan luar ke dalam sejajar bahu.
- 4) Posisi tubuh seimbang.



Gambar 1. Gerakan Tangkisan Dalam

(Sumber Maolioka.2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak tangkisan dalam beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang kuat,
2. Kedua tangan tidak siap di depan,
3. Tarikan salah satu tangan kurang kuat, dan
4. Posisi badan kurang seimbang.

b). Tangkisan luar

Tangkisan luar berfungsi untuk menahan serangan dari sebelah kiri atau kanan. Cara melakukannya bisa mengikuti arahan berikut ini

- 1) Sikap kuda-kuda tengah
- 2) Kedua tangan bersiap di depan.
- 3) Tarik salah satu tangan dari dalam depan ke luar sejajar bahu.
- 4) Posisi tubuh seimbang.



Gambar 2, Gerakan Tangkisan Luar  
(Sumber, Maolioka, 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak tangkisan luar beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang kuat,
2. Kedua tangan tidak siap di depan,
3. Tarikan salah satu tangan kurang kuat, dan
4. Posisi badan kurang seimbang

#### c). Tangkisan Atas

Tangkisan atas ini berfungsi menahan serangan yang datang dari arah atas. Bisa dikombinasikan dengan serangan pukulan lurus atau tendangan.

Cara melakukan tangkisan atas ini bisa mengikuti arahan berikut ini.

- 1) Sikap kuda-kuda depan
- 2) Kedua tangan bersiap di depan.
- 3) Tarik salah satu tangan dari bawah ke atas sehingga kepala terindungi dari serangan.
- 4) Posisi tubuh seimbang



Gambar 3, Gerakan Tangkisan Atas  
(Sumber, Moalioka. 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak tangkisan atas beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda depan kurang kuat,
2. Kedua tangan tidak siap di depan,
3. Tarikan salah satu tangan kurang kuat, dan
4. Posisi badan kurang seimbang.

#### d). Tangkisan Bawah

Tangkisan ini adalah gerakan untuk menahan serangan yang datangnya samping depan ataupun belakang yang mengarah pada bagian bawah tubuh kita.

Cara melakukannya silahkan bisa mengikuti instruks berikut ini

- 1) Sikap kuda-kuda tengah
- 2) Kedua tangan bersiap di depan.
- 3) Tarik salah satu tangan dari atas ke bawah.
- 4) Posisi tubuh seimbang.



Gambar 4, Gerakan Tangkisan Bawah  
(Sumber, Moalioka.2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak tangkisan bawah beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang kuat,
2. Kedua tangan tidak siap di depan,
3. Tarikan salah satu tangan kurang kuat, dan
4. Posisi badan kurang seimbang.

### 2.1.15 Teknik Pukulan

Pukulan dalam Pencak Silat ada beberapa macam, namun yang banyak dipakai dalam Pencak Silat kategori tanding adalah pukulan depan atau “*jap*” dan pukulan sangkol atau “*swing*”. Kekuatan pukulan terletak pada dua jari yang besar (jari telunjuk dan jari tengah) yang terletak di punggung tangan

Olahraga pencak silat terdapat istilah yang menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pukulan adalah berbagai macam teknik serangan yang dilakukan dengan mempergunakan tangan kosong sebagai komponennya.

Teknik pukulan merupakan teknik dasar pencak silat yang menjadi materi dalam pembelajaran olahraga di tingkat sekolah, teknik pukulan disini memiliki bentuk dan karakteristik sendiri yang dimana nantinya menjadi penilaian dari keindahan, ketegasan bentuk, dan juga penguasaan gerakannya. Nantinya teknik pukulan yang menjadi tes dalam penelitian ini yaitu teknik pukulan lurus, teknik pukulan tegak,

teknik pukulan bandul, dan teknik pukulan melingkar, yang dimana masing-masing teknik pukulan tersebut memiliki karakteristik.

Pukulan Lurus ini di jelaskan dari kuda-kuda tegak, untuk posisi awal dengan tangan satu di kepalkan dan tangan satunya di lebarkan menjadi tumpuan atau pertahanan, untuk gerakan selanjutnya posisi tangan sebagai pukulan itu di kepalkan dan di pukulkan mendatar, sedangkan untuk tangan lainnya di jadikan pertahanan, sasaran dari teknik pukulan lurus ini yaitu pada ulu hati.



Gambar 1, Gerakan Teknik Pukulan Lurus  
(Sumber, Moalioka, 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak pukulan lurus dalam beladiri pencak silat yaitu

1. Sikap badan kaku,
2. Kaki kurang dibuka,
3. Posisi kaki kurang kuat,
4. Badan tidak seimbang,
5. Pukulan kurang kuat, dan
6. Tangan tidak mengepal terlungkup.

Pukulan Tegak ini di jelaskan dari kuda-kuda tegak, untuk posisi awal dengan tangan satu di kepalkan dan tangan satunya di lebarkan menjadi tumpuan atau pertahanan, posisi tangan sebagai pukulan itu di kepalkan dan di pukulkan tegak lurus, sedangkan

untuk tangan lainnya di jadikan pertahanan, sasaran pukulan tegak ini yaitu bagian ulu hati



Gambar 2, Gerakan Teknik Pukulan Tegak  
(Sumber, Moalioka, 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak pukulan tegak dalam beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang baik,
2. Kaki kurang dibuka, posisi kaki kurang kuat,
3. Badan tidak seimbang,
4. Pukulan kurang kuat, dan
5. Tangan yang memukul tidak mengepal tegak

Pukulan Bndul ini di jelaskan dari kuda-kuda tegak, untuk posisi awal dengan tangan satu di kepalkan dan tangan satunya di lebarkan menjadi tumpuan atau pertahanan, untuk gerakan senjutkan tangan yang mengepal di pukulkan dari bawah ke atas titik targetan pukulan berada pada dagu lawan, sedangkan tangan yang menjadi pertahanan tetap di simpan di dada.



Gambar 3, Gerakan Teknik Pukulan Bandul  
(Sumber, Moalioka, 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak pukulan bandul dalam beladiri pencak silat yaitu

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang baik,
2. Kaki kurang dibuka,
3. Posisi kaki kurang kuat,
4. Badan tidak seimbang,
5. Ayunan/pukulan kurang kuat, dan
6. Tangan yang memukul tidak mengempal.

Pukulan Melingkar ini di jelaskan dari kuda-kuda tegak, untuk posisi awal dengan tangan satu di kepalkan dan tangan satunya di lebarkan menjadi tumpuan atau pertahanan, untuk selanjutnya gerakan tangan yang di kepal pukulannya melingkar dari posisi siap atau tegak, melingkar dari luar ke dalam sedangkan, tangan untuk pertahannya tetap di dada, untuk sasaran pukulan melingkar yaitu gendang telinga atau rahan pipi



Gambar 4, Gerakan Teknik Pukulan Melingkar  
(Sumber, Moalioka, 2016)

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak pukulan melingkar dalam beladiri pencak silat yaitu:

1. Sikap kuda-kuda tengah kurang baik,
2. Kaki kurang dibuka,
3. Posisi kaki kurang kuat,
4. Badan tidak seimbang,
5. Ayunan/pukulan kurang kuat, dan
6. Tangan yang memukul tidak mengepal tegak.

### **Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widi Wahyuni, sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain” dalam penelitian tersebut peneliti mampu menrapkan model pembelajaran *cooperative learning* dengan type *TGT* meningkat dalam kerjasama dan keterampilan bermainnya. Pada peserta didik kelas V SDN Gegerkalong 1-2, Kota Bandung

### **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019:95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan beberapa bulan yang lalu saat peneliti melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan peneliti melakukan proses pembelajaran dengan materi pencak silat, terkait dengan keterampilan pukulan depan, di kelas VII J saat itu dirasakan oleh peneliti ada kekurangan yang dimana mengalami kendala ketepatan dalam bergerak, ketegasan dalam bergerak, itu kesulitan dalam memahami arah tujuan pukulan, genggamannya pukulan, dan juga kekuatan saat melakukan teknik pukulan. Menurut Zaini (2008:56) menjelaskan bahwa model pembelajaran Cooperative Learning type jigsaw merupakan “strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaiannya”.

Model *cooperative learning* ini diharapkan dapat memecahkan masalah tersebut yaitu memberikan pembelajaran dan pengarahan dengan metode *jigsaw*, yang bisa menjadi evaluasi oleh masing-masing siswa apa saja yang menjadi kekurangan dari pembelajaran keterampilan pukulan depan yang sedang di praktikan, bisa saling mengoreksi dan memberikan teknik-teknik yang berpariatif lagi di masing-masing kelompoknya.

### **Hipotesis Penelitian**

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan kerangka teoritik di atas maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Model *cooperative learning type jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan pencak silat pada kelas VII SMP Negeri 2 Tasikmalaya 2023”.