

BAB II

HASIL BELAJAR *CHEST PASS* PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD*

A. Deskripsi Teori

1. Sejarah Bola Basket

a. Permainan Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggota masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola lain, seperti voli dan sepak bola. Ada 3 posisi utama dalam bermain basket, yaitu: 1) Forward, pemain yang tugas utamanya adalah mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan, 2) Defense, pemain yang tugas utamanya adalah menjaga pemain lawan agar pemain lawan kesulitan memasukkan bola, dan 3) Playmaker, pemain yang menjadi tokoh kunci permainan dengan mengatur alur bola dan strategi yang dimainkan oleh rekan-rekan setimnya.

Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Serikat, Eropa Selatan, Lithuania dan juga di Indonesia. Banyak kompetisi bola basket yang diselenggarakan setiap tahun, seperti British Basketball League (BBL) di Inggris, *National Basketball Association* (NBA) di Amerika dan *National Basketball League* (NBL) di Indonesia.

1. Sejarah Bola Basket

Permainan bola basket di Indonesia yang telah mencapai popularitas sebagai mana adanya sekarang, sebenarnya secara nyata tumbuh dan berkembang setelah Proklamasi Kemerdekaan. Didalam udara yang berbau misinya revolusi Agustus 1945 tersebut permainan bola basket mulai tumbuh

dari kalangan pemuda Indonesia yang berada di Sala dan Yogyakarta. Takkala Yogyakarta menjadi kota pejuang dan pusat pemerintahan Republik Indonesia, serta kota Sala menjadi kota terdekat yang selalu mengikuti pusat pemerintahan.

Meskipun menghadapi ancaman penjajahan Belanda yang telah berhasil merampas sebagian daerah wilayah Republik Indonesia yang telah diproklamasikan, Indonesia tidak hanya menyiapkan diri di bidang militer. Pada tahun 1948 Indonesia menyelenggarakan Pekan Olahraga Nasional (PON) I di Sala yang bersejarah tersebut, mempertandingkan cabang olahraga permainan bola basket. Hal ini merupakan titik tolak perkembangan permainan bola basket di Indonesia, yang telah lama diidamkan masyarakat dengan permainan internasional. Pemain bola basket terjadi campura antara pemain pribumi dan pemain keturunan Cina, akan tetapi pemain keturunan memiliki kelebihan dibandingkan pemain pribumi saat itu. Kekalahan teknik menyebabkan kekalahan regu pribumi dalam pertandingan melawan regu-regu yang memiliki pemain Indonesia keturunan Cina, merupakan cambuk yang dapat menumbuhkan kebanggaan rasa kebutuhan dalam dada pemuda Indonesia. Kebutuhan mengisi dan mengejar kekurangan dalam bidang teknik permainan maupun kekurangan dalam kesungguhan berorganisasi.

Pada tahun 1951, Maladi dalam kedudukannya sebagai sekretaris Komite Olimpiade Indonesia, meminta kepada Tonny Wim Latumeten untuk menyusun dan mengorganisir bola basket di Indonesia. Oleh karena itu pada tahun tersebut akan diselenggarakan Pekan Olahraga Nasional (PON) II di Jakarta, maka Tonny Wendan Win Latumen diminta oleh Maladi sebagai panitia penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional (PON) II cabang bola basket. Atas usaha kedua tokoh bola basket tersebut maka pada tanggal 21 Oktober 1951 telah dibentuk organisasi bola basket nasional yang disebut Persatuan Basket Ball Seluruh Indonesia atau yang disingkat PERBASI, yang diketuai oleh Tonny Wendan Win Latumen sebagai sekretaris. Setelah terbentuk PERBASI maka organisasi ini menggabungkan diri ke Komite Olimpiade Indonesia. Terbentuk PERBASI

maka perjuangan berat dirasakan oleh pengurus, karena pemain-pemain keturunan cina tidak mau menggabungkan diri dengan PERBASI. Oleh sebab itu mereka dari segi prestasi maupun materi pemain lebih baik dari anggota PERBASI. Sebagai jawaban atas tantangan tersebut maka pada tahun 1955 PERBASI menyelenggarakan konferensi bola basket se-jawa di Bandung yang dihadiri utusan dari Yogyakarta, Semarang, Jakarta, Bandung. Dengan demikian PERBASI telah menjadi induk organisasi bola basket di tanah air.

2. Pengertian Bola Basket

Wissel (2000:72), "Bola Basket adalah olahraga untuk semua orang". Hoy dan carter (1980:13), permainan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang tiap tim dengan luas lapangan permainan 28 m x 15 m dapat terbuat dari lantai, ubin, serta papan baik dilapangan *outdoor* maupun *indoor*. Setiap regu berusaha mencetak angka ke basket lawan dan mencegah regu lain mencetak angka (PERBASI, 2004:1). Imam Sodikikin (1992:8) menyatakan, bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan, bola boleh dioper (dilempar keteman), boleh dipantulkan dilantai (detempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke ring basket lawan.

Daya tarik olahraga bola basket mampu memukau para penontonnya. Adanya gerakan-gerakan pemain bola basket yang jarang dikuasai oleh pebasket muda tetapi biasa ditampilkan oleh pemain-pemain dikompetisi yang lebih tinggi, membuat olahraga bola basket mulai digemari dimasyarakat terutama para remaja. Olahraga bola basket di Indonesia merupakan olahraga prestasi yang sangat diminati oleh kalangan pelajar, banyak sekali kejuaraan bola basket yang diselenggarakan ditingkat SMP.

Untuk mendapatkan prestasi terbaik, diperlukan adanya pembinaan prestasi yang terencana dan terprogram baik jangka pendek maupun jangka panjang. Perlu diakukan usaha-usaha pembinaan yang intensif baik secara

- 1) Tinggi ring : 2,75 m
- 2) Diameter ring : 0,45 m
- 3) Panjang jala : 0,4 m



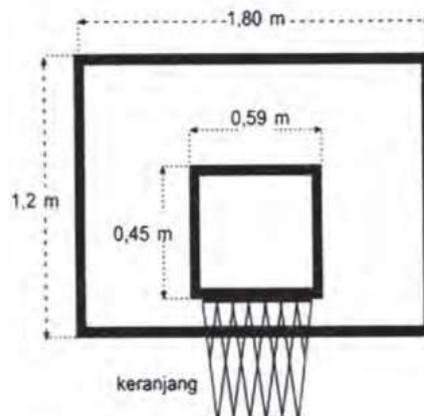
Gambar 2.2 Contoh Keranjang Bola basket

Sumber: Wissel(2000 : 77)

c. Papan Pantul

Papan pantul terbuat dari papan keras yang ditempatkan di belakang ring untuk memantulkan bola jika tidak masuk kedalam keranjang atau untuk memasukkan bola ke dalam keranjang dengan teknik tertentu (teknik pantulan).

- 1) Panjang papan : 1,8 m
- 2) Lebar papan : 1,2 m
- 3) Tebal papan : 0,003 m
- 4) Tinggi papan dari lantai : 2,75 m
- 5) Jarak dari belakang keranjang : 0,15 m



Gambar : papan pantul

Gambar 2.3 Contoh Papan Pantul di Permainan Bola Basket

Sumber: Wissel (2000 : 78)

d. Bola Basket

Bola terbuat dari karet yang berlapis sejenis kulit. Bola harus dipompa hingga kencang sehingga jika dipantulkan ke lantai dari ketinggian 180 cm mampu melambung sampai tinggi 120-140 cm dengan ukuran sebagai berikut:

- 1) Keliling : 75-78 cm
- 2) Ukuran berat : 600-650 gram
- 3) Lapisan luar : kulit yang lentur
- 4) Lapisan dalam : karet/sejenisnya

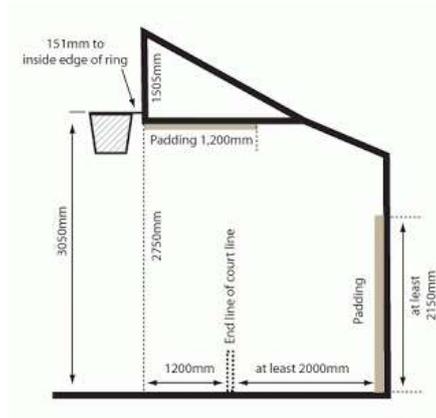


Gambar 2.4 Contoh Bola Basket

Sumber : Wissel (2000 : 81)

e. Tiang Penyangga

Tiang penyangga atau simpei terbuat dari besi dengan garis tengah 20 mm. Simpei berdiri dengan ketinggian dari atas lantai 3,03 meter.



Gambar 2.5 Contoh Tiang Penyangga

Sumber : Wissel (2000 : 85)

4. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Teknik adalah suatu proses melahirkan pembuktian dalam praktik dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola basket.

Penguasaan teknik dasar permainan bola basket merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan kalah atau menangnya suatu regu dalam pertandingan bola basket. Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, antara lain salah satunya sebagai berikut:

a. Operan (*Passing*)

Mengoper bola (*passing*) adalah salah satu teknik dasar bermain bola basket yang harus dikuasai oleh pemain. Mengoper bola adalah untuk menggerakkan bola dari pemain satu ke pemain lainnya agar tidak direbut atau dikuasai oleh pemain lain. Mengoper bola ini ada beberapa teknik yaitu lemparan dada (*chestpass*), lemparan atas (*overhead pass*), lemparan pantulan (*bounce pass*), dan lemparan tipuan. Lemparan dada adalah lemparan dua tangan yang dilakukan dari depan dada. Lemparan ini dilakukan terhadap teman yang berjarak dekat.

Lemparan atas adalah lemparan bola yang dimulai dari atas kepala menggunakan kedua tangan dan melemparkannya dengan sentakan kuat dari pergelangan tangan dan jari-jemari. Lemparan ini biasanya digunakan jika berada dalam penjagaan ketat lawan posisi kamu lebih tinggi dari

lawan. Lemparan pantulan sangat berguna ketika lawan yang menghadap lebih tinggi dan tangannya menjulur ke atas. Dengan cara memantulkan bola di atas lantai/lapangan dekat kaki lawan. Lemparan tipuan dapat kamu lakukan untuk menyamakan tujuanmu yang sebenarnya. Dengan cara melakukan gerakan memutar dengan cepat. Berikut ini adalah latihan yang dapat dilakukan untuk mengoper, sedangkan *catching* berarti menangkap. Sebagai pemula kita dituntut belajar mengenai cara mengoper dan menangkap bola dengan teman. Karena ini merupakan dasar untuk bisa bermain secara maksimal dan baik. Passing sendiri terbagi kedalam beberapa bentuk berikut diantaranya.

1) *Chest pass* (operan setinggi dada)

Operan ini dimulai dari memegang bola didepan dada, kemudian bola dilempar lurus dengan telapak tangan ke arah luar.

2) *Bounce Pass* (Operan pantul)

Sama dengan *ches pass*, bedanya hanya lemparan diarahkan ke lantai, usahakan titik pantulnya berada di $\frac{3}{4}$ jarak dari pengoper bola.

3) *Overhead Pass* (operan diatas kepala)

Operan dilakukan dengan kedua tangan berada diatas. Penerima bola juga menangkap dengan posisi diatas.

4) *Baseball Pass*

Operan ini dilakukan diatas/belakang kepala, bertujuan agar passing melambung dan melewati lawan. Operan jarak jauh yang dilakukan biasanya lebih dari setengah panjang lapangan. Operan ini tidak terlalu akurat namun berguna pada *fast break*.

5) *Behind the Back Pass*

Teknik gerakan *behind the back pass* merupakan gerakan yang rumit untuk para pemula. Untuk teknik ini utuh latihan tekun dan berulang-ulang untuk bisa melakukan gerka ini dengan baik dan benar. Operan ini sekarang sudah menjadi senjata menyerang yang

umum. Keunggulan umpan ini yaitu lawan tidak mengetahui sasaran yang ingin dituju.

b. *Shoting* (menembak)

Lemparan yang memiliki bentuk parabola (setengah lingkaran) gerakan ini memiliki dasar yaitu dengan jari-jari tangan kanan (telapak tangan tidak menyentuh bola) mengangkat bola setinggi kepala dan dengan tangan kiri memegang sisi bola untuk membantu kontrol bola. Bola dilempar dengan tangan mendorong kearah atas dan gerakan pergelangan tangan mengayun kebawah untuk memutar bola (gerakan pergelangan ini mirip dengan kita mengambil roti yang ada diatas lemari) shooting memerlukan kekuatan otot lengan, otot kaki dan otot perut (untuk melompat). Teknik dasar shooting ini terbagi lagi dalam beberapa teknik lanjutan dan variasi diantaranya:

1) *Jump Shot*

Gerakan shooting bola dari jarak menengah (tidak dibawah ring) dengan cara melompat. Suatu jump shot yang baik adalah pada saat melompat, pemain menahan bola dan baru melepaskan tembakan pada titik tertinggi lompatannya. Hal ini untuk memperoleh hasil yang maksimal dan mencegah lawan menghadang pergerakan bola.

2) *Fade Away Jumper Shot*

Gerakan ini mirip dengan jump shot, namun dengan sedikit variasi yaitu pemain yang hendak melakukan shooting, melompat mundur dan pada puncak tinggi lompatannya baru melepaskan tembakan. Gerakan ini sulit dipelajari karena membutuhkan kekuatan otot perut, otot lengan dan otot kaki.

3) *Lay-Up Shot*

Gerakan ini biasanya dimulai dengan berlari sambil *dribble* bola kearah ring dan pada saat mendekati ring, pemain menangkap bola dengan satu atau dua tangan dan mengambil 2 langkah terakhir kemudian melompat mendekati ring sambil melepaskan tembakan.

Biasanya dilakukan oleh pemain yang memiliki kelincuhan tubuh, kemampuan penguasaan bola yang baik dan kecepatan.

4) *Three Points Shot*

Adalah gerakan shooting diluar garis perimeter (garis melengkung yang ada diujung lapangan). Tim yang berhasil memasukkan bola dari luar garis perimeter akan memperoleh 3 angka.

5) *Turn Around Jumper Shot*

Gerakan ini diawali dengan membelakangi ring dan kemudian berputar 180 derajat dan melakukan *jump shot*. Pemain yang banyak melakukan *Turn Around Jumper Shot* biasanya terbatas kepada pemain tengah atau *Center* yang memiliki postur tinggi besar.

6) *Slam Dunk*

Slam Dunk biasanya dilakukan oleh pemain yang memiliki biasanya dilakukan oleh pemain yang memiliki lompatan yang sangat tinggi sehingga dapat memasukkan bola dengan meletakkan bola kedalam ring sambil bergantung di ring. Apabila suatu pemain melakukan *Slam Dunk* ditengah tengah permainan, biasanya dapat berakibat menjatuhkan mental lawan. Masih banyak variasi variasi *shooting* lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, latihan yang keras, rutin dan baik akan meningkatkan kemampuan *shooting* anda.

c. *Dribbling* (menggiring)

Dribble adalah gerakan dasar yang harus dikuasai oleh seluruh pemain bola basket. Gerakan ini adalah untuk menggiring bola dari satu titik ke titik yang lain. Caranya adalah dengan memantulkan bola kelantai dan ketangan, pemain boleh melakukan *dribble* setelah mendapat operan. *Dribble* bisa dilakukan dengan satu tangan ataupun bergantian tangan, namun tidak diperkenankan menggunakan dua tangan sekaligus. Teknik *Dribble* sendiri juga terbagi kedalam banyak variasi *dribble* yang sangat membutuhkan keterampilan dan kecekatan tangan. *Dribble* juga hanya diperbolehkan dengan menepuk sisi atau sisi samping atas bola dalam teknik ini harus diketahui pula 3 pelanggaran dasar yang menghantui dibalik teknik ini.

1) *Double Dribble*

Pelanggaran dimana seseorang men-*dribble* bola, kemudian menangkap bola tersebut dengan dua tangan dan melakukan *dribble* lagi. Hal ini dianggap pelanggaran yang berakibat pemain kehilangan penguasaan bola.

2) *Travelling*

Adalah pelanggaran dimana pemain melangkah lebih banyak dari ketentuan yang diperbolehkan dalam satu gerakan *dribble* (1 kali pantulan kelantai), pemain hanya boleh melangkah sebanyak 2 langkah lebih dari itu akan dianggap *Travelling*.

3) *Carry The Ball*

Adalah pelanggaran dimana pemain melakukan *dribble* dan menahan bola pada bagian bawah bola. Gerakan ini ilegal karena dianggap melakukan 2 pelanggaran diatas yaitu *Double Dribble* dan *Travelling*.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi seorang siswa. Menurut Burton dalam Giri Wiarto (2015: 26) merumuskan pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Kemudian Menurut Abdillah dalam Giri Wiarto (2015: 26) belajar adalah suatu usaha sadar dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang bisa mengubah tingkah laku seseorang disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi di dalam diri seseorang.

Dari beberapa pengertian belajar yang telah dikemukakan terdapat beberapa perumusan yang berbeda, tetapi secara umum dapat

didefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku untuk menjadi lebih baik melalui proses latihan, pengamatan dan percobaan.

a). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan antara lain:

1). Faktor individual

- a) Kematangan/ pertumbuhan. Mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkannya, potensi-potensi jasmani atau rohaninya telah matang untuk itu.
- b) Kecerdasan/intelejensi. Disamping kematangan, dapat tidaknya seseorang mempelajari sesuatu dengan baik ditentukan/ dipengaruhi pula oleh taraf kecerdasannya.
- c) Latihan dan ulangan. Karena terlatih maka kecakapan dan pengetahuan yang dimilikinya dapat menjadi makin dikuasi dan makin mendalam.
- d) Motivasi. Motif intrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu.
- e) Sifat-sifat pribadi seseorang. Sifat-sifat kepribadian yang ada pada seseorang itu sedikit banyak turut pula mempengaruhi sampai manakah hasil belajar dapat dicapai.

1) Faktor sosial

- a) Keadaan keluarga. Suasana dan keadaan keluarga turut menentukan belajar yang dialami dan dicapai oleh anak-anak.
- b) Guru dan cara mengajar. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan guru, dan cara guru mengajarkan pengetahuan kepada anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang dapat dicapai anak didik.

- c) Alat-alat pengajaran. Ketersediaan alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar akan mempermudah dan mempercepat belajar anak didik.
- d) Motivasi sosial. Guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak-anak sehingga timbul dalam diri anak dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik.
- e) Lingkungan dan kesempatan. Adanya lingkungan dan kesempatan yang baik untuk belajar dapat mempermudah belajar anak didik. (Ngalim Purwanto, 2004: 102-106)

Terdapat tiga tujuan belajar, ketiga tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan. Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Seseorang tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.
- 2) Penanaman konsep dan ketrampilan. Penanaman konsep atau perumusan konsep memerlukan suatu ketrampilan. Baik ketrampilan jasmani maupun rohani.
- 3) Pembentukan sikap. Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya.

b). Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar, walaupun mempunyai konotasi

yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Istilah pembelajaran sama dengan pengajaran atau cara mengajar. Menurut Aunurrahman dalam Giri Wiarto (2015: 26) Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksetensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik.

Pembelajaran dimaknai proses, cara, perbuatan mempelajari sesuatu. Guru tidak hanya menyampaikan materi dan siswa sebagai penerima materi, akan tetapi guru mengorganisir lingkungan belajar sehingga siswa aktif untuk belajar. Menurut Rahyubi dalam Giri Wiarto (2015: 27) berpendapat bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat diatas, maka pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolahan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Penilaian terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana ia telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai hasil belajar. Menurut Gagne serta Jenkins yang dikutip Hamzah Uno (2007: 17) mengartikan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu. Sardiman A.M (2010: 49) menerangkan bahwa

proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh komponen-komponen yang mendukung proses belajar dan aktivitas siswa sebagai subjek belajar. Adapun hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa, b) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik (Sardiman A.M, 2010: 50). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar, berupa penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, mencakup kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual (berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah). Sedangkan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan untuk bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu.

b. Hasil Belajar *Chest pass* Bola Basket

Belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu (Hamzah Uno, 2007: 16). Menurut Klausmeier yang dikutip oleh Hamzah Uno (2007: 17) menjelaskan bahwa untuk meraih hasil belajar dalam penguasaan keterampilan, proses belajar yang dilalui memiliki beberapa kekhasan sebagai berikut:

- 1) Peralihan dari kontrol sengaja pada kontrol otomatis, mula-mula gerakan terjadi secara perlahan dan tidak beraturan kemudian menjadi gerakan yang semakin cepat, tepat dan beraturan.
- 2) Gerakan mula-mula samar, tidak jelas, kemudian menjadi semakin jelas dan nyata, baik dalam kualitas dan kuantitasnya.
- 3) Umpan balik menjadi semakin cepat.

Dalam pembelajaran *Chest pass* Bola Basket, hasil belajar siswa dapat dikatakan suatu kemampuan atau keterampilan siswa untuk

melakukan *Chest pass* Bola Basket secara baik dan benar meliputi penguasaan aspek-aspek teknik dasar *Chest pass* Bola Basket. Hasil belajar *Chest pass* Bola Basket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari proses belajar yang merupakan kemampuan untuk melakukan rangkaian gerakan *Chest pass*.

Menurut Mahardika, (2009: 37) berdasarkan tujuan pendidikan atau pengajaran dibedakan menjadi aspek penting yaitu:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif adalah penilaian yang berkenaan dengan kemampuan intelektual seseorang terbagi menjadi 6 aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Aspek Afektif

Hasil belajar Afektif merupakan penilaian yang terkait dengan sikap, tingkah laku, minat, emosi, dan motifasi kerjasama dan koordinasi peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran pada materi tertentu yang terbagi 5 aspek yaitu: aspek penerimaan, aspek reaksi dan jawaban, aspek penilaian, aspek organisasi dan aspek internalisasi atau membantu watak.

3) Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor ini sangat penting dalam pendidikan jasmani karena dibutuhkan kecakapan gerak oleh didik dalam penilaian. Kecakapan psikomotor ini secara khusus menjadi sasaran evaluasi penting dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Kecakapan psikomotor merupakan tipe hasil belajar berbentuk keterampilan dan kecakapan untuk bertindak. Kecakapan ini secara teoritis terdiri dari:

- a) Kecakapan yang berkaitan dengan aspek gerak reflek.
- b) Kecakapan yang berkaitan dengan aspek keterampilan gerak dasar.
- c) Kecakapan yang berkaitan dengan kemampuan aspek *perceptual*.

- d) Kecakapan yang berkaitan dengan keharmonisan dan ketepatan gerakan. Kecakapan yang berupa keterampilan kompleks dan aspek gerakan *ekspresif* serta gerakan inter *prefektif*.

3. Pembelajaran Teknik Dasar *Chest pass*

Wissel (2000:72) menjelaskan bahwa *chest pass* adalah operan yang paling umum dalam permainan bola basket karna dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dari setiap posisi diatas lantai. Sedangkan menurut Muhajir (2006:14) *chest pass* pada umumnya dapat dilakukan dengan cepat, keras, tetapi tidak liar, sehingga dapat dikuasai oleh teman yang akan menerimanya. Pada umumnya teknik ini dilakukan dengan dua tangan. Selanjutnya teknik *chest pass* bola basket adalah sebagai berikut: 1) Berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu dan salah satu kaki berada di depan. 2) Pandangan lurus kearah mana bola akan dioperkan. 3) Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada dan posisi siku ditekuk mendekati badan. 4) Dorong bola dengan meluruskan lengan dan ibu jari diputar kebawah sehingga tangan lurus dan lecutan pegelangan tangan. 5) Langkahkan kaki belakang untuk gerakan lanjutan agar badan seimbang. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dibuat sebuah kesimpulan yang dimaksud dengan *chest pass* adalah salah satu teknik dasar passing dalam bermain bola basket yang dilakukan dengan kedua tangan tepatnya berada di depan dada dan gerakannya harus tepat dan benar guna mencapai tujuan *chest pass* yang sebenarnya.

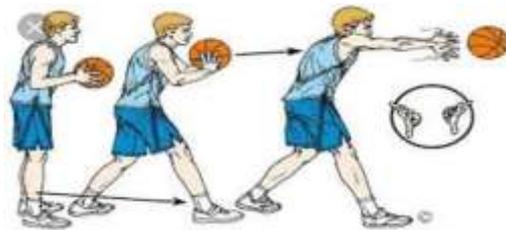
Chest pass (Operan dada) adalah jenis passing yang paling efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Urutan teknik *chest pass* dimulai dengan posisi *triple threat* dan ibu jari menghadap ke atas saat memegang bola, maksudnya agar saat didorong bola akan berputar ke belakang (*back spin*). Pada akhir gerakan, ibu jari harus menghadap kebawah. Ingatkan pemain untuk melakukan *pivot* dalam passing.

Cara melakukan *Chest pass* (operan dada) sebagai berikut:

- 1) Siku ditekuk disamping badan posisi bola didepan dada
- 2) Salah satu kaki maju didepan
- 3) Lutut ditekuk berat badan diantara dua kaki

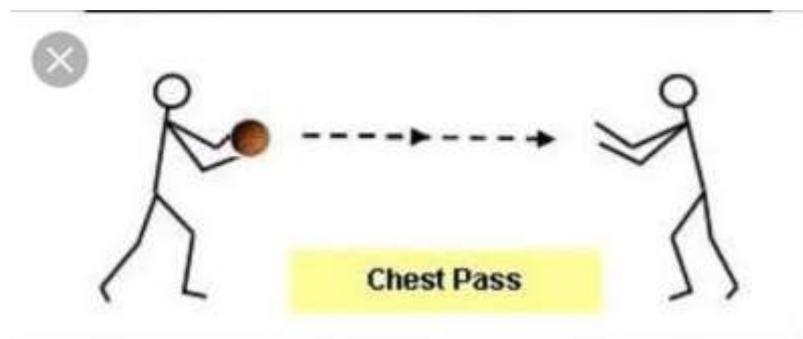
- 4) Badan condong kedepan posisi rilex untuk mendapatkan keseimbangan
- 5) Lemparan diawali dengan sedikit menarik bola kearah dada untuk mendapatkan awalan lemparan, setelah melakukan lemparan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan dengan telapak tangan menghadap keluar
- 6) Arah lemparan setinggi dada, berat badan condong diikuti gerakan kaki.

Sehingga tangan lurus dan diakhiri dengan sentakan pergelangan tangan (*snap*). Pandangan mata tetap kearah bola yang dioper dan arah bola harus lurus kedepan.



Gambar 2.6 Contoh Teknik dasar *Chestpass*

Sumber : Wissel(2000 : 77)



Gambar 2.7 Contoh Teknik Arah Lemparan *Chestpass*

Sumber : Wissel(2000 : 77)

a. Tahap-tahap Belajar gerak

Ada tiga tahapan belajar yang harus dilalui oleh siswa untuk dapat mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan. Apabila ketiga tahapan belajar gerak ini tidak dilakukan oleh guru pada saat mengajar pendidikan Jasmani, maka guru tidak boleh berharap banyak dari pada selama ini mereka melakukan, khususnya untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang ideal. Tahapan belajar gerak dimaksud adalah: 1) tahap kognitif, 2) tahap asosiatif/fiksasi, 3) tahap otomatis. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.

4. Penerapan Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah tersebut. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Agus Suprijono, 2009: 48).

Menurut Peneliti Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok 4-5 orang, yang dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap anggota kelompok harus saling kerja sama dan saling membantu untuk memahami materi, sehingga setiap siswa selain mempunyai tanggung jawab individu, tanggung jawab berpasangan, juga mempunyai tanggung jawab dalam berkelompok.

Penerapan Model pembelajaran *Cooperative Learning* pada Tipe *STAD* ini, siswa diharapkan mampu berinteraksi dengan kelompok dalam memahami materi *chest pass* secara berpasang. Jika siswa belum memahami materi yang diajarkan, maka mereka dapat bertanya pada siswa lain dalam anggota kelompoknya. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menyenangkan jika

menggunakan model kooperatif tipe *STAD*. Materi ini sebenarnya mudah tapi terkadang siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan, sering sekali kesulitan menerima penjelasan tentang materi *Chest pass*. pada umumnya guru-guru SMP Negeri 1 Anjongan hanya menjelaskan di lapangan, padahal materi ini sangat cocok dilakukan dengan diskusi berkelompok. Dengan demikian penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* diharapkan dapat membantu siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan dalam sebuah tim belajar. Selain hal tersebut siswa dapat melatih mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam kecakapan berkomunikasi di dalam pembelajaran.

Adapun Langkah-Langkah dalam pelaksanaan Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *STAD* yaitu:

pelaksanaan pembelajaran pada tehnik *chest pass* bola basket guru mempersiapkan siswa untuk berbaris dengan rapi dan dibentuk kelompok, dimana satu kelompok berjumlah 4 orang dengan saling berhadapan, tata cara pelaksanaannya siswa di berikan bola basket untuk mempraktekkan gerakan *chest pass* yang sudah di ajarkan oleh guru secara berpasangan, setelah siswa memahami gerakan dasar *chest pass*, siswa melanjutkan gerakan yang kedua yaitu melakukan gerakan *chest pass* secara berpasangan dengan bergerak kesamping secara bersama-sama. hal ini dilakukan secara bergilir sesuai dengan kelompok urutan siswa.



Gerakan pertama guru mengarahkan siswa saling berhadapan untuk membentuk kelompok



Gerakan Kedua berpasangan untuk melakukan gerakan kesamping secara bersama-



Gerakan ketiga siswa yang telah mendapat pasangan melakukan gerakan ches past secara bergiliran

Keterangan  guru  Siswa

Gambar 2. 8 Langkah pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD*

a. Sintak Model *Cooperative Learning Tipe STAD*

Penerapan pembelajaran ini menggambarkan ada tiga alasan utama dalam menggunakan penerapan ini, yaitu:

- 1) Minat dan kegembiraan siswa dalam penerapan pembelajaran yang mendominan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan struktur tugas yang dominan. Dalam hal tertentu, siswa selalu bermain atau sejenisnya, sehingga bisa menjadi minat dan kegembiraan untuk siswa.
- 2) Memperdayakan pengetahuan yang memungkinkan siswa untuk menjadi lebih baik, serta peningkatan pemahaman melalui penerapan pembelajaran.
- 3) Siswa dapat menstransfer pemahaman dan keterampilan ketika menggunakan penerapan pembelajaran.

Secara rinci, penerapan pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2.1. Langkah- Langkah Model *Cooperative learning tipe STAD*

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase -1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase -2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase -3 Guru mengarahkan siswa untuk membuat kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan

	membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase -4	Guru membimbing kelompok kelompok belajar
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase -5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase – 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Ibrahim, dkk (2000 : 10) dalam Trianto (2011 : 48-49)

b. Pengertian Model *Student Team Achievement Division (STAD)*

Pengertian menurut Isjoni (dalam Sri Harmianto 2014: 64), “Tipe *STAD* yang dikembangkan oleh Salvin ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Sejalan dengan pendapat diatas, pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan cara pembelajaran kooperatif, Salvin (dalam Isjoni 2010: 143). Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* mempunyai lima komponen utama yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim.

c. Langkah-langkah Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *STAD*

Dalam langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yaitu: penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi dari

guru, kegiatan belajar dalam tim (kerja tim), kuis (evaluasi), dan penghargaan prestasi tim, Rusman (2013: 215). Langkah pertama:

a) Penyampaian Tujuan dan Motivasi

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.

b) Pembagian Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender atau jenis kelamin, ras atau etnik.

c) Presentasi Dari Guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif.

d) Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)

Siswa belajar kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan.

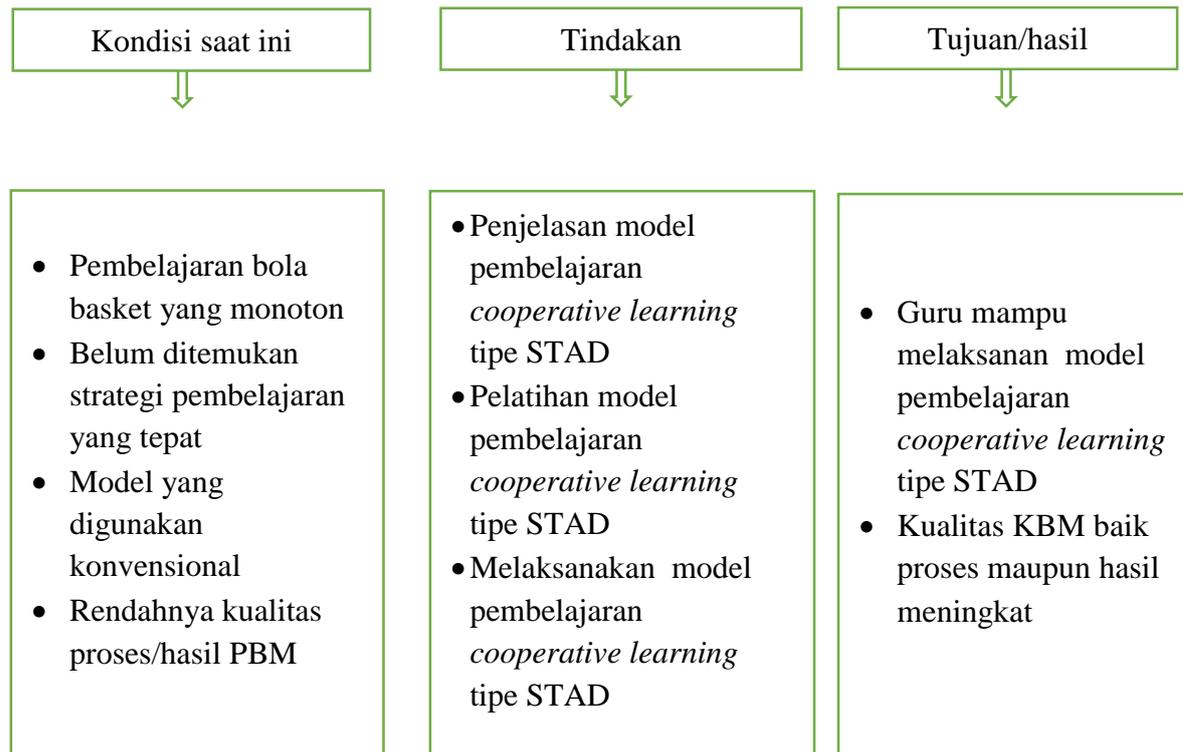
e) Kuis (Evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap persentase masing-masing kelompok.

f) Penghargaan Prestasi Tim

Pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok yang mencapai kriteria dari nilai yang ditentukan oleh guru baik secara individu maupun kelompok belajar. Tujuan dari penghargaan ini untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar kelompok.

B. Kerangka berfikir



C. Penelitian relevan

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Maulani Taufik Nim 421100067 yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *chest pass* Bola Basket Dengan Penerapan *Cooperative Learning* Pada Siswa Kelas XA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah”. Berdasarkan analisis data kondisi awal atau pra siklus ketuntasan belajar pada siswa kelas XA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah yang memiliki ketuntasan 31,42%. Sedangkan yang tidak tuntas adalah 64,44%., pada siklus 1 yang memiliki kategori tuntas 51,42% sebanyak 18 siswa, kategori

tidak tuntas 48,57% sebanyak 17 siswa. Dari hasil tes pada siklus 11 menunjukkan bahwa hasil belajar *Chest pass* bola basket yang dilakukan oleh siswa meningkat menjadi 82,85% pada akhir siklus II. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar *chest pass* bola basket dengan penerapan *cooperative learning* pada siswa kelas XA sekolah menengah atas negeri 1 anjongan kabupaten mempawah.

D. 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang masih dangkal, yang harus di uji kebenarannya melalui pemecahan masalah. Berdasarkan tujuan penelitian, maka hipotesis penelitiannya terdapat peningkatan hasil belajar *Chest pass* setelah menggunakan penerapan model *cooperative learning* tipe STAD variasi pembelajaran pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah.

