

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Belajar**

Sebelum membicarakan pengertian prestasi belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan apa yang dimaksud dengan belajar. Para pakar pendidikan mengemukakan pengertian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, namun demikian selalu mengacu pada prinsip yang sama yaitu setiap orang yang melakukan proses belajar akan mengalami suatu perubahan dalam dirinya.

Menurut Slameto (2015:2) belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Selanjutnya Winkel (2016:53) belajar adalah “suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstant.” Nasution (2017:38) menyatakan bahwa ”Hal belajar ini sangat kompleks tak dapat dikatakan dengan pasti apakah sebenarnya belajar itu. Definisi belajar bergantung pada teori belajar yang dianut seseorang.”

Pengertian belajar menurut beberapa ahli dikemukakan oleh Djamarah, (2018 :23) sebagai berikut:

Jaes O. Whittaker menyatakan bahwa ”belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”, sedangkan Winkel, menyebutkan bahwa “belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Hal ini sesuai dengan pendapat Cronchbach bahwa ”belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Lebih lanjut Howard L. Kingskey, menyebutkan “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan”

Pendapat para ahli pendidikan tersebut memiliki kesamaan dengan ahli pendidikan di Indonesia sebagaimana diungkapkan oleh Slameto yang pendapatnya dikutip oleh Djamarah (2018:21) bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Dalam kegiatan belajar ini terkandung motivasi belajar, sehingga anak menyenangi kegiatan belajar. Gagne, Robert M., yang pendapatnya dikutip oleh Djamarah (2018 : 22) menyatakan ”belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan dan tingkah laku”. Hal yang sama dikemukakan oleh ahli pendidikan dari Swiss yakni Herbart “belajar adalah suatu proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak-banyaknya dengan melalui hafalan”

Selanjutnya Djamarah (2018:23) mengutip pendapat Gagne, Robert M., dalam buku: *The Conditioning of Learning* (1998:312) menyatakan bahwa:

*Learning is change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process a growth.* Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Sedangkan Lester D. Crow and Alice Crow (Dalam: [www.Google.com](http://www.Google.com)).  
“Belajar adalah *acuquisition of habits, knowledge and attitudes*”. Artinya belajar adalah upaya-upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap.  
Sedangkan Ngalm Purwanto tahun 1992 (Dalam : [www. Google.com](http://www.Google.com)) menyebutkan  
”Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai hasil dari suatu latihan atau pengalaman.”

Lebih lengkap lagi penulis mengutip beberapa pengertian belajar dari para ahli yang pendapatnya dikutip oleh Supandi (2016:1.1) mengungkapkan definisi belajar menurut tiga ahli sebagai berikut:

Sumadi Suryabrata (1974) menyatakan bahwa belajar merupakan upaya yang disengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan atau keterampilan. Singer (1968) lebih lanjut menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap yang disebabkan praktek atau pengalaman yang lampau dalam suatu situasi tertentu. Bigge (1982) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dilahirkan atau didahului oleh warisan keturunan.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang disengaja untuk memperoleh perubahan baik perilaku atau keterampilan maupun bertambahnya ilmu pengetahuan yang relatif tetap atau bertahan lama.

Oleh karena belajar itu merupakan bagian yang terpenting dari manusia yang berlaku untuk setiap orang dalam setiap kesempatan, maka definisi belajar bisa bermacam-macam. Seperti yang dikemukakan oleh Lutan, Rusli (1988:101) menjelaskan sebagai berikut :

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

Adapun definisi belajar yang dijelaskan oleh Lutan, Rusli (2001:7) bahwa: “Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, bukan karena pengaruh faktor keturunan atau kematangan. Perubahan yang diharapkan, bersifat melekat atau permanen“.

Dari pengertian belajar tersebut, penulis simpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Belajar tidak selamanya menghasilkan hal-hal yang benar, namun sering juga hal-hal yang tidak benar, dan tidak selamanya belajar merupakan upaya yang

disengaja atau tidak disengaja dan tidak selamanya berurusan dengan hal-hal yang nampak. Oleh karena itu, belajar merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia, bukan saja upaya mengetahui hal-hal di luar diri manusia, tetapi juga merupakan upaya mengetahui dirinya sendiri.

Dari beberapa batasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- 1) Belajar mengandung perubahan yang berkaitan dengan perubahan seseorang,
- 2) Belajar merupakan hasil dari latihan atau pengalaman,
- 3) Belajar merupakan perubahan tingkah laku,
- 4) Belajar harus dilakukan secara berulang-ulang,
- 5) Belajar itu merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sengaja.

Dalam hal belajar gerak tampaknya perbedaan dengan belajar pada umumnya yakni terletak pada perubahan perilaku sebagai akibat latihan itu dapat diamati secara nyata melalui perubahan perilaku terampilnya.

Ciri-ciri belajar menurut Gagne (1998:313) adalah sebagai berikut

1. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
2. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
3. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
4. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan beberapa pengertian atau batasan belajar di atas, maka dapat diungkapkan ciri-ciri tentang belajar yakni :

- 1) Belajar sebagai suatu proses yang membawa perubahan perilaku.
- 2) Perubahan perilaku itu diakibatkan karena latihan atau pengalaman masa lampau, dan bukan karena latihan.
- 3) Perubahan perilaku akibat belajar relatif permanen atau melekat (tahan lama).
- 4) Belajar melahirkan kebiasaan.

Berikut beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar:

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

Menurut Gagne (1998:314), “manusia memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar. Karena itu banyak tipe-tipe belajar yang dilakukan manusia”. Selanjutnya Gagne (1998:315) mencatat ada delapan tipe belajar :

1. Belajar isyarat (*signal learning*). Menurut Gagne, ternyata tidak semua reaksi seponatan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon. dalam konteks inilah signal learning terjadi. Contohnya yaitu seorang guru yang memberikan isyarat kepada muridnya yang gaduh dengan bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.
2. Belajar stimulus respon. Belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*). Contohnya yaitu seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh muridnya. Guru memberi pertanyaan kemudian murid menjawab.
3. Belajar merantailkan (*chaining*). Tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya yaitu pengajaran tari atau senam yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan untuk mencapai tujuannya.
4. Belajar asosiasi verbal (*verbal Association*). Tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu obyek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkaikan sejumlah kata dalam urutan yang tepat. Contohnya yaitu membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu. Membuat prosedur dari praktek kayu.
5. Belajar membedakan (*discrimination*). Tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan. Contohnya yaitu seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai jawaban yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk, seperti kardus, kubus, dsb.
6. Belajar konsep (*concept learning*). Belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan obyek-obyek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep. (konsep : satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya yaitu memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek, atau konsep dalam kuliah mekanika teknik.
7. Belajar dalil (*rule learning*). Tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan atau kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk

kalimat. Contohnya yaitu seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.

8. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*). Tipe ini merupakan tipe belajar yang menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk kaedah yang lebih tinggi (*higher order rule*). Contohnya yaitu seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari jawaban atau penyelesaian dari masalah tersebut.

Selain delapan jenis belajar, Gagne (1998:317) juga membuat semacam sistematika jenis belajar. Menurutnya sistematika tersebut mengelompokkan hasil-hasil belajar yang mempunyai ciri-ciri sama dalam satu katagori. Kelima hal tersebut adalah :

1. Keterampilan intelektual : kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya dengan menggunakan symbol huruf, angka, kata atau gambar.
2. Informasi verbal : seseorang belajar menyatakan atau menceritakan suatu fakta atau suatu peristiwa secara lisan atau tertulis, termasuk dengan cara menggambar.
3. Strategi kognitif : kemampuan seseorang untuk mengatur proses belajarnya sendiri, mengingat dan berfikir.
4. Keterampilan motorik : seseorang belajar melakukan gerakan secara teratur dalam urutan tertentu (*organized motor act*). Ciri khasnya adalah otomatisme yaitu gerakan berlangsung secara teratur dan berjalan dengan lancar dan luwes.
5. Sikap keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan pilihan-pilihan dalam bertindak.

Taksonomi belajar adalah pengelompokkan tujuan berdasarkan domain atau kawasan belajar. Menurut Bloom ada tiga domain belajar yaitu :

1. *Cognitive Domain* (Kawasan Kognitif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- Pengetahuan (*Knowledge*).
- Pemahaman (*Comprehension*).
- Penerapan (*Application*)
- Penguraian (*Analysis*).
- Memadukan (*Synthesis*).
- Penilaian (*Evaluation*).

2. *Affective Domain* (Kawasan afektif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari:

- Penerimaan (*receiving/attending*).
- Sambutan (*responding*).
- Penilaian (*valuing*).
- Pengorganisasian (*organization*).
- Karakterisasi (*characterization*)

3. *Psychomotor Domain* (Kawasan psikomotorik). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari:

- Kesiapan (*set*)
- Meniru (*imitation*)
- Membiasakan (*habitual*)
- Adaptasi (*adaption*)

UNESCO telah mengeluarkan kategori jenis belajar yang dikenal sebagai empat pilar dalam kegiatan belajar (Suparno, 2000 :168) :

1. *Learning to know*. Pada *Learning to know* ini terkandung makna bagaimana belajar, dalam hal ini ada tiga aspek : apa yang dipelajari, bagaimana caranya dan siapa yang belajar.
2. *Learning to do*. Hal ini dikaitkan dengan dunia kerja, membantu seseorang mampu mempersiapkan diri untuk bekerja atau mencari nafkah. Jadi dalam hal ini menekankan perkembangan ketrampilan untuk yang berhubungan dengan dunia kerja.
3. *Learning to live together*. Belajar ini ditekankan seseorang/pihak yang belajar mampu hidup bersama, dengan memahami orang lain, sejarahnya, budayanya, dan mampu berinteraksi dengan orang lain secara harmonis.
4. *Learning to be*. Belajar ini ditekankan pada pengembangan potensi insani secara maksimal. Setiap individu didorong untuk berkembang dan mengaktualisasikan diri. Dengan *learning to be* seseorang akan mengenal jati diri, memahami kemampuan dan kelemahannya dengan kompetensi-kompetensinya akan membangun pribadi secara utuh.

## **b. Pengertian Mengajar**

Beberapa ahli pendidikan telah memberi batasan tentang mengajar. Tim Perumus dari Balai Pengembangan Pengajaran dan Tenaga Guru/BPPTG (2004: 10) memberi batasan tentang mengajar sebagai berikut:

- 1) Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan atau ilmu pengetahuan dari seorang guru kepada seorang murid.
- 2) Mengajar adalah menanamkan sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan keterampilan dasar, dari seorang yang telah mengetahuinya dan menguasainya kepada seseorang.
- 3) Mengajar adalah membimbing seseorang supaya belajar.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa mengajar adalah membimbing atau menyampaikan ilmu pengetahuan atau keterampilan kepada seseorang sebagai subyek belajar. Batasan atau pengertian tentang mengajar di atas, dapat membawa

implikasi dalam pelaksanaan pengajaran. Tim Perumus BPPTG (2004:10) menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Mengajar dalam arti membimbing dapat berupa petunjuk, nasehat, pemberitahuan, motivasi atau dorongan, tugas dan usahakan tidak terdapat paksaan.
- 2) Membimbing seseorang dalam arti membimbing anak, juga orang dewasa, atau diri sendiri. Pengertian itu dapat juga diartikan manusia belajar sejak lahir sampai mereka menuju akhir hayatnya.
- 3) Mengajar baik disekolah maupun di luar sekolah dapat berupa bimbingan lanjutan dari sekolah atau terlepas dari sekolah, misalnya terjadi di perkumpulan pemuda, klub olahraga ataupun di rumah.

Usman, Uzer (2006:16) menjelaskan sebagai berikut: "Mengajar adalah membimbing kegiatan siswa sehingga ia mau belajar." Dengan melihat kutipan tersebut, tampaknya batasan dan implikasi definisi mengajar tersebut di atas cukup luas dan membawa kemungkinan berbagai tuntutan bagi kemampuan guru pendidikan jasmani. Di samping sebagai seseorang yang menyampaikan bahan pengajaran, guru sekaligus sebagai pemberi kemudahan dan pendorong bangkitnya motivasi belajar bagi siswanya. Namun yang jelas bahwa kegiatan mengajar itu dapat terjadi bila ada siswa yang belajar.

Mengajar senantiasa berkaitan dengan kegiatan belajar siswa, bukan sekedar menyampaikan informasi namun untuk mengantarkan siswa ke tujuan pendidikan melalui proses yang disengaja dan terencana. Kalau demikian halnya, dapat dikatakan pula kegiatan mengajar itu cukup kompleks, karena banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaannya, seperti menetapkan tujuan, menerapkan metode yang efektif, dan menilai kemajuan siswa. Di samping itu dalam mengajar, guru peduli atas sifat-sifat siswa baik dalam hal fisik maupun phisikisnya. Guru

tentunya harus tampil dalam membantu dan membimbing siswanya sesuai dengan kondisi dan lingkungan siswa yang bersangkutan. Nasution (2017 : 25) menjelaskan bahwa "Mengajar menurut pendapat modern tidak mungkin tanpa mengenal murid." Karena itu guru harus mengenal berbagai karakter dari siswanya. Mengajar adalah menyampaikan segala sesuatu kepada siswa sebagai peserta belajar, sehingga semua kemampuan siswa dapat ditingkatkan seperti kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Depdiknas (2013:3) bahwa, "Kegiatan belajar-mengajar (pembelajaran) harus dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar-mengajar dan prinsip motivasi dalam belajar". Dengan menerapkan prinsip tersebut, maka pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

### **c. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain.

Pengertian pembelajaran menurut kamus bahasa Indonesia : Pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pengertian pembelajaran menurut Djamarah (2018 : 28-34), sebagai berikut:

Duffy dan Roehler (1989). Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Gagne dan Briggs (1979:3). Mengartikan *instruction* atau pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

### **1). Ciri-ciri Pembelajaran**

Ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut :

1. merupakan upaya sadar dan disengaja
2. pembelajaran harus membuat siswa belajar
3. tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan
4. pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya

### **2). Pembelajaran dan Pengajaran**

Pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pengajaran adalah proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan perihal mengajar, segala sesuatu mengenai mengajar, peringatan (tentang pengalaman, peristiwa yang dialami atau dilihatnya).

Pengajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pengajaran juga diartikan sebagai interaksi belajar dan mengajar. Pengajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa.

### **3) Prinsip Pembelajaran**

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Suparman (2009:211) dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974), sebagai berikut :

1. Respon-respon baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respon yang terjadi sebelumnya.

2. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa.
3. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
5. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah.
6. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
7. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
8. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
9. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.
10. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
11. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat.
12. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Dalam buku *Condition of Learning*, Gagne (1998:324) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*) : hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*) : memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingat konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*) : merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*) : menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.

5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*) : memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. memperoleh kinerja/penampilan siswa (*eliciting performance*) ; siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. memberikan balikan (*providing feedback*) : memberitahu seberapa jauh ketepatan performance siswa.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*) :memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

#### **d. Konsep Belajar Gerak (Motorik)**

Motorik adalah kata sifat dari motor yang mempunyai pengertian gerak. Gerak merupakan unsur hakiki dalam setiap bidang kehidupan. Apabila seseorang bergerak, maka orang itu telah mengkoordinasikan antara aspek rohani dan jasmaninya. Oleh karena itu, gerak dalam diri manusia bukan semata-mata peristiwa jasmaniah saja, tetapi juga sekaligus merupakan peristiwa rohani. Dengan demikian setiap orang berhubungan dengan gerak maka manusia perlu memahami segala proses gerak agar secara efektif dan efisien melakukan gerak. Sugiyanto (2008:3) mengemukakan: “Bahwa belajar gerak adalah belajar yang diwujudkan melalui respon-respon muskular dan diekspresikan dalam gerakan tubuh”.

Untuk mengetahui lebih jauh tentang belajar keterampilan motorik, perlu ditelaah lebih dulu mengenai beberapa konsep para ahli tentang belajar motorik atau belajar gerak. Kiram (2000:6) mengutip beberapa pendapat ahli sebagai berikut:

Gagne (1977) mengemukakan bahwa, “Belajar motorik adalah sebagai perubahan tingkah laku atau perubahan kecakapan yang mampu bertahan dalam jangka waktu tertentu dan bukan berasal dari proses pertumbuhan “.

Rieder (1973) mengemukakan bahwa : “ Belajar motorik adalah suatu proses perbaikan kemampuan-kemampuan koordinasi motorik, melalui optimalisasi faktor-faktor persyaratan luar dan dalam yang bertujuan untuk mendapatkan keterampilan, kemampuan dan tingkah laku tertentu “.

Tekanan belajar motorik terdapat pada aspek penguasaan keterampilan, bukan berarti aspek lain, seperti peranan domain kognitif, afektif diabaikan. Belajar gerak terdiri tahap penguasaan, penghalusan dan penstabilan gerak atau penguasaan keterampilan teknik olahraga. Sehingga penguasaan keterampilan baru diperoleh melalui penerimaan dan pemilikan pengetahuan, perkembangan koordinasi dan kondisi fisik sebagai hasil dari latihan. Kiram, Yanuar (2016:3) menjekaskan bahwa, “Pengertian belajar gerakan dalam aktivitas jasmani, berkaitan dengan aktivitas guru dan peserta didik dalam upaya menggali, membentuk, dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik “.

Bertitik tolak dari beberapa konsep dasar belajar gerak yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar gerak adalah seperangkat proses yang berkenaan dengan hasil latihan atau pengalaman yang mengantarkan siswa ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampil.

Tiga teori telah ditawarkan untuk menjelaskan proses di mana seseorang memperoleh pola perilaku, yaitu teori pengondisian klasik, pengondisian operant, dan pembelajaran sosial. (Robbins, Stephen P, 2007:69-79)

1). Pengondisian klasik

Ivan Pavlov, ahli fisiolog dari Rusia yang memperkenalkan Teori Pengondisian Klasik. Pengondisian klasik adalah jenis pengondisian di mana individu merespons beberapa stimulus yang tidak biasa dan menghasilkan respons baru. (Robbins, Stephen P, 2007 : 69). Teori ini tumbuh berdasarkan eksperimen untuk mengajari anjing mengeluarkan air liur sebagai respons terhadap bel yang berdering, dilakukan pada awal tahun 1900-an oleh seorang ahli fisiolog Rusia bernama Ivan Pavlov. (Palvov, I. P., 2009: 23-33).

2). Pengondisian operant

Pengondisian operant adalah jenis pengondisian di mana perilaku sukarela yang diharapkan menghasilkan penghargaan atau mencegah sebuah hukuman. (Robbins, Stephen P, 2007 : 70). Kecenderungan untuk mengulang perilaku seperti ini dipengaruhi oleh ada atau tidaknya penegasan dari konsekuensi-konsekuensi yang dihasilkan oleh perilaku. (Robbins, Stephen P, 2007 : 71). Dengan demikian, penegasan akan memperkuat sebuah perilaku dan meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut diulangi. (Robbins, Stephen P, 2007 : 71). Apa yang dilakukan Pavlov untuk pengondisian klasik, oleh psikolog Harvard, B. F. Skinner, dilakukan pengondisian operant. Skinner mengemukakan bahwa menciptakan konsekuensi yang menyenangkan untuk mengikuti bentuk perilaku tertentu akan meningkatkan frekuensi perilaku tersebut. (Skinner, B. F, 1970 : 100).

3). Pembelajaran sosial

Pembelajaran sosial adalah pandangan bahwa orang-orang dapat belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Meskipun teori pembelajaran sosial adalah perluasan dari pengondisian operant-teori ini berasumsi bahwa perilaku adalah sebuah fungsi dari konsekuensi-teori ini juga mengakui keberadaan pembelajaran melalui pengamatan dan pentingnya persepsi dalam pembelajaran. (Bandura, A., 1977, hal. 37-38).

### e. Tahap-tahap Pembelajaran

Ada kesamaan pendapat para ahli, bahwa belajar keterampilan gerak berlangsung melalui beberapa tahap. Lutan, Rusli (1988:305) menjelaskan tahap-tahap belajar gerak yakni : ”(1) tahap kognitif, (2) tahap asosiatif, dan (3) tahap otomatisasi.”

Tahapan-tahapan belajar gerak tersebut dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

(1) Tahap Kognitif

Ketika seseorang baru mulai mempelajari sesuatu tugas, katakanlah keterampilan motorik, maka yang menjadi pertanyaan baginya ialah, bagaimana cara melaksanakan tugas gerak yang bersangkutan. Dia membutuhkan informasi melaksanakan tugas gerak itu diawali dengan penerimaan informasi dan pembentukan pengertian, termasuk bagaimana penerapan informasi atau pengetahuan yang diperoleh.

Pada tahap kognitif ini, sering juga terjadi kejutan berupa peningkatan yang besar jika dibandingkan dengan kemajuan pada tahap-tahap berikutnya. Pada tahap ini juga bukan mustahil siswa yang bersangkutan mencoba-coba dan kemudian sering juga salah dalam melaksanakan tugas gerak. Gerakannya memang masih nampak kaku, kurang terkoordinasi, kurang efisien, bahkan hasilnya tidak konsisten.

(2) Tahap Asosiatif

Permulaan dari tahap ini ditandai oleh semakin efektif cara-cara siswa melaksanakan tugas gerak, dan dia mulai menyesuaikan diri dengan keterampilan yang dilakukan. Akan nampak, penampilan yang terkoordinasi dengan perkembangan yang terjadi secara bertahap, dan lambat laun gerakan semakin konsisten. Jika seorang pesepakbola melakukan shooting, dia belum mampu memperkirakan gerak tangan dengan laju bola untuk dapat masuk ke gawang, maka memasuki tahap asosiatif ini dia mungkin paham tentang, berapa kira-kira daya yang harus dikerahkan

atau berapa kuat tenaga yang diperlukan untuk shooting. Gerakannya tidak lagi kebetulan, tapi makin konsisten. Artinya gerakannya makin terpola, dan dia semakin menyadari kaitan antara gerak dan hasil yang akan dicapai.

### (3) Tahap Otomatisasi

Setelah seseorang berlatih selama beberapa hari, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun, dia memasuki tahap otomatisasi. Dikatakan demikian, karena pelaksanaan tugas gerak yang bersangkutan tak seberapa terganggu oleh kegiatan lainnya yang terjadi secara simultan. Seorang pesepakbola misalnya, mampu melaksanakan teknik shooting dengan baik dan sempurna. Tahap otomatisasi merupakan tahap di mana keterampilan gerak yang telah dipelajari sebelumnya diulang secara terus menerus sehingga respon gerakannya lebih cepat dan akhirnya sampai pada respon gerak otomatisasi.

#### **f. Teori Belajar Keterampilan Motorik**

Dalam hal belajar keterampilan gerak, Schmidt (1991) yang pendapatkannya dikutip oleh Marwan, Iis (2008:3) memberi gambaran yang lebih jelas tentang hal ini. Menurutnya, “pembelajaran gerak adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.”

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa belajar keterampilan gerak adalah suatu proses yang bertalian dengan latihan untuk meningkatkan perubahan perilaku terampil yang relatif permanen atau tahan lam.

Untuk menelusuri bagaimana belajar chest pass bola basket untuk siswa sekolah dasar berlangsung, penulis telusuri dengan menggunakan teori belajar. Para ahli pendidikan banyak mengungkap berbagai teori belajar. Nasution (2017:40) menjelaskan bahwa: "Berbagai teori yang dapat kita bagi menjadi tiga golongan yakni teori belajar menurut ilmu jiwa daya, teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi, dan menurut ilmu jiwa gestalt".

Teori belajar yang penulis bahas adalah teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi, yang lazim dikenal dengan teori behaviorisme, karena teori ini sesuai dengan masalah yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini, dan mendasari penggunaan metode pembelajaran shooting permainan sepakbola.

Teori behaviorisme adalah suatu teori belajar yang mengungkap masalah tentang bagaimana proses belajar itu berlangsung. Nasution (2017 : 41) menjelaskan sebagai berikut: "Ilmu jiwa asosiasi berpendirian bahwa keseluruhan itu terdiri dari penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya." Teori belajar behaviorisme yang penulis jadikan pegangan dalam studi ini yakni teori koneksionisme (*connectionisme*) dari Edward L. Thorndike.

Teori koneksionisme sering disebut dengan S-R bond respons. Menurut teori ini belajar adalah pembentukan dan penguatan hubungan antara stimulus (S) dan respon (R). Antara S dan R terjadi hubungan (bond) yang bertambah erat bila sering

dilatih atau diulang-ulang. Karenanya teori ini sering disebut dengan teori S-R bond hypothesis. Jadi berkat hubungan S-R menjadi otomatis. Cara pembinaan S-R yakni dengan coba-ralat (*trial and error*), artinya pelaku belajar mencoba-coba gerakan sesering mungkin sehingga keterampilan yang dipelajarinya lama kelamaan menjadi meningkat dan otomatis gerakannya.

Dalam hal teori koneksionisme, ini ada tiga hukum yang ada yakni (a) hukum akibat, (b) hukum latihan, dan (c) hukum kesiapan. Hukum yang terikat dengan pengaruh belajar shooting permainan sepakbola menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* adalah sama halnya dengan menerapkan hukum latihan. Menurut hukum latihan (*law of exercise*), hubungan antara S-R akan semakin kuat apabila S-R itu sering diulang-ulang atau digunakan, dan ikatan S-R akan berkurang atau lenyap apabila jarang atau tidak pernah digunakan. Karena itu gerakan shooting permainan sepakbola harus dilatih secara berulang-ulang untuk memperkuat S (stimulus), sehingga gerakannya itu menjadi otomatis yang memperkuat R (respons).

Teori koneksionisme telah membawa implikasi penting dalam pengembangan belajar shooting sepakbola antara lain yaitu :

- 1) Bahan pengajaran atau latihan harus disesuaikan dengan tingkat kematangan siswa baik kematangan yang bersifat psikologis maupun fisiologisnya.
- 2) Latihan yang diberikan kepada siswa harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, hukuman sebagai hal yang menyakitkan siswa perlu dihindarkan, dan pujian terhadap gerakan yang benar akan menimbulkan kepuasan bagi siswa.

Keterampilan gerak dalam berolahraga sebagai bahan latihan perlu diurai ke dalam bagian-bagian gerakannya, dan diajarkan dari yang mudah ke yang sulit, bagian demi bagian sehingga menjadi keseluruhan gerak seperti yang diharapkan.

Tekanan belajar motorik terdapat pada aspek penguasaan keterampilan, bukan berarti aspek lain, seperti peranan domain kognitif, afektif diabaikan. Belajar gerak terdiri tahap penguasaan, penghalusan dan penstabilan gerak atau keterampilan teknik olahraga. Sehingga penguasaan keterampilan baru diperoleh melalui penerimaan dan pemilikan pengetahuan, perkembangan koordinasi dan kondisi fisik sebagai hasil dari latihan. Sebagaimana penjelasan menurut Kiram, Yanuar (2017:3) mengatakan : ”pengertian belajar gerakan dalam aktivitas jasmani, berkaitan dengan aktivitas guru dan peserta didik dalam upaya menggali, membentuk, dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik “.

Bertitik tolak dari beberapa konsep belajar gerak, maka belajar gerak adalah seperangkat proses yang berkenaan dengan hasil latihan atau pengalaman yang mengantarkan siswa ke arah perubahan permanen dalam perilaku terampil.

#### **g. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Kematangan Belajar Keterampilan Gerak**

Mempelajari keterampilan gerak bertujuan untuk menguasai keterampilan teknik gerak olahraga. Istilah keterampilan gerak berasal dari kata “*motor skill*” dengan arti “*motor*” sama dengan gerak, sedangkan “*skill*” diartikan dengan kata keterampilan. Kata keterampilan itu sendiri mengandung arti sebagai suatu tugas atau perbuatan, dan pengertian lainnya sebagai tahap kemahiran. Sebagai contoh anak mahir dalam melakukan teknik *shooting* permainan sepakbola, dengan cara dilihat

dan diamati saat melakukan teknik dasar *shooting* sehingga bola dapat masuk ke gawang.

Hurlock (1978:154) menjelaskan bahwa : “Keterampilan gerak itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : faktor keturunan, adanya rangsangan dan pengaruh lingkungan“. Dari ketiga faktor diatas dapat dilihat penjelasannya berikut ini:

1. Faktor keturunan (*genetics*). Keturunan erat sekali hubungannya dengan bakat peserta didik yang dibawa sejak lahir. Tentunya bakat ini pada masing-masing anak tidak sama. Dengan adanya perbedaan ini diharapkan seorang pendidik memahami perbedaan tersebut guna memudahkan dalam pengembangan bakat yang berhubungan dengan olahraga yang perwujudannya dilakukan melalui proses belajar-mengajar di sekolah.
2. Adanya rangsangan. Biasanya anak melakukan gerak apabila ada yang merangsangnya misalnya, apabila si anak melihat lubang dijalan dia akan segera melompatinya atau apabila melihat hewan yang ditakutinya ia akan lari. Dengan adanya rangsangan atau dorongan anak akan menggerakkan semua anggota tubuhnya maka dengan demikian akan berkembang keterampilan gerak anak.
3. Faktor lingkungan. Lingkungan sangat mempengaruhi pada keterampilan anak, karena secara tidak langsung dalam bergaul anak dituntut untuk melakukan aktivitas gerak. Maka dengan sendirinya keterampilan anakpun akan terbentuk.

## **h. Proses Pembelajaran Keterampilan Gerak**

Proses pembelajaran keterampilan gerak merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan jasmani dan kesehatan. Dalam proses pembelajaran seorang guru pendidikan jasmani sangat penting untuk dikaji dan dievaluasi. Hal ini dikemukakan berdasarkan pada pemikiran, bahwa anak usia sekolah dasar yang pada masa pertumbuhan dan perkembangan mereka, memiliki berbagai kerawanan yang bersifat sensitif baik bagi aspek kognitif dan motorik maupun yang berkaitan dengan perkembangan afektif dan emosional. Sedangkan lingkungan pada masa tersebut, mempunyai pengaruh yang amat besar, karena pada masa ini, lingkungan bagi mereka merupakan stimulus yang sangat berperan dalam membentuk dan membangun perilaku dan tindakan serta termasuk perkembangan kemampuan dan keterampilan motorik mereka. Jadi, selama ada reaksi dari individu terhadap stimulus dan lingkungannya dapat dikatakan individu tersebut belajar. Dengan demikian guru bukan satu-satunya sumber belajar, karena guru dalam proses belajar mengajar hanya bagian dari lingkungan belajar siswa.

## **2. Konsep Pendidikan Jasmani**

### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Siedentop (1991), seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, mengatakan bahwa dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan

sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani". Menurut Jesse Feiring Williams (2018 ; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah "sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan". Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa:

Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamiahan fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.

Pendidikan melalui fisik maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain. Rink (1985) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisik", seperti:

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka basil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.

Pendapat lain namun dalam ungkapan yang senada, seperti diungkapkan. Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat

didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan, senam, dan latihan jasmani (*exercise*). Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu.

Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman-pengalaman gerak dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Manakala pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmaninya.

Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktivitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (*gross motorik*), memusatkan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi dasar tubuh manusia. Dengan demikian, Freeman (2001:5) menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

1. Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu: beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh.
2. Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas *gross motorik* dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok.
3. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non-fisik pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, Syer & Connolly (1984); Clancy (2006); Begley (2007), menyebutkan hal senada bahwa “tubuh adalah tempat bersemayamnya pikiran.” Ada unsur kesatuan pemahaman antara tubuh dengan pikiran.

Merumuskan pengertian pendidikan jasmani harus mempertimbangkan dalam hubungan-nya dengan bermain (*play*) dan olahraga (*sport*). Berbagai studi di negara maju telah menelusuri dan mengembangkan konsep bermain dan implikasinya bagi kesejahteraan-total manusia. Demikian juga dengan studi tentang pendidikan jasmani dan olahraga, tetapi sesungguhnya ketiga istilah itu memiliki perbedaan yang cukup signifikan.

Bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, atau kebahagiaan. Bermain seyogyanya bukanlah pendidikan jasmani atau olahraga. Tetapi sayang, kegiatan aktivitas jasmani anak-anak di masa lalu, seperti: enggrang, bakiak, gobag sodor, atau gebuk bantal dikategorikan sebagai olahraga tradisional dari bentuk permainan, maka tidak jelas perbedaannya dengan kegiatan olahraga secara umum.

*Sport*, jika diartikan sebagai olahraga (ingat: olahraga bisa bermakna ganda, olahraga dalam Bahasa Indonesia, yang berarti membina raga, mengembangkan tubuh agar sehat, kuat, dan atau produktif; dan olahraga dalam pemaknaan konsep *sport*). *Sport* dalam sistem budaya Amerika adalah bentuk aktivitas bermain yang diorganisir dan bersifat kompetitif. Coakley (2001), menyatakan bahwa olahraga memiliki tiga indikator, yaitu: 1) sebagai bentuk keterampilan tingkat tinggi; 2) dimotivasi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik motivasi; dan 3) ada lembaga yang mengatur dan mengelolanya.

#### **b. Konsep Dasar Permainan dalam Olahraga**

Dalam buku "Homo Ludens" yang ditulis oleh Huizinga (Soekidjo dan Sitoemorang, 1952) menyatakan bahwa permainan adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas, tempat dan waktu yang telah ditentukan, diiringi oleh perasaan senang dan merentangkan kesadaran berbuat lain dari kehidupan yang biasanya. Kemudian Werner (1979) menyatakan bahwa aktivitas permainan adalah aktivitas kompetitif yang dilakukan secara individual atau kelompok dengan menerapkan aturan dan penilaian yang objektif terhadap penampilan kemampuan keterampilan gerak yang dimiliki strategi dengan maksud untuk mencapai kemenangan. Begitu juga yang dinyatakan oleh Saunders (1994) dan Stanley (1977) yang dikutip oleh Wall dan Murray (1994:12) bahwa "permainan adalah aktivitas kompetitif secara individual atau kelompok dengan maksud untuk menang, dengan menggunakan strategi dan keterampilan untuk menjaga lawan secara individu atau kelompok dari kemenangan".

Bahkan menurut Lutan (1988 : 123) bahwa, "aktivitas permainan lebih mengarah kepada kegiatan bermain. Dan karakteristik kegiatan bermainnya dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peragaan ketangkasan fisik, yang bentuknya meliputi aktivitas keterampilan, kesegaran jasmani, atau kombinasi dari keduanya."

Menurut para ahli (Sutoto, Mukholid, dan Aminah, 1991:54) bahwa "permainan merupakan aktivitas yang sangat digemari oleh anak-anak, para remaja, dan bahkan para orang tua. Ada yang berpendapat bahwa permainan atau bermain berguna bagi perkembangan pribadi, yang positif dan menyenangkan. Ada pula yang berpendapat bahwa permainan bermanfaat bagi perkembangan biologis dan juga pendidikan". Melalui permainan dapat dikembangkan kestabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Melalui permainan juga dapat dikembangkan kecepatan proses hubungan hidup antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antara negara dan bangsa sedunia.

Permainan merupakan bagian dari bidang kajian pendidikan jasmani yang mempunyai banyak sekali kegiatannya. Karena permainan dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan, dan sosial. Melalui permainan akan terkondisikan dan mempersiapkan anak untuk mampu melakukan aktivitas-aktivitas olahraga lainnya, seperti: atletik, sepakbola, bola voli, bolabasket, senam, dan berenang (Sutoto, Mukholid, dan Aminah, 1991:55). Menurut Ateng (1992:2) bahwa "dunia anak adalah dunia bermain sehingga penyajian dalam pembelajaran pendidikan jasmaninya haruslah dalam

bentuk permainan”. Permainan berperan sebagai kendaraan pertama untuk mempelajari diri sendiri dan dunia sekitarnya. Melalui permainan, individual atau kelompok, aktif atau diam, anak-anak mengembangkan pemahaman dasar dari dunia tempat mereka hidup.

#### 4. Metode *Cooperative learning*

Model *Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

Sebagai model pembelajaran, *Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini.

Pada *Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan *inkuiri* dan *problem solving* dengan *Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* ialah bahwa pada *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan

mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Dalam *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)*, hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientis*, *historin*, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

*Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalinya dan motivasi sendiri.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya. Berpusat pada siswa

dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.

Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik; Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru; Mendorong siswa berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri; Mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri; Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik; Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang; Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya; Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa; Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar; Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

Model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

#### Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Cooperative Learning

##### 1. Langkah Persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran penemuan (*Cooperative learning*) adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
- b. Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa

##### 2. Pelaksanaan

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. *Data collection* (Pengumpulan Data).

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Menurut Syah, Muhibin (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). Verification menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

## **5. Permainan Sepakbola**

### **a. Konsep Permainan Sepakbola**

Sepakbola merupakan jenis olahraga beregu yang dimainkan oleh 11 orang di lapangan dengan bola sebagai alat permainannya. Olahraga sepakbola dimainkan dengan menggunakan tungkai, kaki, badan dan kepala, kecuali penjaga gawang dapat menggunakan tangan. Tujuan permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Sucipto dkk. (2000:7) menjelaskan tentang pengertian sepakbola sebagai berikut: “Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.” Kemudian Sukintaka (1979:103) menjelaskan sebagai berikut: “Sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan.”

Setiap cabang olahraga mempunyai tujuan dari permainannya. Tujuan permainan sepakbola menurut Sucipto dkk. (2000:7) adalah “Memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan.” Hal ini berarti suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawannya dan lebih sedikit kemasukan bola.

Dalam permainan sepakbola terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, diantaranya menggiring bola, menendang bola, menghentikan bola, dan mengoper bola. Mengenai teknik dasar permainan sepakbola dijelaskan oleh Sukintaka (1979:73) sebagai berikut:

Teknik sepakbola dapat dibagi dalam dua bagian:

- a. Teknik tanpa bola (teknik badan)
- b. Teknik dengan bola

Teknik tanpa bola dapat dibedakan menjadi:

- 1) Teknik lari
- 2) Teknik melompat
- 3) Teknik gerak tipu

Teknik dengan bola dapat dibedakan menjadi:

- 1) Teknik menendang bola
- 2) Teknik menerima bola
- 3) Teknik menyundul bola
- 4) Teknik menggiring bola
- 5) Teknik melempar bola
- 6) Teknik menipu lawan
- 7) Teknik merampas bola
- 8) Teknik penjaga gawang

Kosasih (1985:216) membagi teknik dasar bermain sepakbola menjadi enam bagian yaitu: “Teknik menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, gerak tipu, teknik menyundul bola dan teknik melempar bola.” Sedangkan Sukatamsi (1984:124) menjelaskan tentang pembagian teknik dasar sepakbola adalah sebagai berikut: “Menerima bola, menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, melempar bola, gerak tipu, merebut bola dan teknik-teknik khusus penjaga gawang.”

Penguasaan keterampilan teknik dasar bagi seorang pemain sepakbola adalah penting, karena sangat berkaitan dengan tujuan permainan sepakbola yaitu memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari

serangan lawan. Tanpa penguasaan teknik yang memadai maka tujuan permainan sepakbola cenderung tidak akan tercapai.

### **b. Teknik Dasar Permainan Sepakbola**

Sepakbola sebagai cabang olahraga permainan terdiri dari beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dan dipahami oleh pesepakbola. Menurut Soedjarwo, Iwan dan Nurdin (2007:1) “Ada beberapa teknik-teknik dasar permainan sepakbola yang harus dimiliki oleh setiap pemain diantaranya sebagai berikut : (1) Teknik menendang bola, (2) Teknik menerima bola, (3) Teknik shooting, (4) Teknik merebut bola, (5) Teknik menyundul bola, (6) Teknik melempar bola, (7) Gerak tipu dan, (8) Teknik khusus untuk penjaga gawang”.

### **c. Teknik *Shooting* Sepakbola**

Menendang bola merupakan salah satu teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola, karena berdasarkan fungsinya, menendang bola dapat digunakan sebagai cara memberikan (mengoper) bola kepada teman dalam berbagai jarak dan menembak bola ke gawang. Jika kemampuan menendang bola ini kurang baik maka seorang pemain dapat dikatakan tidak dapat bermain sepakbola dengan baik.

*Shooting* atau tembakan merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan gol ke gawang lawan dengan menggunakan kaki sebagai subyek geraknya. Fralick (1945:17) menyatakan, “*Shooting* at the goal is a very important phase of the game.” Kemudian Sukatamsi (1997:230) menyatakan:

Menendang bola merupakan teknik dasar bermain sepakbola yang paling banyak digunakan dalam permainan sepakbola . Kesebelasan sepakbola yang baik adalah suatu kesebelasan sepakbola yang semua pemainnya menguasai teknik dasar menendang bola dengan baik, cepat dan tepat ke arah sasaran, baik teman maupun sasaran dalam membuat gol ke gawang lawan.

Sucipto dkk. (2014:11) menyatakan, “Menendang bola merupakan pola gerak dominan yang paling penting dalam permainan sepakbola . Pada dasarnya bermain sepakbola itu tidak lain dari permainan menendang bola.” Kemudian Tarigan (2001:58) menyatakan, “Sekitar 80% terjadinya gol berasal dari tembakan.”

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa penguasaan keterampilan teknik dasar menendang bola bagi seorang pemain sepakbola adalah penting, karena sangat berkaitan dengan tujuan permainan sepakbola yaitu memasukkan bola ke gawang lawan. Tanpa penguasaan teknik menendang bola yang memadai maka tujuan permainan sepakbola cenderung tidak akan tercapai secara maksimal.

Mengenai teknik menendang bola dijelaskan oleh Soejoedi (2015:118) sebagai berikut:

Pembagian cara menendang:

Atas dasar bagian kaki yang digunakan untuk menendang:

1. dengan bagian kaki sebelah dalam
2. dengan kura-kura kaki (punggung kaki)
3. dengan kura-kura kaki bagian dalam
4. dengan kura-kura kaki bagian luar
5. dengan bagian kaki sebelah luar
6. dengan ujung jari (sepatu)
7. dengan tumit
8. dengan paha

Atas dasar kegunaannya:

1. mengoper bola kepada teman
2. menembak ke gawang

3. menyapu bola
4. tendangan-tendangan khusus seperti tendangan sudut, tendangan gawang, dan tendangan hukuman

Atas dasar tinggi rendahnya bola:

1. melambung rendah setinggi lutut
2. melambung sedang setinggi kepala
3. melambung tinggi di atas kepala

Atas dasar arah bola:

1. tendangan lurus
2. tendangan melengkung

Kemudian Sukatamsi (2013:233) menjelaskan tentang jenis tendangan berdasarkan tinggi-rendahnya lambungan bola sebagai berikut:

Atas dasar tinggi rendahnya lambungan bola:

- 1) Tendangan bola rendah  
Bola menggulir datar di atas permukaan tanah sampai setinggi lutut
- 2) Tendangan bola melambung lurus atau melambung sedang  
Bola melambung paling rendah setinggi lutut dan paling tinggi adalah setinggi kepala
- 3) Tendangan bola melambung tinggi  
Bola melambung tinggi paling rendah setinggi kepala

Berdasar pada penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar sepakbola terbagi dalam dua teknik yaitu teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Teknik tanpa bola berfungsi untuk pergerakan badan mencari posisi yang menguntungkan dan menghindar dari penjagaan lawan. Sedangkan teknik dengan bola berfungsi untuk menguasai dan menjaga bola dari lawan.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka menendang bola yang dimaksud adalah menendang bola ke arah gawang. Adapun cara menendang bola ke gawang adalah sebagai berikut:

- 1) Awalan: berdiri lurus dengan bola, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan jari kaki menghadap ke depan dan lutut sedikit ditekuk. Kaki sepak

diputar keluar pada pangkal pahanya sehingga kaki sepak membentuk sudut  $90^\circ$  dengan kaki tumpu.

- 2) Perkenaan dengan bola: terjadi pada daerah punggung kaki, sedangkan bola disepak tepat pada titik pusatnya.
- 3) Follow Through: dengan cara mengikuti lintasan ayunan gerak kaki ke depan.

#### **d. Analisis Gerak *Shooting* Permainan Sepakbola**

Secara biomekanika, teknik menendang bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dalam jarak tertentu maka harus sesuai dengan hukum gerak sebagai berikut:

Untuk mencapai tujuan tendangan, maka tungkai sebagai subjek gerak harus dapat bergerak dengan cepat dan kuat khususnya untuk menendang bola ke gawang yang jaraknya jauh. Secara mekanik, kecepatan gerak ditentukan oleh force (gaya), dan waktu tempuh. Hal ini berarti tendangan harus dilakukan dengan gaya yang besar, dan waktu tempuh yang singkat.

Pada saat melakukan tendangan, untuk mencapai jarak horizontal yang sejauh-jauhnya, maka harus mengacu pada penjelasan Hidayat (1990:57) bahwa, "Besarnya impuls =  $K \times t$ . Impuls yang besar mengakibatkan momentum yang dihasilkan juga besar."  $K$  = kekuatan dan  $t$  = waktu. Hal ini berarti apabila tendangan dilakukan dengan dukungan power yang besar dan dilakukan dalam waktu yang cepat, maka akan menimbulkan impuls dan momentum yang besar sehingga efek tendangan pun akan besar pula. Artinya bola sebagai objek tendangan akan bergerak dengan cepat menuju sasaran.

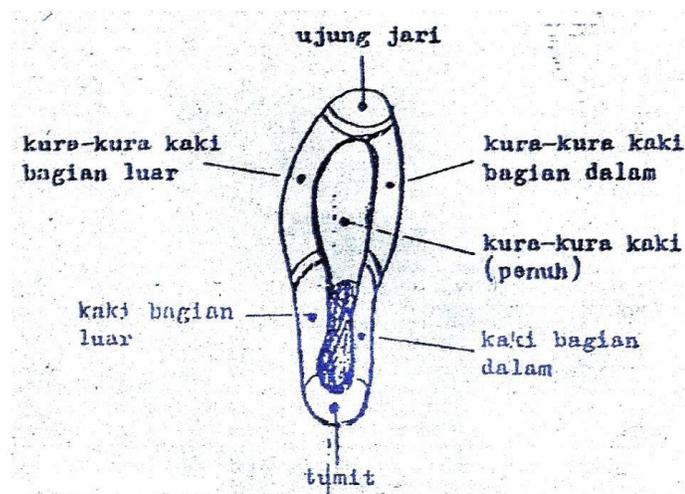
Untuk melakukan tendangan terhadap bola diperlukan kekuatan (K) otot tungkai dan awalan (jarak sasaran dengan kaki ayun). Kekuatan dan jarak awalan menghasilkan kerja/usaha yang besarnya =  $K \times s$ . Kaki ayun berada dalam tegangan yang mengandung tenaga disebut Tenaga Kerja Tempat (karena tempat dan potensinya). Tenaga Kerja Tempat mampu mencapai sasaran sesuai dengan besarnya kekuatan dan awalan yang dilakukan. Hidayat (1990:28) menjelaskan, “Sebuah benda dikatakan mempunyai Tenaga Kerja Tempat bilamana oleh karena tempatnya benda tersebut mempunyai kerja.”

Hasil tendangan ditentukan oleh besarnya kekuatan, waktu tempuh dan jarak awalan. Hal ini berarti kaki ayun akan mencapai sasaran sesuai dengan besarnya kekuatan yang digunakan untuk menendang dan jarak awalan kaki ayun dengan titik perkenaan kaki dan sasaran. Berkenaan dengan hal ini Zanon (1973) yang dikutip oleh Hidayat (2016) menyatakan, “Kecepatan gerak itu berbanding lurus dengan kekuatan maksimal.” Hal ini berarti kecepatan gerak tungkai dalam melakukan tendangan ditentukan oleh kekuatan maksimal yang dikeluarkannya. Dengan kekuatan yang besar maka akan menghasilkan kecepatan gerak yang tinggi. Berkaitan dengan kekuatan, Hidayat (1990:56) menjelaskan:

Momentum tidak timbul begitu saja. Yang menyebabkannya adalah kekuatan (K). Makin lama kita kerahkan K, makin besar momentum yang ditimbulkannya. Jadi  $K$  (kekuatan)  $\times$   $t$  (lamanya kekuatan bekerja) adalah yang menyebabkan, sedangkan  $m$  (massa)  $\times$   $v$  (velocity) adalah akibat yang ditimbulkan. Sebab dan akibat selalu sama besarnya.  $K \times t = m \times v$ .

Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa bila momentum benda diteruskan atau dipindahkan ke benda lain, maka jumlah momentum dari benda yang pertama sama besar dengan jumlah momentum dari benda ke dua. Dalam hal tendangan terhadap bola, momentum ayunan kaki diteruskan ke sasaran dengan besar atau jumlah yang sama.

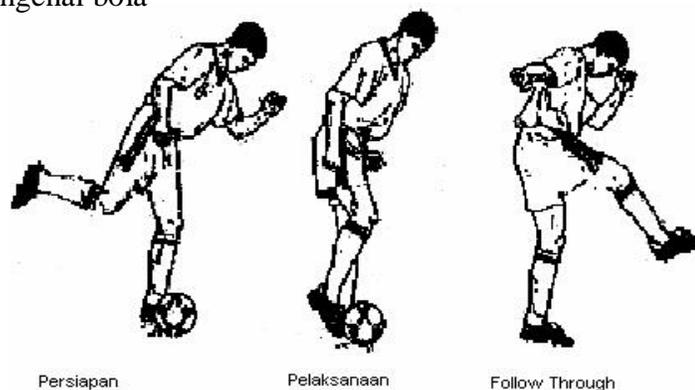
Tendangan melengkung (*Slice*). Bola setelah ditendang berputar ke arah yang berlawanan dengan arah tendangan dan arah bola, bila bola melambung setelah sampai puncak akan turun vertikal. Pada tendangan melengkung ini tenaga tendangan tidak melalui pada titik pusat bola, tenaga tendangan menyinggung bola dan memutar bola sehingga lintasan bola melengkung atau berupa garis lengkung sesuai dengan arah putaran bola. Menendang dibedakan beberapa macam dilihat dari perkenaan dari kaki ke bola (*impact*), yaitu menendang dengan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*) dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*).



Gambar 2.2. Nama-nama bagian kaki untuk sepakbola: kaki sebelah kiri.  
Sumber: Soekatamsi, ( 2014:103)

*Shooting* adalah salah satu kemampuan individu dalam permainan sepakbola dengan tujuan memasukan bola ke dalam gawang. Teknik dasar menendang bola dengan kaki kura-kura penuh biasa digunakan para pemain sepakbola dengan tujuan untuk memasukan bola ke dalam tiang gawang. Sukatamsi (2015 :84). Tendangan dengan punggung kaki seringkali dilakukan guna menghasilkan bola jauh dan keras serta terarah, biasanya tendangan punggung kaki dilakukan dalam bola-bola shooting ke gawang (Sucipto, 2000:10) Analisa gerak menendang dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- 1) Badan di belakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut
- 2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap bola.
- 3) Kaki tendang ayunkan ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola



Gambar 2.3 Menendang Bola Dengan Kura-kura Penuh  
Sumber: Soekatamsi, 2013:106

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Agung Irzan (2012) dengan judul penelitian

“Penerapan Metode Pembelajaran Terbimbing untuk meningkatkan hasil Belajar Shooting Permainan sepakola Pada Siswa Ekstrakurikuler SMA Titian Teras Provinsi Jambi” Diadopsi dari: <https://www.google.com/#sclient=psy-ab&q=penelitian+shooting+Bola+basket&oq=penelitian+shooting+Bola+basket&g>. Dengan

hasil penelitiannya sebagai berikut:

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar lay up shoot permainan bola basket dengan menerapkan metode termbimbing pada siswa SMA Titian Teras Provinsi Jambi. Penelitian dilakukan selama 6 minggu seminggu 3 kali pertemuan di SMA Titian Teras Provinsi Jambi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Rancangan Penelitian yang digunakan adalah dengan pola “*One group pre-test and post-test design*”. I

Dari Hasil uji normalitas didapat L hitung < L tabel yaitu pada *pre test* dan *pos test* sebesar  $0,0098 - 0,0069 < 0,249$ , hasil dari uji homogenitas varians menunjukkan bahwa  $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$  yaitu,  $2,79 < F \text{ tabel } 3,89$ , sedangkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t = 4,8613$  Sedangkan nilai  $t_{\text{tabel}} = 1,7959$  ternyata  $t$  yang diperoleh lebih besar dari  $t$  dalam tabel, yang berarti hipotesis nol ditolak sehingga  $H_0$  diterima. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan metode termbimbing dapat meningkatkan shooting sepakbola pada siswa ekstrakurikuler SMA Titian Teras Provinsi Jambi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa terdapat pembelajaran menggunakan metode termbimbing dapat meningkatkan hasil belajar shooting pada siswa SMA Titian Teras Provinsi Jambi.

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau asumsi diperlukan dalam suatu penelitian terutama berguna untuk menjadi dasar perumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Surakhmad, Winarno (2017:58) menjelaskan anggapan dasar adalah: “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang

penyelidik mungkin meragukan suatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kekurangan.” Kutipan tersebut menjelaskan bahwa asumsi diterima kebenarannya oleh peneliti tersebut tanpa memerlukan pembuktian. Karena itu setiap peneliti mengajukan asumsi-asumsi yang melandasi penelitiannya. Anggapan dasar yang penulis ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pemainan sepakbola harus memenuhi syarat yang baik sebagai individu maupun tim. Artinya seorang pemain basket harus memiliki kemampuan dan teknik yang sempurna. Menurut Sutamsi dan Setiadi (2007:32) “untuk mencapai prestasi yang tinggi seorang pemain basket harus mempunyai empat aspek yaitu (1) Pembinaan Teknik, (2) pembinaan Fisik, (3) Pembinaan Taktik. (4) Kematangan Juara”.

Pengembangan empat aspek di atas merupakan mata rantai yang tidak biasa dipisahkan serta keseimbangan aspek dan sub aspek perlu diperhatikan. Walaupun demikian dari keempat aspek tersebut yang paling mendasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain basket adalah teknik dasar dan ketrampilan bermain dahulu yang dibina disamping aspek pokok yang lain.

Strategi *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Cooperative learning tipe student team achievement division (STAD) can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam

Emetembun, 1986:103). Yang menjadikan dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai strategi yang disebutnya *cooperative learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 2016 :41). Strategi *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2017 :43). *student team achievement division (STAD)* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *student team achievement division (STAD)* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *cooperative* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sebagai strategi belajar, *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga peserta didik harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah

itu melalui proses penelitian, sedangkan *problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.

Dalam Konsep Belajar, sesungguhnya strategi *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* merupakan pembentukan kategori-kategori atau konsep-konsep, yang dapat memungkinkan terjadinya generalisasi. Sebagaimana teori Bruner tentang kategorisasi yang nampak dalam *discovery*, bahwa *discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut *sistem-sistem coding*. Pembentukan kategori-kategori dan *sistem-sistem coding* dirumuskan demikian dalam arti relasi-relasi (*similaritas & difference*) yang terjadi diantara obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*). Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan peserta didik dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: 1) Nama; 2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; 3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; 4) Rentangan karakteristik; 5) Kaidah (Budiningsih, 2017 :43). Bruner menjelaskan bahwa pembentukan konsep merupakan dua kegiatan mengkategorikan yang berbeda yang menuntut proses berfikir yang berbeda pula. Seluruh kegiatan mengkategorikan meliputi mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh (obyek-obyek atau peristiwa-peristiwa) ke dalam kelas dengan menggunakan dasar kriteria tertentu.

Di dalam proses belajar, Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk menunjang proses belajar perlu lingkungan memfasilitasi rasa ingin tahu peserta didik

pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dinamakan *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)*, yaitu lingkungan dimana peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Lingkungan seperti ini bertujuan agar peserta didik dalam proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lebih kreatif.

Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Manipulasi bahan pelajaran bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam berfikir (merepresentasikan apa yang dipahami) sesuai dengan tingkat perkembangannya. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh bagaimana cara lingkungan, yaitu: *enactiv*, *iconic*, dan *symbolic*.

**Tahap *enaktiv***, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. **Tahap *iconic***, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). **Tahap *symbolic***, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya.

Pada akhirnya yang menjadi tujuan dalam strategi *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* menurut Bruner adalah hendaklah guru memberikan kesempatan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientist, historin, atau ahli matematika. Dan melalui kegiatan tersebut peserta didik akan menguasainya, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery* sebagai strategi mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada strategi-strategi mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problema disajikan kepada pelajar. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi tanggung jawab yang lebih besar untuk belajar sendiri.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah hasil sementara dari seorang peneliti terhadap penelitiannya. Menurut Nazir, Muh. (2018:82) Hipotesis adalah “jawaban sementara dari terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris.”

Berdasarkan pengertian di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: “Pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe student team achievement division (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* permainan sepakbola pada siswa kelas X IPS 4 SMAN 7 Kota Tasikmalaya.