

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Hasil Belajar

2.1.1.1. Belajar

Menurut Skinner (dalam Saleh, 2018) “Belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif”(hlm. 94). Sedangkan menurut Hilgard & Bower (dalam Asori, 2020) pengertian belajar adalah “memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi” (hlm. 128).

Menurut Nasution (dalam Herawati, 2018) “definisi belajar bergantung pada teori belajar yang dianut oleh seseorang. Adapun beberapa batasan definisi sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan-perubahan dalam sistem urat saraf.
2. Belajar adalah penambahan pengetahuan.
3. Belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan” (hlm. 28).

Selanjutnya Wingkel (dalam Octavia, 2020) belajar adalah “suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap” (hlm. 1).

Bedasarkan definisi belajar menurut para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh informasi, pengalaman yang sebelumnya tidak didapatkan atau belum diketahui oleh individu tersebut, sehingga menghasilkan suatu perubahan.

Kegiatan belajar ini sangat memberikan dampak atau manfaat khususnya untuk peserta didik, karena peserta didik akan mendapatkan suatu ilmu dan keterampilan yang dapat diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Gagne (dalam Octavia, 2020) “hasil belajar berupa:

1. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol huruf, angka, kata atau gambar.

2. Informasi verbal yaitu seseorang belajar menyatakan atau menceritakan suatu fakta atau peristiwa secara lisan atau tertulis, termasuk dengan cara menggambar.
3. Strategi kognitif yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur proses belajarnya sendiri, mengingat dan berpikir.
4. Keterampilan motorik yaitu seseorang belajar melakukan gerakan secara teratur dalam urutan tertentu (*organized*). Ciri khasnya adalah otomatisme, yaitu gerakan berlangsung secara teratur dan berjalan dengan lancar dan luwes.
5. Sikap yaitu keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan pilihan-pilihan yang tepat (hlm. 3-4).

Menurut Romizowski (dalam Jihad, 2012) hasil belajar merupakan “keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*)” (hlm. 14).

Dari penafsiran hasil belajar tersebut peneliti bisa merumuskan kalau hasil belajar adalah suatu pencapaian atau hasil perolehan dari siswa setelah melalui kegiatan belajar.

2.2.1. Model Pembelajaran

2.2.1.1. Definisi Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (dalam Kusumawati & Noorliani, 2013) menyatakan bahwa “model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar” (hlm. 36).

Sejalan dengan pendapat Joyce dan Weil (Dalam Aqwal & Khoerunnisa, 2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain” (hlm. 3).

Adapun menurut Suprihatiningrum (2013) model pembelajaran merupakan “suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran

yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa” (hlm. 146).

Bedasarkan definisi model pembelajaran menurut para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu upaya guru secara tersusun dan sistematis di dalam suatu pembelajaran yang memiliki tujuan agar capaian pembelajaran menjadi tercapai.

2.2.1.2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Menurut Octavia (2016) “model pembelajaran mempunyai ciri khusus yang dapat diketahui. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Memiliki prosedur yang sistematis. Artinya, bahwa setiap model yang diajarkan adalah ketentuan yang telah sistematis agar memberikan modifikasi perilaku siswa.
2. Hasil belajar yang diterapkan secara khusus. Setiap model yang diberikan pada saat mengajar tentunya menentukan tujuan khusus hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa berbentuk unjuk kerja yang dapat diamati.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. Untuk menentukan setiap keadaan yang berada di lingkungan secara jelas dalam bentuk pengajaran
4. Ukuran keberhasilan. Hal tersebut menggambarkan dan mendeskripsikan hasil belajar dengan bentuk perilaku yang seharusnya diperlihatkan oleh siswa setelah menyelesaikan pengajaran.
5. Interaksi dengan lingkungan. Seluruh bentuk pengajaran menerapkan teknik yang memungkinkan siswa dapat melakukan interaksi dan implementasi terhadap lingkungan”. (hlm. 14-15)

Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013) “model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi ataupun prosedur tertentu lainnya, antara lain :

1. Rasional teoritik yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai” (hlm. 144).

2.2.1.3. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Mulyono (dalam Octavia, 2020) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran adalah “sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa” (hlm. 15).

Sehingga dapat disimpulkan, pemilihan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan karakteristik, kemampuan peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran harus sesuai dengan pedoman.

2.2.1.4. *Problem Based Learning*

Menurut Widiasworo (2018) pembelajaran berbasis masalah merupakan “proses pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu masalah sebelum proses pembelajaran” (hlm. 149).

Widiasworo (2018) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan “pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar” (hlm. 149).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dilakukan pendidik ke peserta didik dengan memberikan suatu permasalahan yang harus dipecahkan atau diselesaikan, sehingga peserta didik menjadi termotivasi dan tujuan pembelajaran menjadi tercapai.

2.2.1.4.1. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Menurut Suprihatiningrum (2013) pembelajaran berdasarkan masalah “terdiri dari 5 langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Kelima langkah tersebut dijelaskan berikut ini.”(hlm. 222).

Tabel. 2.1 Sintaks Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena, demonstrasi, atau cerita untuk memunculkan masalah yang dipilih.
Tahap-2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan, mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka membagi tugas dengan temannya.
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi

	terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
--	---

Sumber: Ibrahim (dalam Suprihatiningrum, 2013 hlm. 223)

Berdasarkan langkah kerja menurut para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa langkah kerja dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu guru memberikan suatu permasalahan yang harus diselesaikan peserta didik secara individu maupun kelompok, dengan bimbingan dan dorongan dari guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Widiasworo (2018) “bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah yang sebenarnya terjadi dan menghindari pembelajaran terisolasi.
2. Berpusat pada peserta didik.
3. Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
4. Penyelidikan terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis.
5. Menghasilkan produk dan menyajikannya.
6. Mengajarkan kepada peserta didik untuk mampu menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupannya untuk jangka Panjang.
7. Pembelajaran secara kooperatif.
8. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.
9. Masalah digunakan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
10. Informasi diperoleh melalui belajar mandiri” (hlm. 151).

2.2.2. Bola Basket

2.2.2.1. Pengertian Bola Basket

Menurut Suherman (2019) Permainan bola basket merupakan “permainan yang gerakannya sangat kompleks, yaitu gabungan dari lempar, tangkap, jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain-lain” (hlm. 44).

Menurut Yulianti & Roji (2017) Bola basket adalah “olahraga bola beregu, yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling

bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan” (hlm. 47).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, bola basket merupakan olahraga permainan bola besar yang dimainkan dengan berbagai gerakan tangan dan unsur komponen kebugaran jasmani dengan tujuan untuk memasukan bola ke dalam ring lawan.

2.2.2.2. Teknik Dasar Pada Permainan Bola Basket

Menurut Suherman (2019) “gerakan dasar permainan bola basket antara lain gerakan melempar dan menangkap bola, gerakan menggiring bola, gerakan menembak, gerakan berporos, gerakan *lay up shoot*, dan gerakan merayah/*rebound*” (hlm. 44).

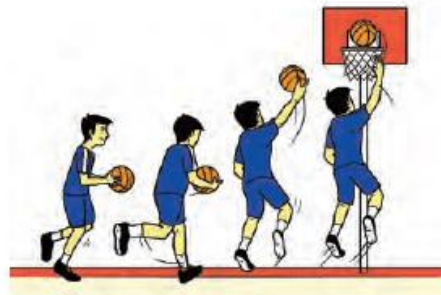
Maka dari itu dapat disimpulkan permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasi oleh setiap pemain, sama seperti olahraga lainnya. Diantaranya teknik dasar *dribble* atau menggiring, teknik dasar mengumpan atau *passing* dan teknik dasar menembak atau *shooting*. Perbedaan dari teknik dasar basket dengan teknik dasar olahraga lainnya yaitu pada olahraga basket semua teknik tersebut menggunakan tangan untuk memindahkan atau memainkan bola.

2.2.2.3. Teknik Lay Up Shoot Bola Basket

Menurut Suherman (2019) *lay up shoot* adalah “usaha memasukan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. *Lay-up* disebut juga dengan tembakan melayang” (hlm. 49).

Menurut Yulianti & Roji (2017) *lay up shoot* merupakan “gerakan memasukan bola ke arah ring basket dengan menghantarkan bola ke arah ring dalam posisi badan melayang” (hlm. 307).

Maka dari itu dapat disimpulkan *lay up shoot* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting dan harus dikuasi oleh setiap pemain, karena *lay up shoot* memiliki tujuan yaitu memasukan atau menembak bola ke dalam ring lawan untuk mendapatkan angka atau poin. Oleh karena itu, diperlukan ketepatan dan gerakan yang benar agar tembakan *lay up shoot* sesuai dengan target yang pemain inginkan.



Gambar 2.1 Teknik *lay Up Shoot*

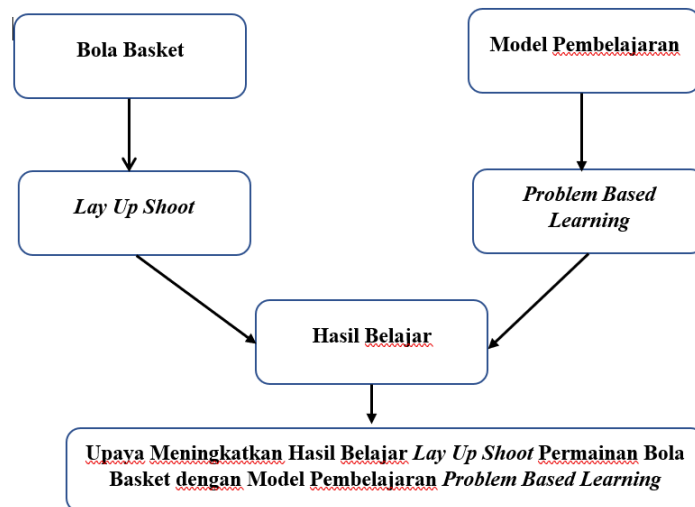
Sumber: teknikarea.com

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Referensi atau penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratni Zelilan Pasha (2019) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Teknik Dasar *Passing* Bawah dalam Permainan Bola Voli dengan Menggunakan Bola Modifikasi”. Sama halnya dengan yang peneliti lakukan dengan tujuan yang sama hanya berbeda dalam variabel penelitian, sampel, dan tempat penelitian.

2.3. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti temukan, mulai dari rendahnya hasil belajar teknik dasar *lay up shoot* peserta didik sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bola basket yang memiliki ukuran besar dan berat serta terbatasnya jumlah bola basket yang ada di sekolah sehingga peneliti membuat solusi agar hasil belajar teknik dasar *lay up shoot* bola basket siswa meningkat dengan *problem based learning*.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan **Gambar 2.2** kerangka berpikir yang diambil oleh peneliti terdiri dari bola basket, *lay up shoot*, model pembelajaran, *problem based learning*, dan hasil belajar. Pada bagian bola basket terdapat masalah yaitu keterbatasan jumlah bola basket yang ada di sekolah. Selain itu, adapun permasalahan lain yaitu bola basket yang berat dapat berpengaruh terhadap hasil lemparan peserta didik. Lemparan tersebut salah satunya adalah *lay up shoot*. Pada gerakan *lay up shoot* masih terdapat kesalahan. Oleh karena itu, lemparan yang dilakukan menyebabkan peserta didik kurang maksimal. Salah satunya disebabkan oleh bola basket.

Maka dari itu, model pembelajaran ini merupakan aspek yang penting agar peserta didik dapat memahami dan melakukannya dengan maksimal. Peneliti menggunakan model *problem based learning* kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* pada permainan bola basket. Maka dengan adanya penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Permainan Bola Basket dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*” agar hasil belajar *lay up shoot* meningkat khususnya di kelas IX E SMP Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.

2.4. Hipotesis Tindakan

Model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket siswa kelas IX E SMP Negeri 4 Tasikmalaya.