

BAB 2

KAJIAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar

Pengertian belajar adalah proses seseorang agar memperoleh keterampilan, kemampuan, dan sikap yang berbeda. Usaha memperoleh kecerdasan atau pengetahuan yaitu usaha yang dilaksanakan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, untuk memperoleh pengetahuan atau kecerdasan yang sebelumnya tidak dimiliki. Agar manusia mengetahui, memahami, melaksanakan dan mengetahui sesuatu melalui pembelajaran. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang terpenting. Belajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pengajaran. Belajar mengacu kepada apa yang dilakukan siswa sedangkan mengajar mengacu kepada apa yang dilakukan guru. Dua kegiatan tersebut menjadi timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa, pada saat pengajaran berlangsung. Telah banyak pembahasan tentang pengertian belajar antara lain Kingsley yang dikemukakan oleh Sujana (dalam Rubiana, 2017). Hal ini berarti bahwa keberhasilan atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa sebagai anak didik. Menurut Willis (dalam Hidayat & Juniar, 2020, hlm. 10) mendefinisikan makna belajar secara lebih sederhana, namun dapat memberikan penjelasan tentang komponen-komponen yang ada di dalamnya. Menurutnya “belajar adalah sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Belajar menyangkut perubahan organisme, berarti bahwa belajar membutuhkan waktu. Untuk mengukur belajar yang berkaitan dengan perubahan organisme tentunya harus membandingkan cara organisme berperilaku pada waktu pertama dengan cara organisme berperilaku pada waktu kedua dalam suasana yang serupa. Apabila perilaku dalam suasana serupa itu berbeda untuk kedua peristiwa, maka itu berarti telah terjadi proses belajar.

Pengertian belajar dalam dunia pendidikan memiliki sudut pandang yang berbeda. Di antaranya dapat dipaparkan sesuai pendapat para ahli yang dikutip oleh (Hidayat & Juniar, 2020, hlm. 9) Menurut Musston sebagai berikut:

Belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya. Perubahan sebagai keterampilan dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, dan lain-lain aspek yang ada pada diri individu. Selanjutnya Travers (dalam Werdayanti, 2008, hlm. 5), mengatakan bahwa “belajar adalah merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya”.

Para ahli di bidang psikologi mendefinisikan belajar antara lain:

- (1) adalah proses di mana aktifitas berubah melalui reaksi terhadap situasi yang dijumpainya,
- (2) belajar adalah proses asimilasi (*pengintegrasian*) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak seseorang, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen,
- (3) belajar tiada lain adalah proses memanusiaikan manusia. Dengan kata lain proses belajar harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya,
- (4) belajar adalah pengolahan informasi, bagaimana proses belajar berlangsung akan sangat ditentukan oleh sistem informasi dari apa yang dipelajari siswa (Gasong, 2018, hlm.34).

Dari sebagian arti belajar yang dijabarkan diatas, nampak terdapat sebagian kecocokan biasa pada mendeskripsikan berlatih. kesatu, berlatih menyebabkan terdapatnya pergantian ataupun daya terkini. Kedua, pergantian ataupun daya terkini itu tidak berjalan sedetik, melainkan berdiam(permanen) serta bisa ditaruh. Ketiga, pergantian ataupun daya terkini itu terjalin sebab terdapatnya interaksi dengan area, melewati bimbingan serta pengalaman(disengaja). Keempat, pergantian ataupun daya terkini itu tidak mencuat sebab cara perkembangan ataupun pergantian situasi raga yang temporer karakternya.

2.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka menurut Djamarah dan Zain (2006, hlm. 15-16), ciri belajar adalah sebagai berikut :

Perubahan yang terjadi secara sadar Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

- a) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.
- c) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara Perubahan bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis dan sebagainya. Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.
- d) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

Dari sudut penglihatan di atas bisa disimpulkan kalau berlatih tidak cuma berhubungan dengan jumlah wawasan, namun melingkupi seluruh keahlian pribadi. Perihal ini pula membolehkan terjadinya karakter berlatih, yang wajib membolehkan terbentuknya pergantian sikap orang. Pergantian itu tidak cuma pengaruhi pandangan wawasan ataupun kognitif, namun pula tindakan, angka serta keahlian.

2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Menciptakan dan menghasilkan proses belajar mengajar yang sukses dan menyenangkan membutuhkan pengetahuan tentang beberapa landasan yaitu. H. Belajar prinsip dan teori. Prinsip ini digunakan sebagai dasar belajar siswa dan guru untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun Prinsip belajar menurut Khairani (2014, hlm. 11) yaitu:

- 1) Informasi faktual, Informasi tentang materi pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan dapat melalui komunikasi yang dilakukan kepada pendidik lain, atau pada skemata awal siswa yang dihubungkan dengan pembelaran selanjutnya agar lebih mendalam.
- 2) Kemahiran intelektual Pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengartikan atau memahami simbol-simbol, bahasa, dan yang lainnya.
- 3) Strategi pendidik harus mampu menguasai teknik yang digunakan dalam pembelajaran yang akan diterapkan di dalam proses pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sardiman (2020, hlm. 30) menjelaskan prinsip- prinsip belajar sebagai berikut :

- 1) Belajar pada hakikatya menyangkut kemampuan manusiawi dan kelakuannya.
- 2) Belajar memerlukan proses pembelajaran dan kesiapan pada pembelajar.
- 3) Belajar lebih efektif apabila didorong dengan motivasi dari dalam, kebutuhan atau kesadaran.
- 4) Belajar merupakan proses percobaan atau pembiasaan.
- 5) Kemampuan belajar seorang pembelajar harus dapat mempertimbangkan dalam menentukan materi pembelajaran.
- 6) Belajar dapat dilakukan dengan cara pembelajaran langsung, pengalaman awal seseorang itu sendiri dan peniruan yang dilakukan oleh orang lain. Dari sudut penglihatan para pakar bisa disimpulkan kalau prinsip- prinsip kegiatan belajar mengajar ada dengan cara utuh buat memicu kegiatan siswa serta berbentuk area berlatih. Daya intelektual guru yang bisa menafsirkan ikon serta bahasa. Daya

memusatkan strategi kegiatan belajar mengajar, dorongan positif serta yakin diri pada berlatih, kesiapan berlatih serta keinginan siswa menyambut kegiatan belajar mengajar. Tiap siswa berlatih dengan tahap ataupun kecepatannya sendiri, terkait dalam umur serta daya pengembangan dirinya.

2.1.4 Tujuan dan Fungsi Perencanaan Pembelajaran

Salah satu faktor yang menyebabkan keberhasilan tersebut adalah guru selalu menyiapkan RPP terlebih dahulu. Tujuan utama perencanaan pembelajaran adalah untuk membimbing dan mengarahkan kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tentang pendapat para ahli yaitu tujuan yang dikemukakan oleh Stoodley dalam Bucher, yang dikutip oleh Mulya & Lengkana (2020, hlm. 9) , yaitu: “(1) perkembangan kesehatan, jasmani atau organ-organ tubuh; (2) perkembangan mental – emosional; (3) perkembangan neuromuskular; (4) perkembangan sosial dan (5) perkembangan intelektual”. Tujuan perencanaan adalah agar guru dapat memilih metode yang tepat agar pembelajaran dapat mengarah dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bagi guru, setiap pilihan metode berarti menentukan proses belajar mengajar seperti apa yang dianggap efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini juga memandu bagaimana guru mengatur kegiatan siswa dalam pembelajaran yang mereka pilih. Betapa pentingnya tujuan yang dituju dan diartikulasikan dalam setiap pembelajaran, agar pembelajaran ini benar-benar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

“Maka secara hakiki tujuan yang paling mendasar dari sebuah perencanaan pembelajaran adalah sebagai pedoman atau petunjuk bagi guru, serta mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran” yang dikutip oleh (Hidayat 2015, hlm. 11) sedangkan fungsi dari perencanaan adalah:

- 1) Mengorganisasikan dan mengakomodasikan kebutuhan siswa secara spesifik.
- 2) Membantu guru dalam memetakan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Membantu guru dalam mengurangi kegiatan yang bersifat *trial* dan *error* dalam mengajar.

2.1.5 Implikasi Teori Perencanaan Pembelajaran Dalam Praktis Pendidikan Di Sekolah

Perencanaan pembelajaran untuk pembelajaran dalam dunia pendidikan sesuai dengan ketentuan perencanaan pembelajaran pada umumnya, hanya dibuat lebih sederhana sesuai dengan karakteristik perencanaan pembelajaran itu sendiri. Menurut Hidayat (2015, hlm. 11) , “Fungsi perencanaan pembelajaran di sekolah adalah sebagai pedoman pokok bagi calon guru atau para calon guru yang akan melaksanakan kegiatan latihan melalui proses pembelajaran”. Dengan demikian setiap yang berlatih mengajar dalam prosesnya harus didasarkan pada perencanaan yang dibuat pada sebelumnya.

Belajar pada hakikatnya adalah suatu aktivitas yang mengharapkan terjadinya perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada individu yang belajar. Perubahan-perubahan tersebut tidak disebabkan karena faktor kematangan melainkan terjadi karena usaha individu yang bersangkutan. Jadi proses belajar dapat terjadi karena adanya interaksi baik dengan orang lain maupun dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut terjadi secara menyeluruh, baik perubahan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) maupun perubahan yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Hidayat (2015, hlm. 11)

Membuat RPP pada hakikatnya adalah pengembangan dari setiap aspek pembelajaran, yaitu. pengembangan tujuan, materi atau isi, metode dan media, dan evaluasi. Prinsip pembelajaran adalah aturan, undang-undang atau peraturan yang harus digunakan sebagai acuan saat membuat RPP. Membuat RPP berdasarkan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan menghasilkan RPP. Menurut Hidayat, (2015, hlm. 12) pada pokoknya prinsip-prinsip dalam pembuatan perencanaan pembelajaran di sekolah antara lain:

1) Memperhatikan karakteristik anak

Dalam perencanaan pembelajaran (*desain instruksional*) harus memperhatikan kondisi yang ada dalam diri siswa dan kondisi yang ada diluar diri siswa.

2) Berorientasi pada kurikulum yang berlaku

Perencanaan yang dibuat oleh guru seperti dalam bentuk silabus maupun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun dan dikembangkan berdasarkan pada kurikulum yang berlaku.

3) Sistematis kegiatan pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran dikembangkan secara sistematis dengan mempertimbangkan dari urutan yang mudah menuju yang lebih sulit, dari yang bersifat sederhana menuju yang lebih kompleks.

4) Melengkapi perencanaan pembelajaran

Yaitu dengan menambah instrumen-instrumen pembelajaran, misalnya lembar kerja siswa, format isian, lembar catatan tertentu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

5) Bersifat fleksibel (*dinamis*)

Perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat berlangsungnya pembelajaran.

6) Berdasarkan pendekatan sistem

Artinya setiap unsur perencanaan pembelajaran yang dikembangkan harus merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dan memiliki keterpaduan.

2.1.6 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses yang terjadi sebagai individu atau sebagai anggota masyarakat, yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan karakter. Pendidikan Jasmani mengambil

pendekatan holistik yang mencakup semua bidang, baik itu organik, motorik, kognitif atau afektif. Manusia dilihat secara keseluruhan. Gerakan adalah bagian penting dari pendidikan dan alat pengajaran.

Misi pendidikan jasmani serta pendidikan kesehatan merupakan guna meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan aksi, berpikir kritis, keahlian social, keterampilan penalaran, stabilitas emosi, sikap akhlak, pandangan pola hidup segar serta identifikasi area yang bersih melewati aktivitas badan yang diseleksi dengan cara teliti. Aktivitas berolahraga serta kesehatan dengan cara analitis buat menggapai misi pendidikan nasional. Penjasorkes serta pendidikan kesehatan yang diajarkan di sekolah menggenggam andil yang sangat berarti, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan kegiatan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dipilih dan dilaksanakan secara sistematis. Pemberian pengalaman belajar bertujuan untuk mendorong pertumbuhan fisik dan perkembangan mental yang lebih baik, serta pembentukan pola hidup sehat dan sehat sepanjang hayat. Tujuan Pendidikan Jasmani merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu (Suherman 2000, hlm. 22-23):

- a. Perkembangan Fisik Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitasaktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (physical fitness).
- b. Perkembangan Gerak Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (skillfull).
- c. Perkembangan Mental Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d. Perkembangan Sosial Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.1.7 Konsep Belajar Gerak

Pada prinsipnya proses belajar gerak tidak berbeda secara signifikan dengan pengertian belajar pada umumnya. Belajar bergerak melalui latihan atau belajar dari pengalaman tidak dapat diukur secara langsung, karena proses menuju perubahan perilaku bersifat internal atau terjadi dengan sendirinya. Belajar bergerak secara sederhana dapat digambarkan sebagai proses belajar yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang direncanakan.. Menurut Kiram (2019, hlm. 13), “Belajar gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respons-respons muskular dan diekspresikan gerakan tubuh”. Belajar gerak (*motor learning*) pada dasarnya tidak jauh berbeda dari konsep belajar pada umumnya. Belajar gerak merupakan perubahan yang relatif permanen yang bekerja atau yang berhubungan dengan perubahan perilaku gerak yang dihasilkan berkat latihan atau pengalaman di masa lalu (Hidayat & Juniar 2020, hlm. 12) menyatakan bahwa “belajar gerak diartikan sebagai perubahan yang relatif permanen (*melekat*) di dalam kinerja keterampilan gerak yang diperoleh dari pengalaman atau latihan”.

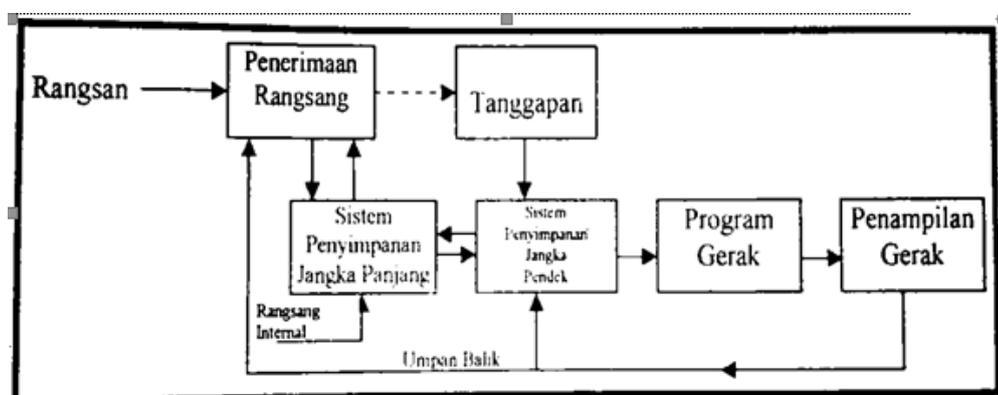
Berdasarkan pengertian di atas, dalam belajar gerak terkandung beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Belajar gerak sebagai sepeersngkst peristiwa, kejadian atau perubahan yang terjadi apabila seseorang berlatih yang memungkinkan mereka menjadi semakin terampil dalam melaksanakan suatu kegiatan.
- 2) Belajar gerak adalah hasil langsung dari praktek atau pengalaman
- 3) Belajar gerak tidak dapat diukur secara langsung, karena proses yang mengantarkan pencapaian perubahan perilaku berlangsung secara internal atau *dalam diri manusia* sehingga tidak dapat diamati secara langsung, terkecuali ditafsirkan berdasarkan perubahan perilaku.
- 4) Belajar gerak dipandang sebagai proses yang menghasilkan perubahan relatif permanen dalam keterampilan.

Cara berlatih gerak terjalin sebab terdapatnya masukan ataupun rangsangan yang diperoleh oleh indera pandangan, pendengaran, rasa serta indera kinestesi. Masukan itu diteruskan ke sistem syaraf pusat buat diproses, serta setelah itu ditafsirkan dan ditaruh, kemudian diterjemahkan pada wujud aksi(keluaran).

Dari opini sardiman di atas pengarang bisa merumuskan kalau berlatih itu bukan cuma aktivitas berburu wawasan saja, namun menyangkut aksi badan pula. Dari cuplikan di atas, pengarang bisa merumuskan kalau yang diartikan dengan“ berlatih aksi merupakan hasil dari sesuatu cara bimbingan pada agen berolahraga khusus yang diterima berkah kegiatan keras sesuatu orang cocok dengan daya yang dipunyaanya”.

Input sensorik mengacu pada menerima rangsangan dari organ-organ indera. Input sensorik ini kemudian diproses dalam sistem memori (penginderaan jangka pendek) dan kemudian ditransfer ke penyimpanan jangka pendek atau sementara (memori jangka pendek). Data pengamatan ini hanya dapat disimpan sementara di dalam sistem penyimpanan, jika tidak digunakan untuk sementara maka akan terlupakan atau hilang. Selain itu, masukan yang diproses dalam memori jangka pendek disimpan dalam memori jangka pendek (memori jangka panjang). Semua proses kognitif tersebut merupakan proses aktivitas kognitif yang tidak serta merta berbentuk gerak. Item yang disimpan untuk retensi jangka panjang, pada gilirannya, memengaruhi persepsi dan keputusan yang akan diambil. Setelah informasi perseptual diubah menjadi rencana gerakan (motor), pengontrol motorik mengatur perintah ke otot untuk menghasilkan gerakan sesuai dengan rencana tindakan. Keterampilan motorik merupakan hasil akhir dari pemrosesan atau pengolahan informasi. Proses pengolahan informasi selanjutnya dapat lihat pada gambar ini.



Gambar 2.1. Proses Pengolahan Informasi

Buat lebih menguasai sikap siswa pada berlatih gerak, pendekatan ilmu jiwa dipandang masih sungguh relevan, sebab cara berlatih gerak tidak sekedar selaku pertanda yang dipengaruhi oleh aspek biologis(neurofisiologis) saja. Berlatih gerak merupakan sesuatu cara yang pula mengaitkan kegiatan kebatinan serta tubuh selaku sesuatu kesatuan.

Berbagai teori yang bertujuan untuk menemukan perilaku belajar pada umumnya berlaku juga pada teori belajar bergerak. Dalam psikologi, teori belajar secara umum dapat dibagi menjadi empat aliran, yaitu behavioral, cognitive (bidang Gestalt), humanistic dan cybernetic. Kelompok teori perilaku atau behavioral theory lebih menekankan pada “hasil” belajar, kelompok teori kognitif lebih menekankan pada “proses” pembelajaran, kelompok teori humanistik lebih menekankan pada “isi” atau apa yang dipelajari, sedangkan kelompok teori sibernetika lebih menekankan. lebih "sistem informasi".

Pada dasarnya pembelajaran fungsional tidak jauh berbeda dengan pengertian pembelajaran pada umumnya. Belajar bergerak melalui latihan atau belajar dari pengalaman tidak dapat diukur secara langsung karena proses yang mengarah pada perubahan perilaku bersifat internal atau terjadi dengan sendirinya. Belajar bergerak secara sederhana dapat digambarkan sebagai proses belajar yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang direncanakan.. Menurut Hidayat (2015, hlm. 20) , “Sasaran utama belajar gerak adalah tercapainya otomatisasi gerakan”. Gerakan yang sudah otomatis merupakan puncak dai belajar gerak. Personal mendasar di dalam belajar gerak adalah mempelajari aktivitas gerakan. Belajar bergerak juga berkaitan dengan bagaimana keterampilan gerak dikelola dan bagaimana mempertahankannya dalam jangka waktu yang relatif lama. Masalah lain yang terkait dengan penjelasan di atas adalah bagaimana memodifikasi perilaku profesional untuk memungkinkan pembelajar mencapai tingkat tinggi. Seseorang mencoba melalui fase-fase pembelajaran gerak untuk menguasai, mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan gerak yang akan diajarkan. Tahapan-tahapan tersebut didasarkan pada dua konsep perkembangan, yang pertama adalah perolehan keterampilan gerak yang meningkat

dari yang sederhana ke yang kompleks. Kedua, secara bertahap dari masalah umum ke masalah khusus.

Berkenaan dengan tahap-tahap belajar keterampilan gerak (*stage in learning*), Fitts dan Posner seperti dikutip Joyce membagi tahap-tahap belajar gerak ke dalam tiga fase, yakni 1) *fase kognitif*, 2) *fase asosiatif*, 3) *fase otomatisasi*. Fase-fase belajar gerak tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

- 1) *Fase kognitif*, yaitu tahap penambahan informasi tentang konsep gerak atau ciri-ciri keterampilan gerak yang akan dipelajari. Keterampilan kognitif sering mencirikan perencanaan, hipotesa, dan perumusan kemajuan tambahan, dari input ke produk, sepanjang kontinum pengetahuan. Perilaku yang direncanakan dengan jelas terjadi pada fase kognitif, atau fase awal pembelajaran keterampilan motorik. Pada fase ini, siswa menerima informasi tentang urutan gerakan, setelah itu membentuk pemahaman dalam ingatannya. Penjelasan dapat berupa ceramah yang dirancang untuk merangsang indra pendengar atau presentasi/demonstrasi yang dirancang untuk merangsang indera penglihatan. Agar informasi mudah dicerna dan dipahami, penjelasannya harus terstruktur dengan baik dan sederhana.
- 2) *Fase asosiasi*, yaitu, untuk menawarkan kesempatan kepada siswa untuk menguji konsep gerak yang dipahami secara praktis. Pada titik ini, format pelatihan memiliki karakteristik sebagai berikut: Bentuk latihannya sederhana, berlangsung lambat dan kemungkinan akan membutuhkan banyak koreksi. Tujuan utamanya adalah agar keterampilan motorik dapat dilakukan dengan benar meski dengan intensitas rendah. Oleh karena itu bentuk gerak yang akan dipraktekkan harus berhubungan dengan konsep gerak yang benar. Jika terjadi kesalahan, harus diperbaiki sampai gerakannya benar. Tentunya pada tahap ini siswa masih mencari hubungan antara cara penyelesaian tugas dengan hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, tidak berkembang pola gerak yang seragam dalam perilaku siswa.
- 3) *Fase otomatisasi*, Merupakan fase dimana keterampilan gerak yang telah dipelajari sebelumnya secara terus-menerus diulangi sehingga respon motorik

menjadi lebih cepat, tepat dan akurat serta gerakannya tidak terganggu oleh lingkungan. Fase ini ditandai dengan penyelesaian tugas bisnis yang lebih efisien. Gerakan siswa dikoordinasikan, kemudian pola gerakannya berangsur-angsur menjadi lebih menyatu. Ciri-ciri bentuk latihan ini antara lain peningkatan volume latihan dan kualitas latihan, koreksi rendah, intensitas latihan tinggi dengan tingkat kesulitan yang sedikit meningkat. Seringkali guru atau pelatih terburu-buru memasuki fase otomatisasi, meskipun konsep gerakan tidak terkontrol dengan baik. Jika bentuk gerakannya masih salah dan dipelajari beberapa kali, maka bentuk gerakannya menjadi otomatis (kebiasaan buruk) sehingga membutuhkan waktu yang lama (sulit) untuk diperbaiki.

Permasalahannya, berapa lama seseorang dapat mencapai tahap belajar otomatisasi tampaknya sulit diprediksi secara pasti, hal itu dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun yang jelas ketika seseorang belajar dengan tekun, penuh semangat, terus menerus dan konsisten menerapkan prinsip-prinsip belajar atau praktek, maka pada gilirannya ia akan mencapai tahap otomatisasi..

2.1.8 Konsep Model Pembelajaran

Selama pembelajaran, guru sering menghadapi berbagai masalah. Untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, diperlukan model pembelajaran dapat juga membantu guru ketika berlangsungnya belajar mengajar. Menurut Hidayat (2015, hlm. 13) “model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran”. Terdapat beberapa model kegiatan belajar mengajar semacam ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, main kedudukan(role play) serta lain serupanya. Yang pasti saja tiap- tiap mempunyai kelemahan serta keunggulan. Cara atau model amat berarti perannya pada kegiatan belajar mengajar, sebab melewati penentuan bentuk atau cara yang pas bisa memusatkan pengajar dalam mutu kegiatan belajar mengajar efisien. Pemahaman Bentuk Kegiatan belajar mengajar bisa dimaksud selaku metode, ilustrasi ataupun pola, yang memiliki misi menyuguhkan catatan pada siswa yang wajib dikenal, dipahami serta dimengerti ialah dengan metode membuat sesuatu pola ataupun ilustrasi dengan materi- materi

yang diseleksi oleh para pengajar atau guru cocok dengan modul yang diserahkan serta situasi di pada kategori. Bentuk kegiatan belajar mengajar sudah dibesarkan guna membantu guru memperbaiki kapasitasnya agar dapat menjangkau lebih banyak bagian kehidupan anak serta menciptakan beragam area yang lebih bagus serta banyak untuk mereka. Pada bumi pembelajaran, bentuk kegiatan belajar mengajar identic dengan pola bawah membimbing, sistem, metode didaktik. Seperti yang diungkapkan oleh Winkel, yang di kutip oleh Hidayat (2015, hlm. 13) dalam Didaksologi dan ilmu didaktik, dijelaskan bahwa model yaitu: “suatu pegangan praktis dalam pengelolaan pengajaran di dalam kelas”. Model ini mencakup semua komponen pokok ya ng harus dipertimbangkan dan diatur oleh tenaga pengajar.

2.1.9 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ciri model pembelajaran yang baik adalah adanya partisipasi intelektual dan emosional siswa melalui mengalami, menganalisis, bertindak dan membentuk sikap serta partisipasi aktif serta kreatif siswa. Ketika pelaksanaan model belajar, guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, fasilitator dan pendorong kegiatan belajar siswa.. Budi dan Listiandi (2021, hlm. 24) mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu mkodel pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instrusional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Karnadi dan Nur (dalam Budi & Listiandi 2021, hlm. 7) ciri-ciri model pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- 1) Rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa atau bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dipakai)
- 3) Tingkah laku belajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memaknai model pembelajaran sebagai kerangka konseptual dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) memuat tujuan pembelajaran, (2) dapat dijadikan pedoman pembelajaran di kelas, (3) memiliki urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks).

2.1.10 Pengertian Model Pembelajaran *kooperatif*

Kooperatif learning berasal dari kata *kooperatif* yang artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok serta saling membantu satu sama lain Trianto,(2009, hlm. 57) model pembelajaran *kooperatif learning* merupakan salah satu pembelajaran yang mendukung pembelajaran konstektual. Dan system *kooperatif learning* dapat didefinisikan sebagai system kerja atau belajar kelompok yang terstruktur dan *kooperatif learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja yang teratur kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Amri dan Ahmadi, (2010, hlm.90).

Ada beberapa jenis pembelajaran *kooperatif* sebagai berikut :

A. Student Teams Achievement Division (STAD), STAD dikembangkan oleh Robert Slavin (Dalam Manulang 2017, hlm. 66-67) dan teman-teman di Universitas John Hopkin, merupakan pendekatan Cooperatif Learning yang paling sederhana. STAD mengacu pada belajar kelompok, menyajikan informasi akademik baru pada siswa setiap minggu dengan menggunakan presentasi verbal dan teks, mahasiswa dalam 1 kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan jumlah 4 atau 5 orang. Setiap kelompok harus heterogen yaitu laki dan perempuan,bermacam suku dan

kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan pelajarannya. Kemudian saling membantu sama lain untuk memahami pelajaran melalui tutorial, kuis dan melakukan diskusi. Setiap minggu atau 2 minggu siswa diberi kuis. Kuis diskor dan tiap individu diberi skor perkembangan. Skor perkembangan tidak berdasarkan skor mutlak mahasiswa tetapi berdasarkan pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor siswa yang lalu. Setiap minggu lembar penilaian diumumkan dengan skor tertinggi. Kadang-kadang seluruh tim yang mencapai kriteria tertentu dicantumkan dalam lembar tersebut.

B. Investigasi Kelompok (IK) Model ini merupakan model Cooperative Learning yang paling kompleks dan sulit diterapkan. Model ini dikembangkan oleh Thelan dan dipertajam oleh Sharan (Dalam Manulang 2017, hlm. 66-67). Pendekatan ini memerlukan norma dan struktur kelas yang rumit yaitu mengajar siswa ketrampilan komunikasi dan proses kelompok yang baik. Pengajar membagi kelompok dengan anggota 5 atau 6 yang heterogen. Untuk beberapa kasus, kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya mahasiswa memilih topik untuk diselidiki. Kemudian menyiapkan dan mempresentasikan laporannya pada seluruh kelas. Sharan menetapkan 6 tahap IK yaitu: 1. Pemilihan Topik, Mahasiswa memilih topik yang biasanya sudah ditetapkan oleh pengajar, selanjutnya mahasiswa diorganisasi menjadi 2 s/d 6 anggota tiap kelompok menjadi kelompok yang berorientasi tugas dimana dalam kelompok hendaknya heterogen secara akademis maupun etnis. 2. Perencanaan Kooperatif, Mahasiswa dan pengajar merencanakan prosedur pembelajaran dan tujuan khusus yang konsisten dengan topik yang dipilih. 3. Implementasi, Mahasiswa menerapkan rencana yang telah dikembangkan. Kegiatan hendaknya melibatkan ragam aktivitas dan ketrampilan yang luas dan juga mengarahkan mahasiswa pada jenis sumber belajar yang berbeda baik didalam maupun diluar kelas. Pengajar secara ketat mengikuti kemajuan tiap kelompok dan menawarkan bantuan bila diperlukan. 4. Analisis dan Sistesis, mahasiswa menganalisis dan mengevaluasi informasi dan merencanakan bagaimana informasi tersebut diringkas dan disajikan dengan menarik untuk dipresentasikan pada seluruh

kelas. 5. Presentasi Hasil Final, semua kelompok mempresentasikan dengan menarik agar mahasiswa lain saling terlibat sehingga memperoleh perspektif yang lebih luas dan presentasi ini dikoordinasi oleh pengajar. 6. Evaluasi, Kelompok-kelompok menangi aspek yang berbeda dari topik yang sama, mahasiswa dan pengajar mengevaluasi tiap kontribusi kelompok terhadap kerja kelas. Evaluasi dalam bentuk individual dan kelompok..

C. Jigsaw dikembangkan dan diuji coba Elliot Arosen bersama teman-teman Universitas Texas, kemudian diadaptasikan oleh Slavin (Dalam Manulang 2017, hlm 66-67). Mahasiswa dibagi berkelompok dengan 5 atau 6 anggota kelompok belajar heterogen. Materi diberikan dalam bentuk teks. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari bagian tertentu dari bahan yang diberikan. Misalnya: Mahasiswa akan mempelajari tentang penjournalan, maka siswa secara berbeda mempelajari tentang nama-nama perkiraan, jenis-jenis jurnal, dan bentuk-bentuk jurnal. Anggota dari kelompok lain juga mempelajari hal yang sama. Kelompok tersebut kita sebut dengan kelompok ahli yaitu ahli nama-nama perkiraan, ahli jenis-jenis jurnal, dan ahli bentukbentuk jurnal. Selanjutnya anggota tim ahli kembali ke kelompok asal dan mengajarkan apa yang dipelajarinya dan didiskusikan dalam kelompok ahlinya untuk diajarkan pada teman sekelompoknya. Pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa dikenai kuis secara individual tentang materi belajar. Jigsaw versi Slavin, skor tim menggunakan prosedur skoring yang sama dengan STAD yaitu Tim dan individu yang mendapat skor tinggi.

Jadi, kegiatan belajar mengajar kooperatif jenis jigsaw merupakan bentuk kegiatan belajar mengajar yang memakai pengelompokan atau golongan kecil beranggotakan 4, 6, ataupun apalagi 8 orang dari bermacam kerangka balik. Serta sistem nilai diaplikasikan buat golongan serta tiap golongan menemukan hadiah bila golongan itu bisa membuktikan kemampuan yang dipersyaratkan. Pembelajaran *kooperatif learning* juga merupakan model yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *kooperatif learning* ini juga dapat menciptakan saling ketergantungan antara

siswa, sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tapi juga sesama siswa (Yamin dan Ansari 2008, hlm. 74).

Dari beberapa model kooperatif peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw, berikut ini dijelaskan secara spesifik terkait dengan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw*

1. Lima Unsur Model Pembelajaran *Kooperatif learning Tipe jigsaw*

Menurut Anita Lie dalam bukunya "*Kooperatif learning*" bahwa model pembelajaran *kooperatif learning* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Sedangkan menurut Roger dan David Johnson didalam bukunya Nana Sudjana, mengemukakan bahwa tidak semua kerja kelompok itu dianggap *Kooperatif learning*. Maka agar mencapai hasil yang maksimal, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu sebagai berikut Amri dan Ahmadi,(2010, hlm. 89):

a. Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian.rupa dengan saling ketergantungan sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan.

Beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu:

- 1) Menumbuhkan perasaan siswa bahwa dirinya terintegerasi dalam kelompok dan pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan .
- 2) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok mereka berhasil mencapai tujuan .
- 3) Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap siswa dalam kelompok hanya mendapatka sebagian dari keseluruhan tugas kelompok .
- 4) Setiap siswa ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung, saling berhubungan, sa ling melengkapi, dan saling terikat dengan siswa lain dalam kelompok.

b. Tanggung Jawab Perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran

kooperatif learning, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *kooperatif learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan. Beberapa cara menumbuhkan rasa tanggung jawab perseorangan adalah:

- 1) Kelompok belajar jangan terlalu besar
 - 2) Melakukan assesmen terhadap setiap siswa
 - 3) Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempersentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada seluruh siswa didepan kelas
 - 4) Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok
 - 5) Menugasi seorang siswa untuk berperan sebagai pemeriksa kelompoknya
 - 6) Menugasi siswa mengajar temannya
- c. Tatap Muka

Dalam pembelajaran kooperatif, setiap regu harus diberikan kesempatan untuk bertemu serta berdiskusi secara tatap muka agar siswa dapat menciptakan sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan memperbaiki kekurangan.

d. Komunikasi Antar Anggota

Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kemauan anggotanya untuk saling mendengarkan dan mengemukakan pendapatnya, serta kemampuan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses yang panjang, sehingga proses ini sangat berguna untuk memperkaya pembelajaran. dan mempromosikan perkembangan intelektual dan emosional siswa.

e. Evaluasi ke Proses Kelompok

Seorang pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil kerja yang sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif (Amri dan Ahmadi 2010 hlm. 90-92).

2. Prinsip *Kooperatif learning Tipe jigsaw*

Menurut Stahl prinsip dasar *Kooperatif learning* adalah sebagai berikut:

a. Perumusan Tujuan Belajar Siswa Harus Jelas

Sebelum menggunakan strategi pembelajaran, guru hendaknya memulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas dan spesifik. Perumusan tujuan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

b. Penerimaan yang Menyeluruh Oleh Siswa Tentang Tujuan Belajar

Guru hendaknya mampu mengondisikan kelas agar siswa menerima tujuan pembelajaran dari sudut kepentingan diri dan kepentingan kelas. Agar siswa mengetahui dan menerima kenyataan bahwa setiap orang dalam kelompoknya menerima sendiri untuk bekerja sama.

c. Ketergantungan Yang Bersifat Positif

Guru harus merancang struktur kelompok serta tugas-tugas kelompok yang memungkinkan siswa untuk belajar dan mengevaluasi diri. Kondisi belajar seperti ini memungkinkan siswa untuk merasa ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya.

d. Interaksi yang Bersifat Terbuka

Interaksi yang terjadi dalam kelompok belajar bersifat langsung dan terbuka dalam mendiskusikan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. Suasana yang seperti ini dapat membantu menumbuhkan sikap ketergantungan yang positif dan keterbukaan diantara sesama siswa.

e. Tanggung Jawab Individu

Keberhasilan belajar dalam model belajar strategi ini dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa dalam menerima dan memberi apa yang telah dipelajarinya di antara siswa lainnya.

f. Kelompok Bersifat *Heterogen*

Dalam pembentuka kelompok belajar, keanggotaan kelompok harus heterogen sehingga interaksi kerja sama yang terjadi merupakan akumulasi dari berbagai karakteristik siswa yang berbeda.

g. Interaksi Sikap dan Perilaku Sosial yang Positif

Dalam mengerjakan tugas kelompok, siswa bekerja dalam kelompok sebagai suatu kelompok kerja sama. Dalam interaksi dengan siswa lainnya siswa tidak begitu saja menerapkan dan memaksakan sikap pendiriannya pada anggota kelompok lainnya.

h. Tindak Lanjut

Setelah kelompok masing-masing kelompok belajar menyelesaikan tugas dan pekerjaannya, selanjutnya perlu dianalisis bagaimana penampilan dan hasil kerja siswa dalam kelompok belajarnya termasuk juga bagaimana hasil kerja yang telah dihasilkan.

i. Kepuasan dalam Belajar

setiap siswa dan kelompok harus memperoleh waktu yang cukup untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.

3. Teknik-Teknik Pembelajaran *Kooperatif learning*

Sebagai seorang guru profesional, ia harus memiliki pengetahuan dan persiapan strategi pembelajaran. Tidak semua strategi yang dia ketahui juga berlaku untuk pengajaran sehari-hari. Namun, seorang guru yang baik tidak terpaku pada satu strategi saja. Guru jika ingin tumbuh dan berkembang harus memiliki strategi dan teknik pembelajaran yang tentunya akan selalu bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. "Guru juga bisa memilih dan memodifikasi sendiri teknik-teknik *kooperatif learning*" Lie, (2005, hlm.55-62).

4. Langkah-Langkah dalam Implementasi Model *Kooperatif learning Tipe jigsaw*

Slavin dan Stahl mengemukakan langkah-langkah dalam implementasi model *kooperatif learning* secara umum, yaitu:

- a. Merancang Rencana Pembelajaran Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda dan kelompok ini disebut kelompok asal. Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran setiap siswa diberi tugas untuk mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran untuk belajar

bersama dengan kelompok lain itu disebut kelompok ahli.

- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli atau kelompok asal, guru menyuruh siswa untuk melakukan persentasi masing-masing kelompok agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- c. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual agar dapat menambah semangat belajar siswa dan ini gunakan sebagai acuan untuk memancing minat belajar siswa.
- d. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor yang dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dan dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran. Sehingga tidak membuat siswa merasa kebingungan dalam menjalankan tugas yang telah diberikan.
- f. Amri dan Ahmadi (2010 hlm. 96-97) “Guru perlu memperhatikan bahwa dalam menggunakan Jigsaw untuk mempelajari materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntutan dan isi materi yang runtut serta cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif”.

5. Peranan Guru dalam *Kooperatif learning Tipe jigsaw*

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *kooperatif learning* dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam mengelola lingkungan kelas. Sehingga dengan menggunakan model *kooperatif learning* guru bukannya bertambah pasif, tetapi harus menjadi lebih aktif terutama menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan siswa bersama dengan kelompoknya. Peran guru dalam pelaksanaan *kooperatif learning tipe jigsaw* adalah sebagai berikut:

a. Fasilitator

Sebagai fasilitator seorang guru harus memiliki sikap-sikap, yaitu:

- 1) Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
- 2) Membantu kegiatan -kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar siswa

- 3) Membantu serta mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraan baik secara individual maupun kelompok
 - 4) Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat .
- b. Mediator Guru berperan dibahas melalui *kooperatif learning* dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan.
 - c. Director–Motivator
Guru berperan dalam membimbing serta mengarahkan jalannya diskusi, dengan membantu kelancaran diskusi tapi tidak memberikan jawaban. Di samping itu, sebagai motivator guru berperan sebagai pemberi semangat agar siswa aktif dan ikut berpartisipasi dalam diskusi.
 - d. Evaluator
Sanjaya (2010 hlm. 21-23)“Guru berperan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penilaian tidak hanya pada hasil, tapi lebih ditekankan pada proses pembelajaran”.

2.1.11 Konsep Bola Basket

Olahraga basket adalah olahraga yang sangat seru yang tidak hanya terdapat hiburan, tetapi juga unsur kerjasama dan kebersamaan. Olahraga ini dapat dimainkan oleh laki-laki atau perempuan dan tidak ada batasan kelas apakah kaya atau kurang mampu. Menurut Sucipto (2010) bola basket adalah “permainan yang dimainkan dengan tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ke tangan pemain dalam satu regu.” Bola basket memiliki gerakan yang bervariasi, contohnya gerakan kaki ketika saat berlari serta gerakan tangan ketika saat menggiring bola, mengumpan, menangkap dan *shoot* ke keranjang lawan.

Sodikun (dalam Awali 2018, hlm. 53) menjelaskan “Permainan bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelentukkan dan lain-lain”. Dijelaskan pula mengenai karakteristik dalam permainan bola basket oleh Sucipto (dalam awali 2018, hlm. 53), “bahwa terdapat beberapa unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu

menggiring bola sambil dipantulkan (*dribbling*), melempar (*passing*), menangkap (*catching*) dan menembak (*shooting*).”

Berdasarkan beberapa pernyataan ahli di atas, dapat diasumsikan bahwa permainan bola basket cukup kompleks dalam hal gaya bermain, jurus dan aturan, serta keterampilan gerak, dan lain-lain yang sering dijumpai dalam permainan. dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan jasmani. Maka tentunya guru harus mampu mengantisipasi masalah diatas, salahsatunya adalah memilih model pembelajaran yang tepat supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai secara maksimal.

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri atas lima orang pemain. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai Sunarsih, dkk, (2007). Permainan bola basket dimainkan di lapangan berbentuk persegi panjang yang dilengkapi dengan ring pada kedua sisi lebar lapangan (hlm.5).

Ukuran lapangan permainan bola basket yang standard adalah 28 m X 15m, memiliki daerah lemparan hukuman yang berjarak 5,80 m dari sisi lebar lapangan, dan diameter lingkaran tengah, serta lingkaran tembakan hukuman 3,60m. Tinggi papan pantul 2,90 m, sedangkan ring 3,05 m (0,15 m dari tinggi papan pantul). Diameter ring basket adalah 45 cm, (Sunarsih, dkk, 2007, hlm.6).

Permainan bola basket memiliki teknik dasar permainan, yakni: (1) *passing and catching* (melempar bola dan menangkap bola), (2) *Dribbling* (menggiring bola), (3) *Shooting* (menembakkan bola ke dalam keranjang), (4) *Pivot* (bertumpu pada satu kaki).

Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang dibelajarkan pada siswa SD,SMP,SMA. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Gerak manusia dalam aplikasinya dimanipulasi untuk menghasilkan keterampilan gerak. Pangrazi (2004, hlm. 317) menyebutkan bahwa keterampilan dasar adalah keterampilan yang bermanfaat yang dibutuhkan anak-anak sebagai

bekal hidup dan bersikap. Kelompok keterampilan ini disebut juga keterampilan fungsional, artinya keterampilan ini menjadi pondasi bagi aktivitas anak-anak di lingkungan dan membentuk dasar gerakan yang kompeten. Modifikasi terhadap permainan bola basket hendaknya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa.

2.1.12 Hakikat Teknik *Lay Up*

a. Pengertian Lay up

Usaha memasukkan bola kekeranjang diistilahkan dengan menembak, yang dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan atau lay up. (Ahmadi 2007, hlm. 18). Menurut Wissel (2000, hlm. 61) tembakan lay up dilakukan dekat dengan keranjang setelah menyalib bola atau menggiring bola. Untuk dapat melakukan lompatan yang tinggi dalam lay up maka harus mempunyai kecepatan pada tiga langkah terakhir mendapat bola, tapi juga harus dikontrol kecepatan yang berlawanan.

Langkah sebelum *Layup*, memungkinkan siswa untuk segera berjongkok kemudian mengangkat lutut untuk melompat. Angkat lutut dan bola yang menendang lurus ke atas saat Anda melompat, bawa bola di antara telinga dan bahu Anda. Arahkan lengan bawah, pergelangan tangan, dan jari Anda lurus ke keranjang dengan sudut 45-60 derajat dan lepaskan bola dengan sedikit sentuhan jari telunjuk Anda. Pertahankan tangan penyeimbang Anda pada bola sampai terlepas. Tindak lanjuti dengan lengan lurus dan siku terulur, jari telunjuk mengarah lurus ke sasaran dan telapak tangan ke bawah saat Anda menembak.

b. Teknik Dasar Lay up

Layup adalah teknik menembak bola basket dimana pemain menembak dengan cara melompat dengan dua langkah. Bola basket juga merupakan metode menembak yang paling pasti untuk menghindari pemblokiran lawan. Ada beberapa teknik dalam *layup* antara lain:

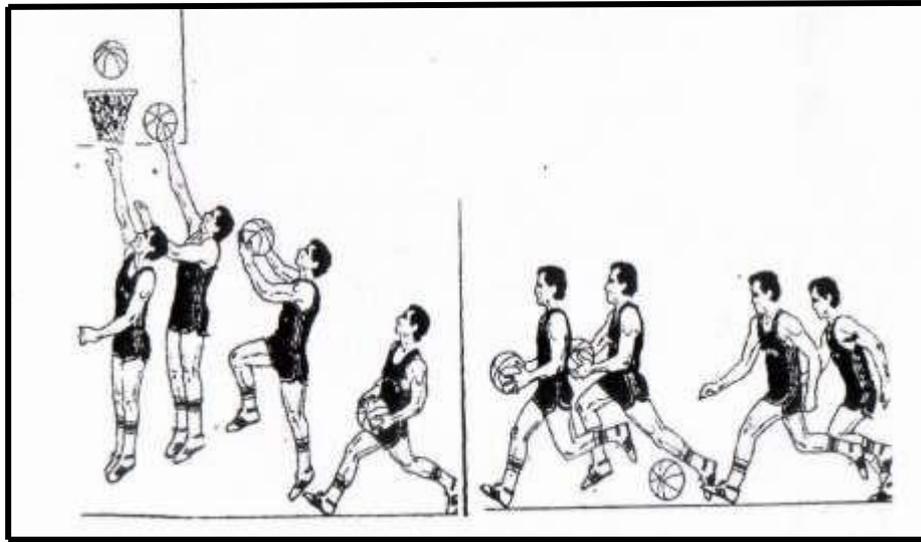
1. Teknik Menembak

Keahlian dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain bola basket adalah shooting, karena tujuan permainan bola basket adalah memasukan bola ke

keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan tidak membuat skor. Untuk itu teknik dasar shooting merupakan teknik dasar yang penting, meskipun tidak meninggalkan teknik dasar lain. Itulah mengapa teknik shooting menjadi hal yang paling penting, karena kemenangan tim dalam pertandingan ditentukan dari jumlah poin yang dicetak, keberhasilan tim dalam pertandingan selalu ditentukan oleh keberhasilannya. Agar berhasil dalam menembak, Anda perlu menggunakan teknik yang tepat Tembakan lay-up

Menurut PB. PERBASI (2004, hlm. 24), tembakan lay up adalah hal yang harus di pelajari dalam olahraga bolabasket. Dalam situasi persaingan, jenis tembakan ini harus biasa dilakukan pemain baik dengan tangan kanan maupun kiri. Tembakan ini dimulai dari menangkap bola sambil melayang → menumpu satu kaki → melangkahkan kaki yang lain ke depan → menumpu satu kaki → melompat setinggi-tingginya atau sedekat- dekatnya dengan basket. Biasanya tembakan ini dilakukan dari samping (kiri atau kanan) basket dan bola dipantulkan lebih dulu ke papan.

Menurut PB. PERBASI (2004, hlm. 24), tembakan lay up adalah hal yang harus di pelajari dalam permainan bolabasket. Dalam situasi persaingan, jenis tembakan ini harus biasa dilakukan pemain baik. Tembakan ini dimulai dari menangkap bola sambil melayang → menumpu satu kaki → melangkahkan kaki yang lain ke depan → menumpu satu kaki → melompat setinggi-tingginya atau sedekat-dekatnya dengan basket. Dalam melakukan tembakan lay up sangat diperlukan adanya ketepatan dalam mengarahkan bola ke ring basket. Menurut (Hall Wissel 2000, Hlm. 44), "keahlian dasar yang harus dilatih dalam tembakan lay up adalah keakuratan dalam menembak". Salah satu faktor yang menentukan untuk menghasilkan suatu tembakan yang akurat adalah sudut tembakan.



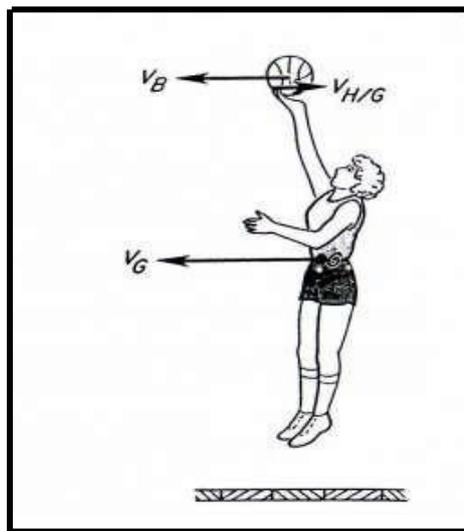
Gambar 2.2. Langkah Teknik Lay Up Shoot

Layup adalah bagian dari permainan bola basket di mana layup paling mudah untuk dicetak karena letaknya yang dekat dengan keranjang. Oleh karena itu, akumulasi dinilai sebagai metode paling efektif untuk mendapatkan 2 poin. Layup adalah pukulan yang dilakukan sangat dekat dengan bola basket sehingga seolah-olah bola telah dimasukkan ke dalam keranjang, didahului dengan gerakan dua tahap. Gerakan melangkah dapat dilakukan dari menerima operan atau gerakan menggiring bola. Melangkahkan kaki dua kali, mengoper atau menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay up* (Sodikun, 2002, hlm. 19).

1. Underhand Lay Up shoot

Teknik *layup* dengan *underhand* yaitu teknik *layup* dengan posisi tangan ada di bawah bola, telapak tangan menghadap ke atas dan jari-jari tangan menghadap ke depan. Pelepasan bola disebabkan karena gerakan dari tangan diikuti dengan gerakan fleksi pergelangan tangan. (PB. PERBASI 2004, hlm. 24). Mulai dari sisi kanan, melangkah ke kaki kiri, lalu gunakan kaki bagian dalam. Angkat kepala dan mata Anda pada kotak di atas keranjang. Punggung dan pinggang harus lurus. Dorong dengan lutut lainnya. Menembak bola lurus. Lanjutkan gerakan

dengan meluruskan siku, pergelangan tangan, dan jari. Saat Anda melepaskan bola, jangan memelintir atau memutar bola. Gunakan tangan Anda yang bebas untuk melindungi bola. Pembebasan bola tidak dicoba dengan tembakan semantap daya, tetapi dicoba semacam diletakkan ke keranjang. Kala pemeran beranjak ataupun berlari dengan kecepatan besar, lay up dengan memakai metode underhand lebih bagus dibanding dengan metode overhand sebab pengawasan kepada bola lebih gampang

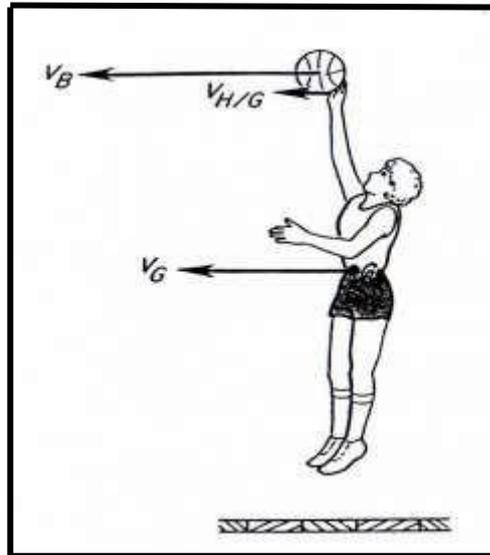


Gambar2.3. Teknik Lay Up Underhand Shoot

2. Overhand Lay Up Shoot

Tembakan *overhand lay up shoot* merupakan tembakan yang dilakukan dengan serangkaian gerakan mulai dari menangkap bolalompat-langkah-lompat kemudian melepas bola dengan cara langsung kearah ring atau dipantulkan ke papan pantul dengan posisi tangan menekuk 90° disamping telinga telapak tangan menghadap ke atas. (PB. PERBASI 2004, hlm. 24). Teknik *overhand lay up shoot* yaitu teknik *lay up* dengan posisi tangan berada di atas atau belakang bola. Telapak tangan menghadap ke bawah. Pelepasan bola disebabkan karena gerakan ke bawah akibat fleksi ke bawah dari pergelangan tangan dan menyebabkan *back spin* sesaat setelah bola lepas dari tangan. *Lay up* semacam ini lebih menguntungkan saat kecepatan lari tidak terlalu tinggi. Dikarenakan bola rawan jatuh pada teknik

semacam ini dilakukan pada kecepatan tinggi. Apabila dimulai dari sisi kanan langkah secara umum sama dengan teknik *underhand lay up shoot*, yang membedakan adalah saat pelapasan bola.



Gambar 2.4. Teknik Lay Up Overhand Shoot

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Ananda Rizky Fadillah Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Siliwangi angkatan 2016. Permasalahan yang diteliti oleh Ananda Rizky Fadillah adalah upaya meningkatkan hasil belajar *chest pass* dan *bounce pass* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw*. Berdasarkan hasil penelitiannya didapatkan kesimpulan adanya peningkatan yang signifikan dari upaya meningkatkan hasil belajar *chest pass* dan *bounce pass* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* pada siswa kelas VII B SMPN 1 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020

Penelitian yang penulis laksanakan sejenis dengan penelitian Ananda Rizky Fadillah hanya objek, tempat serta materi pembelajarannya yang berbeda. Objek penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah kelas VIII J SMP Negeri 3 Kota

Tasikmalaya Tahun ajaran 2022/2023 dengan materi *lay up* bola basket menggunakan *kooperatif learning tipe jigsaw*

2.3 Kerangka Konseptual

Penulis melangsungkan riset ini bermaksud guna menaikkan aktivitas belajar siswa dengan memakai pendekatan model kegiatan belajar mengajar *kooperatif learning tipe jigsaw*. Ada juga kerangka berpikir penelitian ini yaitu ditemukannya hasil dari pembelajaran PJOK *Lay up* pada permainan *basketball* yang kurang dikuasai oleh siswa. Dalam proses pembelajaran PJOK guru kurang menarik perhatiannya siswa yang ditandai dengan aktifitas siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, peneliti merasa pentingnya melakukan riset yang berupa penggunaan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw*.

Pembelajaran *Lay up* dengan metode pendekatan langsung lebih memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan teknik dengan lebih cepat, karena sejak awal gerakannya dilakukan dengan teknik yang sebenarnya. Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Pembelajaran *Lay Up* merupakan materi pembelajaran yang tidak terfokus pada tingkat pengetahuan yang kompleks yang sesuai jika menerapkan model pengajaran. Di samping itu, model pengajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur. Guru melaksanakan pengawasan yang efisien hendak mengurangi kesalahan- kesalahan aksi pada siswa, dan membenarkan kelalaian gerakan akibatnya psiswa mempunyai keahlian *Lay up* bola basket.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis kegiatan ialah kontrol untuk peneliti supaya arah riset yang dicoba tidak kemana- mana, tidak hanya dari tujuan penelitian. Dengan kata lain, hipotesis merupakan sesuatu kesimpulan, namun kesimpulan ini belum selesai, masih mesti di buktikan kebenarannya. Menurut Marwan (dalam Sunanto, 2009) “hipotesis merupakan jawaban tentative terhadap masalah. Hipotesis semacam bakal teori

yang ketat akan diuji kebenarannya dengan data. Karena hipotesis semacam bakal teori maka dalam hipotesis yang diutrakan dalam bentuk kalimat deklaratif, diungkapkan dengan relasi antara dua variable atau lebih”(hlm.19). Bersumber pada kerangka berpikir di atas, hipotesis kegiatan riset ini merupakan “model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* bola basket siswa kelas VIII J SMP Negeri 3 Tasikmalaya”.