

BAB II

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. 95). Sedangkan menurut Hilgard & Bower (dalam Asori, 2020) pengertian belajar adalah “memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, mengusahai pengalaman, dan mendapatkan informasi” (hlm. 128).

Menurut Nasution (dalam Herawati, 2018) “definisi belajar tergantung 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 pengetahuan” (hlm. 28).

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

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

Kegiatan belajar ini sangat memberikan dampak yang bermanfaat khususnya untuk peserta didik, karena peserta akan mendapatkan suatu ilmu dan keterampilan yang 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 sesuatu fakta atau 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 yaitu seorang belajar melakukan secara teratur dalam urutan tertentu (*organizerd*). Ciri khususnya adalah otomatisme, yaitu gerakan berlangsung secara teratur dan berjalan secara lancar dan lewes.
5. Sikap yaitu keadaan mental yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan pilihan-pilihan yang tepat” (hlm. 3-4).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tersebut penulis 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 Joyce Dan Well 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 rencana yang didalamnya yang menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat yang dilakukan oleh guru dalam mentransfer melalui nilai-nilai melalui siswa” (hlm.146).

Berdasarkan definisi model pembelajaran menurut para ahli, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang memiliki suatu tujuan agar pembelajaran 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 diajarkan adalah ketentuan yang telah sistematis agar memberikan modifikasi perilaku siswa.
2. Hasil belajar diterapkan secara khusus. Setiap model yang diberikan saat mengajar sangat menentukan tujuan khusus hasil belajar yang telah dicapainya oleh siswa berbentuk kerja yang dapat diamati.
3. Penempatan 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 harus diperhatikan oleh siswa setelah menyelesaikan pengajaran.
5. Interaksi dan lingkungan. Seluruh dalam bentuk pengajaran merupakan teknik yang memungkinkan siswa dapat melakukan interaksi dan implementasi terhadap lingkungan” (hlm.14-15).

Adapun 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 pencinta atau pengembangan.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut agar dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diberlakukan agar tujuan pembelajar agar 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 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 dari sesuai dengan karakteristik, kemampuan peserta didik sehingga tujuan dan pembelajaran tercapai. Oleh karena 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. Pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar " (hlm 149).

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran menggunakan masalah nyata yang tidak struktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru (Fathurrohman, 2017).

Sedangkan menurut Anwar Prayitno (2019) pembelajaran berbasis masalah merupakan "strategi dalam mengajarkan yang dapat mendorong dan merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, lebih berinteraksi dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk berpikir bagaimana memecahkan suatu masalah. Dalam pembelajaran siswa harus berperan aktif membentuk pengetahuan bukan hanya menerima secara pasif dari guru, siswa perlu diberi tantangan dan bantuan yang sesuai dari guru dan teman sebaya yang lebih mampu sehingga dapat bergerak memperoleh pengetahuan baru, dan siswa harus dipandang sebagai subjek yang memiliki potensi untuk dikembangkan sesuai dengan penalarannya sehingga dapat menemukan sendiri konsep-konsep sebagai dasar pengetahuan dengan benar" (hlm. 2).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan ke peserta didik dengan memberikan suatu permasalahan untuk mengembangkan keterampilan, menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru yang harus dipecahkan atau diselesaikan, siswa harus berperan aktif membentuk pengetahuan bukan hanya menerima secara pasif dari guru

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 di mulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Kelima tersebut dijelaskan berikut ini” (hlm. 222).

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena, demonstrasi, atau cerita yang memunculkan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasikan 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 menyediakan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, dan model serta membantu mereka yang membagi tugas dengan temannya. Peserta didik dengan bimbingan guru mempresentasikan hasil pengamatan.
Tahap 5 Menalisis dan mengevaluasi proses	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap menyediakan

pemecahan masalah	mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
-------------------	---

Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran Berdasarkan Masalah

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

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

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

1. Mengorganisasikan peserta didik pada masalah yang sebenarnya terjadi dan menghadapi pembelajaran terisolasi.
2. Berpusat pada peserta didik.
3. Menciptakan pembelajaran interdisiplin.
4. Penyelidikan terintergrasikan dengan dunia nyata dan praktis.
5. Menghasilkan produk dan menyajikannya.
6. Mengajarkan kepeserta didik untuk mampu menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan untuk jangka Panjang.
7. Pembelajaran secara kooperatif.
8. Guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.
9. Masalah digunakan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
10. Informasi didapatkan dari 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 gerakan secara kompleks, yaitu gabungan dari lempar, tangkap, jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, dan lain-lain” (hlm. 44).

Menurut Renditya (2015) mengatakan “bola basket memiliki tujuan dengan mencakup poin yang banyak dengan masukan bola ke ring dengan menggunakan teknik *shooting* dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri

kemasukan bola sedikit mungkin. Teknik dasar yang terdapat pada olahraga bola basket antara lain: *dribble* (menggiring), *passing* (mengumpan), *shooting* (menembak), dan *catching* (menangkap)” (hlm. 11).

Menurut Bagus Ramadhani & Tri Widodo (Yuliandra & Fahrizqi, 2019) pengertian bola basket merupakan “bola basket adalah olahraga yang dimainkan berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan lima orang, setiap tim saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket merupakan olahraga diruangan tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil hal ini sangat cocok untuk ditonton” (hlm. 4). Sedangkan Yulianti & Roji (2019) bola basket adalah “olahraga beregu, yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola kedalam keranjang lawan” (hlm. 47).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, bola basket merupakan olahraga permainan bola besar berkelompok bola basket memiliki tujuan dengan mencetak poin yang banyak dengan memasukkan bola ke ring dengan menggunakan teknik *shooting* dan menjaga yang dimainkan dengan berbagai gerakan tangan dan unsur komponen kebugaran jasmani dengan tujuan untuk memasukkan bola kedalam 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 (*dribble*), gerakan menembak gerakan berporos (*pivot*), gerakan *lay up shoot*, dan gerakan *reabound*” (hlm. 44).

Menurut Novan Pinar Arwanda, Pandu Kresnapati, dan Fajar Ari Widyatmoko (Putu, 2018) “permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Dalam permainan ini kerja sama tim merupakan faktor untuk meraih kemenangan. Kemenangan

tersebut perlu adanya keterampilan gerak dalam menguasai teknik-teknik dasar yang baik untuk mencapai hasil yang optimal” (hlm. 2).

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

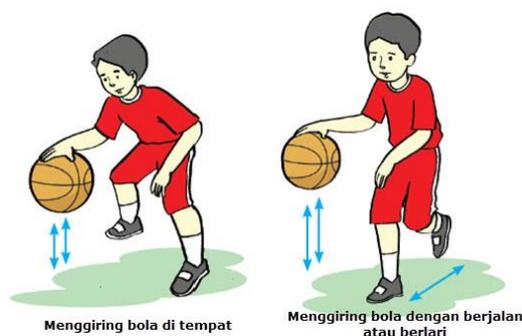
2.2.2.3 Teknik *Dribble* Permainan Bola Basket

Menurut Novan Pinar Arwanda, Pandu Kresnapati, dan Fajar Ari Widyatmoko (Kuswoyo & Riyanto, 2019) “*dribble* dalam permainan bola basket bisa diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk membawa bola ke daerah lawan. Membawa bola dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan lebih dari satu langkah asal dilakukan dengan dipantulkan. Hal ini biasa dilakukan dengan berjalan maupun berlari. Tangan kanan maupun kiri biasa digunakan untuk melakukan *dribble* dengan bergantian, akan tetapi hal yang dilarang adalah menggunakan kedua tangan untuk membawa bola. *Dribble* dalam permainan bola basket berguna untuk menyusup pertahanan lawan, mengacaukan pertahanan lawan, bisa juga untuk memperlambat tempo permainan, membuka peluang serangan” (hlm. 2).

Menurut Muhammad Fatkhur Ronzi (2022) *dribble* bola basket adalah, “memantulkan bola kelantai dengan menggunakan tangan. *Dribble* dibagi menjadi dua yaitu *dribble* tinggi dan *dribble* rendah. Tujuan dari *dribble* adalah untuk menusuk pertahanan lawan, menurunkan tempo permainan dan juga melindungi bola supaya tidak direbut oleh lawan dengan bantuan tubuh untuk menghalangi lawan” (hlm. 885).

Sedangkan menurut Daharis dan Ramadhani (2018) *dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola” (hlm. 79).

Dapat disimpulkan menggiring bola adalah memantulkan bola ke lantai, tujuan dari *dribble* adalah untuk membebaskan diri dari lawan yang dilakukan untuk membawa bola ke daerah lawan mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola.



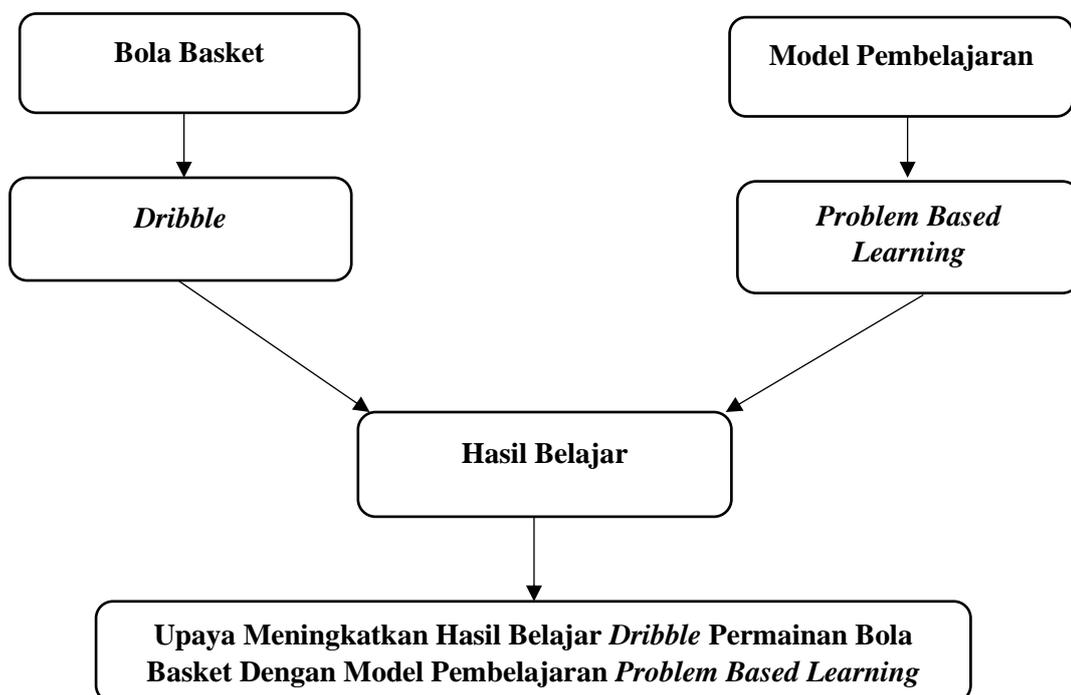
Gambar 2.1. Teknik *Dribble*
Sumber: mikirbae.com

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Referensi atau penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fatkhur Ronzi (2022) yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar *lay up* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*”. Sama halnya dengan penulis dilakukan dengan tujuan yang sama hanya beda variabel penelitian, sampel, dan tempat penelitian.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis temukan, mulai dari rendahnya hasil belajar teknik dasar *dribble* peserta didik sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga penulis membuat solusi agar hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa meningkat dengan model belajar *problem based learning*.



Gambar 2.2 kerangka berfikir

Berdasarkan gambar 2.2. Kerangka berfikir yang diambil oleh penulis terdiri dari bola basket, *dribble*, model pembelajaran, *problem based learning*, dan hasil belajar. Pada memilih model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Maka dari itu, model pembelajaran ini merupakan aspek yang penting agar peserta didik dapat memahami dan melakukannya dengan maksimal. Penulis menggunakan model pembelajaran *problem based learning* kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* pada permainan basket. Maka adanya penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*”. Agar hasil belajar *dribble* meningkat khususnya di kelas 8F SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.

2.3 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2014, hlm. 110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai

terbukti melalui data yang terkumpul”. Penelitian dapat merumuskan hipotesis Tindakan. Hipotesis tindakan mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan yang terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan yang dilakukan. Berdasarkan kajian teoretis, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, “model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola basket siswa kelas 8F SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024”. Hipotesis tindakan diuji berdasarkan deskriptif dan perhitungan statistik (*Uji – t*).