

**BAB II**  
**DRIBBLING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**  
**TIPE STAD**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Sejarah Olahraga Bola Basket**

**a. Sejarah Bola Basket Dunia**

Olahraga bola basket diciptakan pada tahun 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang guru olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat. Pada saat itu, ia harus membuat suatu permainan olahraga di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Kanada, lalu terciptalah permainan yang sekarang dikenal sebagai olahraga bola basket pada 15 Desember 1891.

Awal mula perkembangan olahraga basket ini banyak sekali orang yang bertentangan, karena banyak yang berpikir bahwa permainan olahraga basket ini terlalu keras, dan tidak cocok apabila dilakukan di dalam ruangan yang tertutup. Karena itu, James Naismith memutuskan membuat peraturan dasar untuk bermain bola basket dan mulailah dimainkan oleh murid-muridnya. Pertandingan basket pertama diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 dan terlahirlah nama basketball yang didapat dari salah satu murid James Naismith. Sejak saat itu, olahraga basket pun sudah mulai menyebar ke Amerika Serikat, mulai dimainkan oleh banyak orang, dan diadakanlah kompetisi bola basket. Sekarang permainan bola basket ini sudah dapat dijumpai oleh orang-orang dengan mudah, di seluruh Kota di negara bagian Amerika Serikat dan seluruh dunia.

## **b. Perkembangan bola basket di Indonesia**

Perkembangan olahraga bola basket memiliki sejarah panjang di Indonesia, awalnya dimulai dengan masuknya imigran dari China ke Indonesia pada tahun 1920-an. Pendatang Cina membawa permainan bola basket yang telah dikembangkan di Tiongkok. Awalnya bola basket hanya dimainkan oleh kaum elit Tionghoa dan menjadi identik dengan kaum tersebut di Indonesia. Bangsa Indonesia sendiri masih belum memainkan bola basket karena pada saat itu masih di bawah penjajahan Belanda. Walaupun Belanda tidak melarang kaum pribumi untuk bermain bola basket, tetapi pada saat itu masih sedikit sekali pemain bola basket Indonesia.

Karena itu, pemain basket terkenal Indonesia mayoritas etnis Tionghoa. Pada saat itu pun setiap sekolah Tionghoa di Indonesia diwajibkan menyelenggarakan olahraga bola basket, dan setiap siswa pun akhirnya harus bermain bola basket.

## **c. Sarana dan Prasarana Permainan Bola Basket**

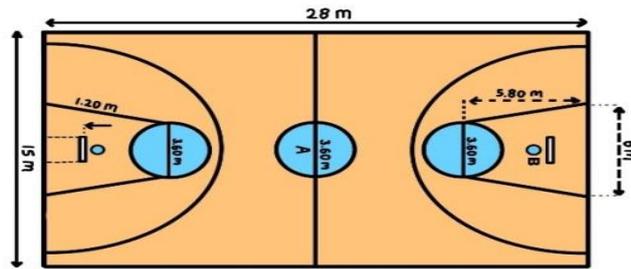
Permainan bola basket dalam permainannya memerlukan sarana dan prasarana mulai dari: lapangan, bola basket, perlengkapan tehnik, papan skor, dan kelengkapan lainnya. Tentang ukuran tinggi net bola basket , sesuai yang telah di tetapkan oleh FIBA sebagai induk organisasi bola basket internasional, Ukuran dan garis lapangan bola basket standar nasional yang sudah ditetapkan oleh FIBA melalui ketetapan sebagai berikut;

### 1) Lapangan Permainan

Panjang total lapangan 26 meter,

Lebar lapangan 14 meter

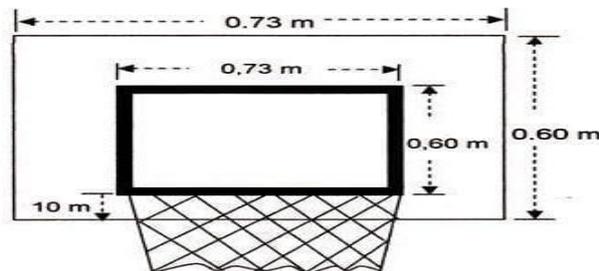
Lebar *line* lapangan 5 cm, untuk lebih jelasnya di uraikan gambar berikut:



**Gambar 2.1 Ukuran Lapangan Bola Basket**  
*Sumber: Vic Ambler dalam (Yohanes Trio, 2021: 16)*

2) Ring Bola Basket

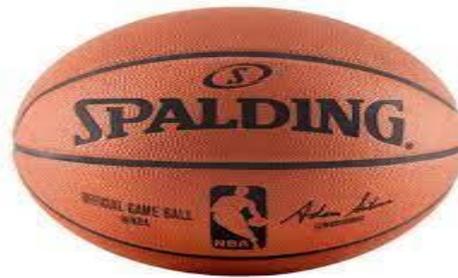
Tak hanya lapangan, ring bola basket juga ada aturan yang harus di penuhi, mengenai ukuran ring bola basket berikut diuraikan sebagai berikut:  
 Tinggi Ring :Tinggi ring dalam bola basket sesuai standar nasional atau FIBA adalah 3.050 mm atau 3,05 meter  
 Jaring Ring :jaring ring pada bagian bawah dengan Panjang sekitar 450 mm  
 Ring Basket :Memiliki diameter 45 cm



**Gambar: 2.2 Ring Bola Basket**  
**Sumber: Vic Ambler dalam (Yohanes Trio, 2021: 16)**

3) Ukuran Bola Basket

Mengenai bola basket juga ada ketentuan dan peraturan yang harus dipatuhi, dimana pihak organisasi yang berwenang sudah menerapkan ukuran standar bola basket yaitu:



**Gambar 2. 1 Gambar Bola Basket**

**Sumber: Vic Ambler dalam (Yohanes Trio, 2021: 15)**

Keliling lingkaran : 75 cm – 78 centimeter (cm)

Berat : 600 – 650 gram

Tekanan dalam bola basket : (4.26 - 4,61 psi)  
(294,3 – 318,82 mbar atau hpa).

Bahan yang digunakan berupa karet atau bahan sintetik  
sedangkan bagian luarnya terbuat dari kulit

#### **d. Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

Permainan bola basket adalah permainan yang dilakukan dari dua tim terdiri dari lima orang pada tiap tim dilapangan yang dibatasi oleh lapangan, saling berlawanan berusaha menghasilkan point dengan melakukan serangan ke daerah lawan dengan cara meminimalisir kesalahan, melewati lawan pada lapangan, dan berusaha memasukan bola ke ring lapangan lawan.

Teknik dasar bola basket merupakan salah satu bagian penting dalam permainan bola basket yang bisa dijadikan sebagai dasar kesempurnaan sebuah permainan bola basket. Selain itu pada kenyataannya masih banyak sekali penyebab-penyebab lainnya yang dapat menunjang permainan menjadi lebih baik dalam bermain bola basket diantaranya; kondisi fisik, mental, dan strategi dalam permainan bola basket oleh karena itu untuk menjadi salah satu pemain bola basket yang handal, maka perlu menguasai seluruh teknik dasar bola basket. Teknik dasar bermain bola basket terdiri atas: *passing, shooting, pivot, rebound*

**e. Teknik dasar *dribbling***

Menggiring dalam permainan bola basket berarti *dribbling*. Istilah ini tentunya sudah tidak asing di telinga kamu, apalagi bagi pencinta olahraga, khususnya basket. *Dribbling* adalah salah satu teknik dasar dalam banyak olahraga, dari basket hingga sepak bola. Namun, *dribbling* memiliki gerakan yang berbeda di setiap olahraga. Olahraga basket memiliki cara *dribbling* dengan menggunakan tangan, sedangkan sepak bola menggunakan kaki. *Dribbling* adalah teknik yang harus dikuasai dalam banyak olahraga, terutama basket. Menggiring dalam permainan bola basket berarti memantulkan bola ke lantai sembari berlari. Jika kamu tidak menguasai cara menggiring bola pada olahraga basket ini, kamu tentunya tidak bisa bermain basket. *Dribbling* merupakan teknik dasar yang harus kamu kuasai dalam basket. Bahkan ada beberapa jenis *dribbling* dalam basket yang perlu kamu ketahui. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dalam bola basket, dribel atau *dribbling* atau menggiring dalam permainan bola basket berarti memantul-mantulkan bola ke lantai atau ke tanah dengan berlari cepat atau pelan dengan langkah-langkah panjang atau kecil. Sementara itu, dalam sepak bola, *dribbling* menggiring atau membawa bola cepat dengan langkah-langkah kecil. Menggiring dalam permainan bola basket berarti *dribbling*. Untuk menggiring bola dalam olahraga basket, kamu harus memantulkannya di lantai sambil berjalan atau berlari dengan cepat. *Dribbling* adalah menggiring bola menggunakan satu tangan, tapi tidak boleh dengan kedua tangan sekaligus. Jadi, menggiring dalam permainan bola basket berarti memantulkan bola ke lantai dengan satu tangan sembari berlari. Mengganti tangan dalam *dribbling* adalah hal yang diperbolehkan, asalkan tidak menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Menggiring dalam permainan bola basket berarti *dribbling* merupakan teknik dasar dalam basket yang dibagi menjadi dua, yaitu *dribbling* rendah dan tinggi. Untuk *dribbling* rendah, pantulan bola hanya sebatas lutut pemain. Jika pantulan bola lebih tinggi dari itu, maka disebut sebagai *dribbling* tinggi. Hal yang

perlu diperhatikan ketika melakukan teknik menggiring dalam permainan bola basket yaitu:

1. melihat ke arah depan dan mengontrol bola dengan baik.
2. harus *dribbling* menjaga bola agar tidak direbut oleh pemain tim lawan.

*Dribbling* adalah salah satu teknik dasar yang perlu dikuasai sebelum bermain basket. Teknik ini memiliki beberapa variasi, mulai dari *high bounce* hingga *behind the back*.

Jenis-jenis *dribbling* dalam basket antara lain:

1. *High Bounce*

*High bounce* secara sederhana diartikan sebagai teknik *dribble* tinggi dalam permainan basket. Bola yang dipantulkan dengan teknik *high bounce* idealnya mencapai ketinggian antara paha hingga sedikit di atas pinggang. Jenis *dribble* ini dapat dimanfaatkan ketika pemain ingin menggerakkan bola ke atas lapangan dengan cepat. Untuk melakukan *high bounce*, pemain perlu menjaga tubuhnya agar tetap tegak, lalu dorong bagian atas bola jauh ke depan tubuh.



**Gambar: 2.4 High Bounce**

**Sumber: Kusyanto dalam (Nirwandi, 2020: 27)**

## 2. *Change of Pace*

*Change of pace* merupakan teknik *dribble* yang dilakukan dengan memperlambat tempo gerakan hingga lawan mengira pemain seolah-olah akan berhenti. Teknik ini berguna untuk mengecoh lawan. Ketika pemain oposisi memberikan reaksi, pembawa bola perlu segera menambah kecepatan dan bergerak melewati lawan.



**Gambar: 2.5 *Change of Pace***

**Sumber: Hal Wissel dalam (Abdul Aziz, 2016: 17)**

## 3. *Crossover*

*Crossover* merupakan teknik *dribble* silang yang cocok dimanfaatkan ketika pemain bertahan dari kubu lawan mencoba untuk mencegah pergerakan pembawa bola ke sisi tertentu. Contohnya, ketika pemain lawan memblokir pergerakan ke sebelah kanan, pembawa bola dapat mempraktikkan *dribble* silang ke arah kiri, demikian pula sebaliknya.

*Dribble* jenis ini bagus untuk membangun jarak, tetapi membuat bola rentan direbut lawan. Oleh karena itu, pemain perlu menjaga bola tetap rendah ketika memindahkannya dari satu tangan ke tangan lain. Pantulan bola idealnya tidak lebih tinggi dari lutut pemain.

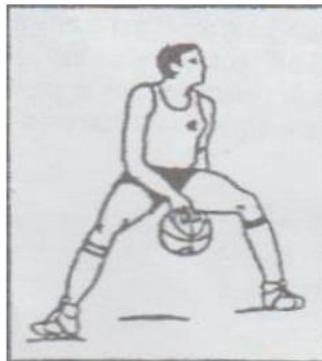


**Gambar:2.6 *Crossover***

**Sumber: Perbasi dalam (Deno Darfio, 2018: 19)**

#### 4. *Between the Legs*

Menggiring dalam permainan bola basket berarti *dribble* juga bisa dilakukan dengan *between the legs*. *Between the legs* merupakan teknik *dribble* yang dilakukan dengan memindahkan bola dari satu tangan ke tangan lainnya di antara kedua kaki. Gerakan ini cocok diterapkan ketika pembawa bola ingin mengubah arah *dribble*, tetapi sedang berada di bawah penjagaan lawan. Meski hanya terlihat seperti variasi gerakan *crossover*, *between the legs* merupakan teknik yang penting dan efektif diterapkan ketika seseorang menghadapi tekanan ekstrem dari pemain bertahan di kubu lawan. Dalam beberapa kesempatan, pembawa bola mungkin berada pada jarak yang sangat dekat dengan pemain bertahan. Kondisi ini akan membuat teknik *crossover* sulit untuk diterapkan sebab bola akan dengan mudah direbut lawan. Dengan *melakukan between the legs*, tubuh berperan sebagai perisai yang mampu melindungi bola dari ancaman pemain lawan.



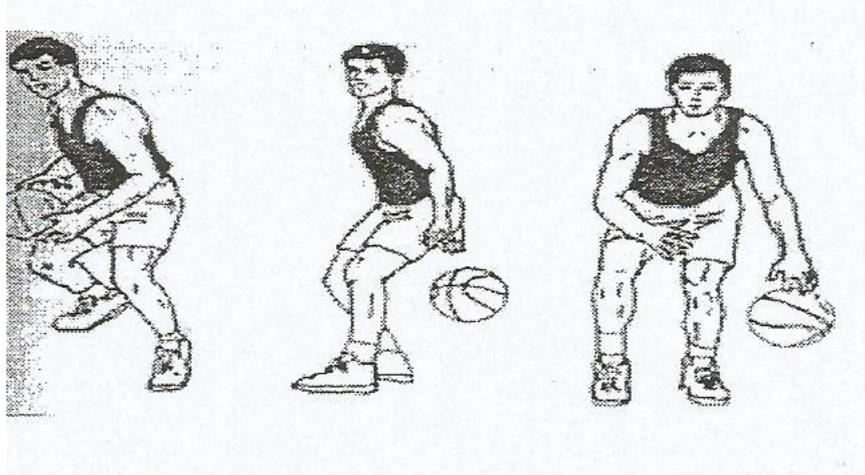
**Gambar: 2.7 *Between the Legs***  
**Sumber: Perbasi dalam (Deno Darfio, 2018: 19)**

#### 5. Behind the Back

*Behind the back* merupakan teknik menggiring bola di belakang punggung. Ketika mempraktikkan gerakan ini, pemain akan membawa dan memantulkan bola dari satu tangan ke tangan lainnya melalui belakang punggung.

Teknik *behind the back* cocok diterapkan ketika pemain ingin mengubah arah sambil menjaga pandangan dari seluruh lapangan.

*Dribble* dengan jenis ini juga bermanfaat untuk menjaga bola tetap jauh dari pemain lawan.



**Gambar:2.8 Behind the Back**  
**Sumber: Madri dalam (Nirwandi, 2020: 36)**

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model secara harifiah berarti bentuk. Menurut Mills dalam Agus Suprijono (2012:45) : “model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Jadi model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian aktivitas belajar mengajar bisa tertata secara sistematis. Menurut Nurulhayati (2011:203) : “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan guru dalam melaksanakan pembelajaran”. (Trianto, 2010:51). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelompok.

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar

*dribbling* bola Basket di SMP Negeri I Ngabang, maka dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kualitas proses pembelajaran, dan meningkatkan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Berikut ini akan diuraikan pembahasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara kelompok untuk bekerja sama, saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (Suyanto, 2009:51). Siswa dalam pembelajaran kooperatif, secara bersama berusaha menyatukan pendapat untuk mendapatkan keberhasilan yang optimal, baik bagi kelompok maupun individual. Selain itu, dalam belajar kooperatif siswa bekerja sama untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya (Trianto, 2009:57). Dengan demikian, kerja sama dan saling bertanggung jawab dalam belajar merupakan kunci utama dalam pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan dan hadiah. Aspek sosial dalam pembelajaran kooperatif mendapatkan perhatian yang besar. Siswa dikondisikan dalam lingkungan belajar yang menjadi cermin hidup bermasyarakat, yang dipenuhi rasa tanggung jawab, saling percaya, dan membantu. Dengan demikian, akan terjadi suatu interaksi sosial yang mengarah pada pencapaian tujuan secara bersama. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Hal ini semakin memperjelas bahwa dengan kerja sama dan saling berbagi tanggung jawab dalam belajar

akan membantu siswa dalam menguasai hasil belajar yang sedang dipelajari. Singkatnya, sesulit apapun suatu pekerjaan, jika diselesaikan secara bersama pasti akan membuahkan hasil yang optimal bagi bersama.

Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan dan penguasaan materi. Hal ini berarti bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif tidak hanya terpusat pada keberhasilan secara individu, tetapi keberhasilan secara berkelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan suatu kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan tiap-tiap anggota kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling berbagi tanggung jawab dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai hasil belajar yang sedang dipelajari, sehingga akhirnya akan mengarah pada keberhasilan kelompok. Anggota kelompok yang terlebih dahulu telah menguasai hasil belajar yang dipelajari diharapkan membantu kelompok yang lambat dalam penguasaan hasil belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terbagi ke dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen dibentuk dengan tujuan untuk menghindari terjadinya keseimbangan dalam belajar kelompok. Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran secara berkelompok yang mencerminkan suatu interaksi sosial yang di dalamnya terdapat rasa bertanggung jawab dan saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Keberhasilan setiap anggota sangat menentukan keberhasilan kelompok, sehingga diharapkan muncul rasa tanggung jawab dalam diri setiap anggota untuk saling membantu dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Dengan sistem pembelajaran yang demikian, diharapkan muncul rasa saling ketergantungan yang bersifat positif dalam diri setiap anggota kelompok.

## **b. Unsur-Unsur Model Pembelajaran Kooperatif**

Ada beberapa unsur penting yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif. Unsur-unsur tersebut saling terkait dan menjadi karakteristik yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran lainnya. Menurut Johson, dkk. (dalam Trianto, 2009:60), Terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, antara lain sebagai berikut.

- 1) Pertama, saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa. Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan dan terikat satu sama lain. Seorang siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses. Siswa akan merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok yang juga mempunyai adil terhadap suksesnya kelompok.
- 2) Kedua, interaksi antara siswa yang semakin meningkat. Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antara siswa. Hal ini terjadi dalam hal seorang siswa akan membantu siswa untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara alamiah karena kegagalan seseorang dalam kelompok memengaruhi suksesnya kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, siswa yang membutuhkan bantuan akan mendapatkan dari teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif adalah dalam hal tukar-menukar ide mengenai masalah yang sedang dipelajari bersama.
- 3) Ketiga, tanggung jawab individual. Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal: 1) membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan 2) siswa tidak dapat hanya sekedar “membonceng” pada hasil kerja sama teman sekelompoknya.
- 4) Keempat, hasil belajar interpersonal dan kelompok kecil. Dalam belajar kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan, seseorang siswa dituntut untuk mempelajari materi yang

diberikan, seseorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut hasil belajar khusus.

- 5) Kelima, proses kelompok. Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Kelima unsur tersebut merupakan unsur-unsur penting yang terdapat dalam proses pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif harus mencerminkan kelima unsur tersebut dalam pelaksanaannya. Berkaitan dengan hal tersebut, guru sebagai perancang, pelaksana, dan penilai proses pembelajaran dituntut untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam bekerja sama secara berkelompok, sehingga kelima unsur tersebut dapat dirasakan dan dilaksanakan siswa dalam kelompok belajar.

### **c. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif**

Jenis-jenis pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005:11) adalah sebagai berikut.

#### **a. Student Team Achievement Division (*STAD*)**

Metode yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kopetensi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. Perolehan nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Jadi, setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis jika kelompok mereka ingin mendapatkan skor yang tinggi. Slavin menyatakan bahwa metode *STAD* ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk Sain, yang di dalamnya terdapat unit tugas

yang hanya memiliki satu jawaban yang benar.

b. Team Games Tournament (TGT)

Penerapan TGT mirip dengan *STAD* dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika *STAD* focus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya focus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu jika dalam *STAD*, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik.

c. Jigsaw

Metode Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aromson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan, Jigsaw II (Slavin, 1989) dan Jigsaw III (Kagan, 1990). Dalam metode Jigsaw, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 anggota. Setiap kelompok diberi informasi yang membahas salah satu topik dari materi pelajaran mereka saat itu. Dari informasi yang diberikan pada setiap kelompok ini, masing-masing anggota harus mempelajari bagian-bagian yang berbeda dari informasi tersebut. Misalnya jika kelompok A diminta mempelajari informasi tentang Novel, maka 5 orang anggota di dalamnya harus mempelajari bagian-bagian yang lebih kecil dari Novel, seperti tema, alur, tokoh, konflik, dan latar.

d. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Metode ini dikembangkan oleh Stavens, dkk. (1987), yang dirancang untuk mengakomodasi level kemampuan siswa yang beragam, baik melalui pengelompokan heterogeny (*heterogeneous grouping*) maupun pengelompokan homogen (*homogenous grouping*)

e. *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dalam metode TAI, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing kelompok terdiri 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran atau PR tertentu. Pada awalnya, jenis metode ini dirancang khusus untuk

mengajarkan matematika atau keterampilan menghitung SD kelas 3-6. Akan tetapi, pada perkembangan berikutnya, metode ini mulai diterapkan pada materi-materi pelajaran yang berbeda.

Dari kelima jenis model pembelajaran kooperatif tersebut penulis lebih memilih untuk menerapkan model pembelajaran tipe *STAD* pada penelitian tindakan kelas (PTK). Penulis memilih menggunakan model pembelajaran ini karena berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devisions* ini mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individu. Menurut Trianto (2007:52) mengatakan bahwa: "Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devisions* adalah merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen". Sedangkan kegiatan diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok.

Menurut Slavin (dalam Kardi dan Nur, 2000:26) mengatakan bahwa: "pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devisions* adalah dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku". Guru menyajikan pelajaran dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran materi tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes terhadap materi tersebut, pada saat tes ini mereka tidak diperbolehkan saling membantu.

Kekhasan model ini adalah adanya pendahuluan dikemukakannya isu-isu masalah yang ada di masyarakat yang digali dari siswa, tetapi

apabila tidak memperoleh tanggapan siswa dapat saja dikemukakan oleh guru sendiri. Tahap ini disebut dengan tahap inisiasi atau menggali yaitu undangan agar siswa memusatkan perhatian pada pembelajaran. Apersepsi dalam kehidupan dapat juga dilakukan, yaitu mengaitkan peristiwa yang telah diketahui oleh siswa dengan materi yang akan dibahas, sehingga tampak adanya kesinambungan pengetahuan karena diawali dengan hal-hal yang diketahui siswa sebelumnya yang ditekankan pada keadaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devisions* adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari kelompok 4-5 orang untuk membahas materi yang akan disajikan oleh seseorang guru dalam satu kelas yang sama.

#### **b. Langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran *STAD***

Pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Devisions* muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Menurut Martinis Yamin(2009:76) bahwa pelaksanaan pembelajaran *Student Teams Achievement Devisions* dapat dilakukan dengan langkah-langkah seperti: a. membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogeny, b. guru menyajikan pelajaran, c. guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan, d. guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa, e. memberikan evaluasi, f. kesimpulan. Berikut ini dijelaskan satu persatu langkah-langkah tersebut.

##### 1) Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran *Student Teams Achievement Devisions* dengan efektif, diperlukan persiapan khusus. Guru harus siap sebagai nara sumber yang mengemukakan ide, menjernihkan suasana dan mengembangkan pendapat yang dilontarkan siswa. Guru harus mempersiapkan kunci jawaban dan memiliki bahan-bahan yang dapat untuk dapat membimbing dan

mendorong siswa agar berpartisipasi. Lebih lengkap lagi, bila guru juga mengetahui prinsip-prinsip dinamika kelompok, melalui contoh dari guru dapat menunjukkan kepada siswa tentang peranan, tanggungjawab, serta cara-cara berpartisipasi dalam kelompok.

Sebelum melaksanakan pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* dimulai, persiapan yang harus dilakukan adalah keputusan tentang jumlah anggota kelompok dan pengaturan tempat duduk. Ukuran jumlah tiap kelompok tergantung kepada beberapa hal seperti; jenis pengalaman, kematangan dan keterampilan anggota, intesitas, dan latar belakang pengetahuan anggota terhadap topik yang didiskusikan, tingkat kekompakan kelompok serta pengertian dan kepemimpinan guru. Kelompok dengan jumlah anggota yang lebih kecil akan memungkinkan interaksi antara semua anggota kelompok, sedangkan kelompok yang lebih besar, kebutuhan anggota lebih bervariasi. Oleh karenanya dibutuhkan berbagai sumber untuk melengkapi keperluan itu, juga diperlukan dorongan yang lebih besar kurang memungkinkan tiap anggota untuk menyumbangkan pemikiran yang lebih banyak, dibandingkan dengan kelompok kecil.

Pengaturan tempat duduk untuk para anggota sangat penting. Tempat duduk siswa hendaknya memungkinkan siswa untuk bertatap muka satu sama lain. Guru dapat mengawasi aktivitas atau partisipasi siswa. Tiap anggota harus ditentukan duduknya sehingga siswa dapat melihat secara langsung pada anggota yang lain tanpa harus mengeser kursinya. Di dalam kelas itu, kursi atau bila perlu mejanya diatur dengan bentuk setengah lingkaran, lingkaran, segi tiga, atau segi empat.

## 2) Guru menyajikan pelajaran

Sebagai tenaga profesional (guru) di bidang kependidikan, disamping memahami hal-hal yang bersifat filosofis dan konseptual, juga harus mengetahui dan melaksanakan hal-hal yang bersifat teknis. Hal-hal yang bersifat teknis ini, terutama kegiatan menyajikan materi

pelajaran. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.

Dalam menentukan materi pengajaran harus didasarkan pada upaya pemenuhan tujuan pengajaran itu dan tidak boleh menyimpang. Menentukan bahan atau materi pelajaran guru hendaknya menyesuaikan dengan tujuan instruksional agar dalam penyampaian materi pelajaran dapat terarah dan tidak menyimpang serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu juga, bahan atau materi pelajaran tersebut harus tersusun secara berurutan dan berkelanjutan, agar siswa dapat memahami dan mengingat kembali materi pelajaran tersebut.

3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan

Menjadi tanggung jawab guru agar pengajaran yang diberikannya berhasil dengan baik. Keberhasilan ini, banyak tergantung pada usaha guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Pemberian tugas dapat diberikan dengan berbagai macam bentuk kerja. Sebagian terlaksana di dalam kelas dan sebagiannya lagi terlaksana di luar kelas dengan tujuan agar siswa mendapat suasana baru dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Tugas-tugas yang diberikan banyak manfaatnya mengingat bahwa siswa perlu di didik untuk dapat melaksanakan apa yang sudah dijelaskan oleh guru.

Bagi seorang guru penjas harus selektif terhadap tugas yang diberikan, sehingga siswa termotivasi untuk melaksanakan tugas yang diberikan. Apabila nilai siswa menurun, maka keuletan dan ketabahan dari seorang guru dapat dilihat dalam membimbing siswanya kearah yang positif, agar cara belajar yang kurang baik tersebut dapat dirubah

dengan cara-cara belajar yang baik sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam belajar.

4) Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa

Menurut Aunurrahman (2009:49) mengajukan pertanyaan yaitu “Kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya: menafsirkan, menilai, manfaat/makna, mempertimbangkan, membuktikan dan mendukung”. Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan oleh seorang guru kepada siswanya, yaitu pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran. Dengan penjelasannya sebagai berikut:

a) Pertanyaan ingatan

Menurut Nana Sudjana (2002:78) bahwa: “Pertanyaan ingatan adalah suatu pertanyaan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Bisa pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, dimana, berapa dan yang sejenisnya”. Contoh: Faktor-faktor apakah yang menyebabkan cepatnya pertumbuhan penduduk Indonesia ?

b) Pertanyaan pikiran

Menurut Nana Sudjana (2002:78) bahwa: “Pertanyaan pikiran adalah suatu pertanyaan untuk mengetahui sampai sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, bagaimana”. Contoh: Bagaimana pendapatmu bila pertumbuhan penduduk di Indonesia dibiarkan terus meningkat?

5) Memberikan evaluasi

Setiap guru harus dapat melakukan penilaian tentang kemajuan yang dicapai para siswa, baik secara iluminatif-observatif maupun secara struktural-objektif. Penilaian secara iluminatif-observatif dilakukan dengan pengamatan yang terus menerus tentang perubahan dan kemajuan yang dicapai siswa. Sedangkan penilaian struktural-

objektif berhubungan dengan pemberian skor, angka atau nilai yang biasa dilakukan dalam rangka penilaian hasil belajar siswa.

Menurut Rachman Abror (1993:143) mengatakan bahwa: “Menilai kemajuan proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar tersebut terlaksana/tercapai”. Menurut Reece dan Walker (dalam Aunurrahman, 2009:209) bahwa: terdapat beberapa alasan mengapa penilaian (evaluasi) harus dilakukan, yaitu:

- a) Memperkuat kegaitan belajar
- b) Menguji pemahaman dan kemampuan siswa
- c) Memastikan pengetahuan prasyarat yang sesuai
- d) Mendukung terlaksanannya kegiatan pembelajaran
- e) Motivasi siswa
- f) Memberi umpan balik bagi siswa
- g) Memberi umpan balik bagi guru
- h) Memelihara standar mutu
- i) Mencapai kemajuan proses dan hasil belajar
- j) Memprediksi kinerja pembelajaran selanjutnya

Jadi, pada tahap ini perlu dilakukan penilaian oleh seorang guru khususnya pada guru Penjas untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran atau permasalahan dalam materi pelajaran.

## 6) Kesimpulan

Suatu tujuan pembelajaran pada dasarnya mengingatkan peserta didik mampu memahami suatu pemahaman melalui penemuannya sendiri dengan melakukan percobaan. Untuk merefleksikan tujuan pembelajaran ini hanya dapat dicapai dengan menggunakan strategi penyampaian secara berkelompok untuk membuat laporan sekaligus mengkomunikasikan. Hasilnya bertujuan untuk mengerti, mengingat dan menetapkan konsep pengetahuan. Selain itu juga dapat menambah

perbendaharaan ilmu, membentuk performant dalam menulis dan berpikir disiplin.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

#### **1. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

Beberapa kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya dan posisi anggota kelompok adalah setara.
- b) Menggalakkan interaksi secara aktif dan positif, serta kerja sama anggota kelompok menjadi lebih baik.
- c) Membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintas rasial yang lebih banyak.
- d) Melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif.
- e) Peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator.
- f) Dalam model ini, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.
- g) Dalam model ini, siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.
- h) Pengelompokan siswa secara heterogen membuat kompetisi yang terjadi di kelas menjadi lebih hidup.
- i) Prestasi dan hasil belajar yang baik bisa didapatkan oleh semua anggota kelompok.
- j) Kuis yang terdapat pada langkah pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi. Kuis tersebut juga meningkatkan tanggung jawab individu

karena nilai akhir kelompok dipengaruhi nilai kuis yang dikerjakan secara individu.

- k) Adanya penghargaan dari guru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
- l) Anggota kelompok dengan prestasi dan hasil belajar rendah memiliki tanggung jawab besar agar nilai yang didapatkan tidak rendah supaya nilai kelompok baik.
- m) Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat mengurangi sifat individualitas siswa. Belakangan ini, siswa cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, ingin menang sendiri, dan sebagainya. Jika keadaan ini dibiarkan tidak mustahil akan dihasilkan warga negara yang egois, *introfert* (pendiam dan tertutup), kurang bergaul dalam masyarakat, acuh tak acuh dengan tetangga dan lingkungan, kurang menghargai orang lain, serta tidak mau menerima kelebihan dan kelemahan orang lain.

## **2. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diatasi dan dicarikan solusi oleh guru ketika menerapkan model ini dalam proses pembelajaran.

- a) Berdasarkan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama. Hal ini dapat diperhatikan dari tiga langkah *STAD* yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok, dan tes individual/kuis.
- b) Model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru. Guru dituntut sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator.

Berdasarkan pembahasan tersebut, guru dapat berupaya untuk mengurangi tingkat kelemahan-kelemahan yang dapat terjadi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe *STAD*. Dengan demikian, upaya tersebut dapat semakin mengefektifkan penggunaan model pembelajaran ini.

#### **d. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD***

Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sebagai salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok kuis, dan penghargaan kelompok.

Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) menyatakan bahwa pada *STAD* siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggota 4-5 orang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut. Berdasarkan Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang siswa yang heterogen tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.

Untuk memperlancar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, Menurut Slavin (dalam Trianto, 2013:82-83) perlu diperhatikan 5 komponen yaitu:

##### 1) Penyajian kelas

Penyajian kelas yang dilakukan di depan kelas secara klasikal oleh guru, selanjutnya siswa disuruh bekerja kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan

##### 2) Kelompok (*Teams*)

Pada tahap kelompok ini, siswa diskusi kelompok dalam diskusi kelompok tersebut siswa di harapkan saling membantu menyelesaikan permasalahan.

3) Kuis (*Quizzes*)

Kuis adalah formatif dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa secara kelompok maupun individu yang diberikan kepada siswa setelah diskusi kelompok selesai.

4) Skor kemajuan individu (*individual improvement score*)

Skor kemajuan individu adalah perbandingan antara hasil tes awal dengan tes akhir siswa

5) Pengakuan kelompok (*teams recognition*)

Pengakuan kelompok adalah pemberian predikat kepada masing-masing kelompok. Predikat ini di peroleh dengan melihat skor kemajuan kelompok. Skor kemajuan kelompok adalah nilai yang diperoleh masing-masing kelompok yang diberikan oleh guru dengan melihat kekompakan dan kreativitas dari anggota dari masing-masing kelompok. Berdasarkan skor kemajuan kelompok guru memberikan hadiah berupa predikat kelompok yang memenuhi

**Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

<b>Fase</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
<b>Fase 1</b> <i>Present goal and set</i> menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
<b>Fase 2</b> <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
<b>Fase 3</b> <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisasikan peserta didik kedalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu melakukan transisi yang efisien
<b>Fase 4</b> <i>Assist team work and studi</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
<b>Fase 5</b> <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
<b>Fase 6</b>	Mempersiapkan cara untuk

<i>Provide recognitif</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok
---	---

Sumber : Rusman ( 2012:211) pembelajaran kooperatif tipe *STAD*

#### 4. Hasil Belajar Siswa

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Misalnya, setelah mengalami belajar siswa berubah prilakunya dibandingkan sebelumnya.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, Winkel (Purwanto, 2011: 45). Menurut Jihad dan Haris (2010: 14) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif ,afektif,psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Menurut Sudjana (2009: 22) mengatakan, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Purwanto (2014: 38) “Hasil belajar merupakan proses dalam individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perlakuannya”. Menurut Majid (2014: 27) mengatakan, “Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah pencapaian kemampuan yang dimiliki oleh siswa selama proses belajar mengajar baik dalam perubahan tingkah laku maupun dalam ketuntasan belajarnya.

## **b. Jenis-jenis Hasil Belajar**

Taksonomi Bloom mengklasifikasikan aspek hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman), ranah afektif dan ranah psikomotor. Berikut ini ditemukan unsur-unsur yang terdapat dalam tiga aspek hasil belajar tersebut antara lain :

### **a. Tipe hasil belajar bidang kognitif**

#### **1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan ( Knowledge)**

Pengetahuan merupakan tingkatan yang paling rendah, dalam kemampuan kognitif meliputi peningkatan hal-hal yang khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, peningkatan terhadap suatu pola, struktur atau setting.

#### **2) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)**

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Tingkatan ini meliputi penerimaan komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian berbeda, siswa dapat mereorganisasikan tanpa merubah pengertian dan dapat mengeksplorasikan.

#### **3) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)**

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan suatu konsep, ide, rumus, hokum dan situasi baru. Aplikasi bukan keterampilan motorik tapi lebih banyak keterampilan mental.

#### **4) Tipe hasil belajar analisis**

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan / hirarki. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi. Analisis sangat diperlukan bagi para siswa sekolah.

5) Tipe hasil belajar sintesis

Pada tingkatan ini siswa menempatkan bagian-bagian sehingga dapat membentuk suatu keseluruhan yang koheren.

6) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu (Sudjana, 2009: 23-28).

b. Tipe hasil belajar bidang afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas kebiasaan belajar dan lain-lain. Sekalipun bahan pelajaran berisi bidang kognitif, namun bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, dan harus nampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar :

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam masalah situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- 3) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk

didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

- 4) Organisasi, yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain kemandirian, prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang. Yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya. (Sudjana, 2009: 29-30).

c. Tipe hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yakni:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretif (Sudjana, 2009: 30).

Ketiga hasil belajar tersebut digunakan oleh guru dalam merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun non tes. Akan tetapi dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada satu ranah yaitu ranah kognitif karena berkaitan dengan hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Penjaskes yang berupa prestasi yang diperoleh siswa, sikap atau tanggapan siswa, serta keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu.

#### **a. Faktor intern**

- 1) Faktor jasmaniah, misalnya kesehatan dan cacat
- 2) Faktor psikologis, misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan, misalnya kelelahan jasmani, tubuh terlihat lemas, kelelahan rohani, adanya kelesuan dan kebosanan.

#### **b. Faktor ekstern**

- 1) Faktor keluarga, misalnya siswa belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah, sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, interaksi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar pengajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang mempengaruhi belajar siswa. Pengaruh ini karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor yang mempengaruhi tersebut yaitu kegiatan siswa dalam belajar, media masa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

#### **d. Fungsi Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (Fredri, 2013: 26), fungsi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk diagnosis dan pengembangan hasil evaluasi menggambarkan kemajuan, kegagalan, kesulitan siswa serta faktor penyebabnya dapat diketahui dari hasil belajar atau hasil dari evaluasi tersebut. Berdasarkan data yang selanjutnya dapat didiagnosis jenis kesulitan apa yang dirasakan siswa, dan selanjutnya dapat dicari alternatif untuk mengatasi kesulitan tersebut melalui proses bimbingan dan pengajaran remedial.
- b. Untuk seleksi, hasil seleksi dapat digunakan dalam rangka menyeleksi calon siswa dalam rangka penerimaan siswa atau melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya. Siswa lulus seleksi berarti sudah memenuhi persyaratan pengetahuan dan keterampilan yang telah ditetapkan, sehingga yang bersangkutan dapat diterima pada suatu jenjang pendidikan tertentu.
- c. Untuk kenaikan kelas, hasil evaluasi digunakan untuk menetapkan siswa mana yang memenuhi ranking dan ukuran yang ditetapkan dalam rangka kenaikan kelas. Sebaliknya siswa yang tidak memenuhi ranking tersebut dinyatakan tidak naik kelas atau gagal, dan harus mengulangi program studi yang sama sebelumnya.

#### **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Henrianto Usman yang berjudul *“MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR DRIBBLING PADA PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS X IPS 3 SMA NEGERI 1 KABILA”*. dalam penelitian ini yang di laksanakan di SMA Negeri I Kabila. Dengan subyek penelitian penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri I Kabila dengan jumlah siswa 28 orang, putra berjumlah 12 orang dan putri berjumlah 16 orang. Pengambilan data di lakukan dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa dan lembar penamatan guru, serta evaluasi terhadap materi yang di ajarkan pada setiap siklus kemudian di

analisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif, berdasarkan analisis data di ketahui terjadi peningkatan rata rata kemampun teknik dasar dribbling yakni pada observasi awal 52.04 setelah di adakan siklus I terjadi peninkatan 71.04 dan pada tindakan siklus II di peroleh hasil capaian sebesar 85.58 jadi hipotesis yang di nyatakan ”jika guru menggunakan model pembelajaran (kooperatif tipe stad) maka teknik dasar dribbling pada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri I Kabila dapat di tingkatkan”

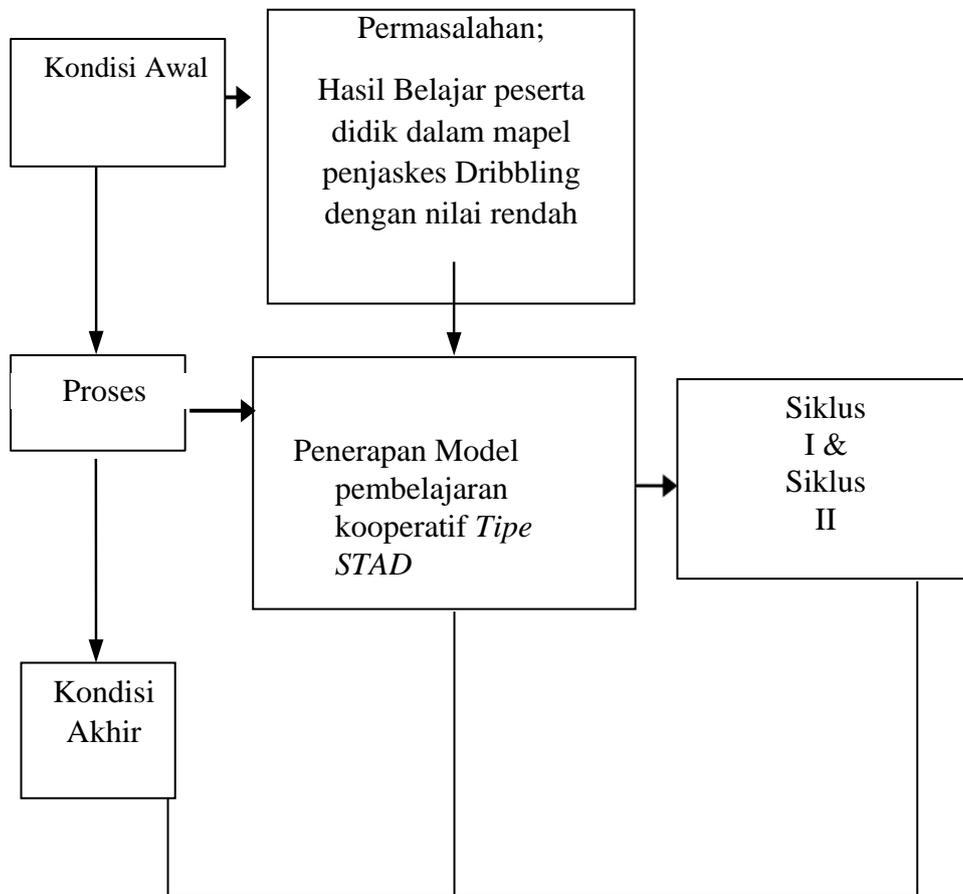
2. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Roni Laisa Yang Berjudul *“MENINGKATKAN KETERAMPILAN DRIBBLE BOLA PADA PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA SISWA KELAS VIII 2 SMP NEGERI 8 GORONTALO*’ Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMP Negeri 8 Gorontalo dalam melakukan Dribble bola pada permainan bola basket, dengan indikator kinerja 80% siswa telah menunjukkan peningkatan dalam melakukan *Dribble* bola pada permainan bola basket dengan kategori 80-100 Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 8 Gorontalo yang berjumlah 25 orang, 8 putra dan 17 putri. Pengambilan data di lakukaan dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa dan guru, serta evaluasi atas materi yang diajarkan pada setiap siklus kemudian data analisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan analisis data diketahui terjadi peningkatan ratarata kemampuan *Dribble* bola basket; pada observasi awal rata-rata kemampuan siswa dalam melakukan *Dribble* bola basket sebesar 52,40 setelah diadakan tindakan siklus satu terjadi peningkatan sebesar 18,2 menjadi 70,60 dan pada tindakan siklus dua diperoleh hasil capaian sebesar 81 atau terjadi peningkatan sebesar 10,4 dengan demikian peningkatan dari observasi awal sampai pada siklus dua sebesar 28.6 jadi hipotesis yang berbunyi” menggunakan model pembelajar kooperatif tipe stad maka keterampilan *Dribble* bola pada permainan bola basket pada siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 8 Gorontalo akan meningkat”dapat diterima.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Suidiana yang berjudul *”PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISON DAN PROBLEM BASED LEARNING*

## *BERBANTUAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET''*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar bola basket antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom*. Penelitian ini merupakan trueexperiment dengan rancangan *The randomized pretest-posttest control group the same subjek design*. Populasi penelitian seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Negara, sampel berjumlah 72 siswa. Penetapan sampel dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan nilai keterampilan teknik dasar bola basket (*dribbling, shooting, passing*). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji ANAVA. Pada kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* diperoleh nilai rata-rata 86,2 dengan standar deviasi 1,35. Sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* diperoleh nilai rata-rata 81,8 dengan standar deviasi 1,09. Angka signifikansi yang diperoleh melalui Uji t adalah 0,040. Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan, simpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* lebih baik dari model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* dalam peningkatan hasil belajar teknik dasar bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Negara.

## **Kerangka Berfikir**

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di lapangan tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Peserta didik kelas IX C SMP Negeri 01 Ngabang memiliki hasil belajar basket yang sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Metode yang digunakan oleh guru masih belum mampu meningkatkan hasil belajar. Peneliti memilih Model Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* sebagai metode pembelajaran. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* menunjukkan bahwa model ini menekankan pada aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik bisa bekerja sama dengan rekannya untuk memecahkan suatu permasalahan atau suatu kasus. Kemudian peserta didik akan mengemukakan hasil pemecahan masalah kelas. Penerapan Metode ini dimaksudkan agar peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mengemukakan apa yang telah dipahami melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX C SMP Negeri 01 Ngabang



### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sukardi (2013:41) mengatakan hipotesis merupakan jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis, hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Sugiyono (2014:284) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berfikir. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang masih dangkal, yang harus di uji kebenarannya melalui pemecahan masalah. Dari perumusan masalah dan cara memecahkan masalah,

dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis tindakan yakni “ jika guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* maka keterampilan siswa dalam melakukan teknik dasar dribbling akan meningkat.