

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pendidikan Jasmani

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Dalam Kartini, (2024, p.1443) C. A Bucher menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani.

Syafruddin et al. (2022, p.75) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai proses pendidikan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan meningkatkan kebugaran jasmani, melatih keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan, serta perilaku hidup sehat dan aktif. Sedangkan menurut Sari et al. (2024, p.480) pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mencapai perubahan secara holistik dalam kualitas individu. Pendekatan ini melibatkan aspek fisik, mental, dan emosional individu secara menyeluruh.

Setyawan dalam jurnal Sari et al., (2024, p.480) menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani secara sistematis untuk meningkatkan aspek fisik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional. Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, serta moral melalui aktivitas fisik.

Berdasarkan hasil analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan dan pengalaman belajar yang menggunakan aktivitas jasmani untuk meningkatkan aspek fisik, kognitif, afektif, sosial, emosional, dan moral yang di berikan kepada peserta didik dengan tujuan membangun pola pikir kritis, meningkatkan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, stabilitas emosional, dan sikap moral. Bagi guru, pendidikan jasmani sangat

penting guna menunjang aspek-aspek penting seperti yang telah di uraikan di atas. Sehingga, peserta didik dapat belajar dengan nyaman, aman, bugar, serta dapat memenuhi aspek-aspek lainnya.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pengetahuan, serta sikap melalui aktivitas fisik terpilih. Program ini menekankan pembelajaran gerak dan olahraga untuk membentuk individu holistik, mencakup domain fisik, psikis, kognitif, dan afektif.

Menurut Mustafa, (2022, p.72), tujuan utama pendidikan jasmani adalah membentuk karakter moral melalui internalisasi nilai-nilai, meningkatkan pertumbuhan fisik-psikis, serta mengembangkan sikap sportif, disiplin, dan kerjasama. Iswanto & Widayati, (2021, p.14) menyatakan bahwa pendidikan jasmani mendukung pertumbuhan seimbang secara fisik, mental, emosional, spiritual, dan sosial melalui aktivitas fisik. Pratama et al., (2025, p.240) menekankan tujuan pendidikan jasmani untuk meningkatkan kebugaran fisik, mental, sosial, dan emosional siswa melalui latihan sistematis, sehingga membentuk gaya hidup aktif dan sehat. Pendidikan jasmani berkontribusi pada tujuan pendidikan nasional dengan membentuk manusia beriman, berakhlak mulia, sehat, dan bertanggung jawab melalui pengalaman aktivitas fisik. Program ini meningkatkan kapasitas fisik dan sportivitas untuk mencegah penyakit serta mendukung pola hidup sehat.

Berdasarkan hasil analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran tujuan penting dalam mendukung tujuan pendidikan nasional dengan membentuk individu yang tidak hanya sehat secara fisik, tetapi juga beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Selain itu, program pendidikan jasmani berkontribusi pada peningkatan kapasitas fisik dan sportivitas, yang membantu pencegahan penyakit dan mendorong gaya hidup sehat secara menyeluruh. Dengan demikian, pendidikan jasmani berperan sebagai sarana

pembentukan karakter dan kebugaran fisik untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan sehat.

2.1.1.3 Materi PJOK Jenjang SMP

Materi PJOK untuk jenjang SMP pada Kurikulum Merdeka mencakup 8 unit pembelajaran per tahun, meliputi keterampilan gerak, pengetahuan gerak, pemanfaatan gerak, pengembangan karakter, dan nilai-nilai gerak melalui aktivitas seperti permainan invasi, permainan net, atletik, senam, serta pola hidup sehat. Fokus utama adalah pengembangan holistik siswa pada fase D (kelas VII-IX), termasuk permainan tradisional Indonesia seperti egrang dan balap karung untuk membangun keterampilan motorik dan apresiasi budaya. Materi PJOK SMP terdiri dari permainan invasi (sepak bola, voli, basket), permainan net (bulu tangkis, tenis meja, kasti), ritmik, ritme, dan kebugaran jasmani yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) untuk meningkatkan kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Pratama et al., (2025, p.240) menegaskan bahwa PJOK berperan krusial dalam meningkatkan kebugaran jasmani siswa SMP secara holistik, dengan materi yang mendukung pertumbuhan fisik, mental, emosional, spiritual, dan sosial melalui latihan sistematis. Pendekatan pembelajaran PJOK SMP menekankan model *blended learning*, *cooperative learning*, dan *problem-based learning* untuk mengintegrasikan kesehatan, olahraga, dan pendidikan jasmani guna membentuk gaya hidup sehat.

2.1.2 Konsep Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar Mengajar

Edward (2024:2) dalam (Azani et al., 2024) mengemukakan bahwa belajar terjadi akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Dalam bukunya Manaf & Khotimah, (2022, p.5) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Menurut Lubis, (2021, p.98) menjelaskan definisi mengajar dalam Jurnal Literasiologi, bahwasanya mengajar adalah usaha guru membimbing, mengarahkan, dan mengorganisir belajar dengan tujuan agar siswa dapat menerima, memahami, dan mengembangkan pengetahuan. Mengajar juga merupakan usaha menciptakan kondisi lingkungan agar terjadi interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga proses belajar dapat berlangsung.

Menurut Corey dalam Azani et al., (2024, p.22) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Dengan demikian, belajar adalah proses internal perubahan pada individu yang terjadi karena pengalaman dan interaksi, sedangkan mengajar adalah usaha eksternal dari guru untuk memfasilitasi dan mengarahkan proses belajar tersebut. Pembelajaran merupakan keseluruhan sistem dan proses interaksi yang menghubungkan belajar dan mengajar demi mencapai tujuan pendidikan.

Dalam buku Karwono & Mularsih, (2018, p.8) mengungkapkan beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

- a. Belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya. Jika belum ada perubahan maka belum dikatakan belajar.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen. Bukan tiba-tiba muncul seperti sulap. Namun jika perubahan ini tidak diulang-ulang maka akan lupa bahkan hilang.
- c. Perubahan perilaku tidak selalu terjadi secara langsung setelah proses belajar selesai. Ada jeda waktu yang dibutuhkan hingga perilaku ini bisa muncul sehingga dibutuhkan pengulangan proses belajar.
- d. Perubahan berasal dari latihan dan pengalaman. Perubahan ini bukan berasal dari kematangan dan insting.

- e. Pengalaman atau latihan yang sudah diperoleh harus diperkuat. Hasil dari belajar itu bisa hilang, lupa, tidak dikuasai maka harus dilatih secara berulang-ulang.

Berdasarkan hasil analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu:

- a) Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang relatif permanen.
- b) Perubahan tidak selalu terjadi secara langsung.
- c) Perubahan berasal dari pengalaman dan latihan dalam jangka waktu tertentu.
- d) Pengalaman dan latihan yang sudah diperoleh harus dilatih secara berulang-ulang.

Agar proses belajar terjadi sesuai dengan yang diharapkan, maka guru perlu memperhatikan beberapa prinsip. Alvin C. Eurich Karwono & Mularsih, (2018, p.28) menyimpulkan beberapa prinsip belajar yaitu:

- a. Hal apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak ada seorangpun dapat melakukan kegiatan belajar untuknya.
- b. Setiap siswa belajar menurut temponya (kecepatannya) sendiri dan setiap umur terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- c. Seorang siswa belajar lebih banyak bilamana setiap langkah diberi penguatan (*reinforcement*). Guru hendaklah menguasai salah satu keterampilan dasar mengajar yaitu keterampilan memberikan penguatan (*reinforcement*) guna memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan belajarnya. Bentuk dari penguatan yaitu penguatan verbal dan nonverbal. Penguatan tersebut ditujukan kepada siswa secara perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Terdapat juga penguatan yang ditujukan tidak penuh karena adanya jawaban siswa yang kurang sempurna. Penguatan verbal bisa dalam bentuk/berupa menyuruh siswa lain untuk tepuk tangan bagi siswa yang sudah menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan/atau menjawab pertanyaan guru dengan benar.
- d. Penguatan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
- e. Apabila diberi tanggung jawab mempelajari sendiri, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengingat secara lebih baik.

2.1.2.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sumarni & Manurung, (2023, p.2862) Hasil belajar ialah suatu proses penentuan kemampuan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari dan dipahami. Sedangkan, hasil belajar menurut Maruwae, (2022, p.11) dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dicapai oleh individu, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan setelah melalui proses pembelajaran yang di proyeksikan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai aspek.

Berdasarkan hasil analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1) Faktor Internal

- a. Faktor Fisiologis, kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam kondisi Lelah/capek, tidak cacat tubuh, dan lain-lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi saat pembelajaran berlangsung.
- b. Faktor Psikologis, setiap siswa pastinya memiliki kondisi psikologis yang berbeda. Tentunya hal ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis seperti Intelegensi (IQ), minat, bakat, perhatian, motivasi dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

- a. Faktor Lingkungan, lingkungan yang baik dapat membantu siswa belajar dengan nyaman dan aman. Maka dari itu faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Faktor Instrumental, faktor instrumental Adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan serta sebagai sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Faktor instrumental ini meliputi kurikulum, modul ajar, sarana dan guru.

2.1.3 Permainan Bola Basket

2.1.3.1 Pengertian Permainan Bola Basket

Permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan dengan aturan-aturan tertentu. Permainan bertujuan untuk merangsang keterampilan gerak agar terkoordinasi dengan baik. Banyak sekali cabang olahraga yang dapat kita mainkan baik individu maupun kelompok, contohnya seperti permainan invasi dan permainan net dan yang lainnya.

Permainan invasi merupakan permainan olahraga yang bertujuan untuk menyerbu wilayah atau zona lawan guna mencetak gol atau poin sambil berusaha mempertahankan wilayahnya sendiri agar tidak ditembus oleh lawan. Permainan invasi terbagi menjadi beberapa macam olahraga diantaranya yaitu olahraga sepakbola, bola basket, bola tangan, dan hoki.

Menurut PERBASI (2004), bola basket adalah permainan di mana setiap regu berusaha mencetak angka ke basket lawan dan mencegah lawan mencetak angka. Permainan bola basket dibagi menjadi empat quarter dimana setiap tim terdiri dari 5 orang baik putra maupun putri. Setiap quarternya diberi waktu selama 10-12 menit.

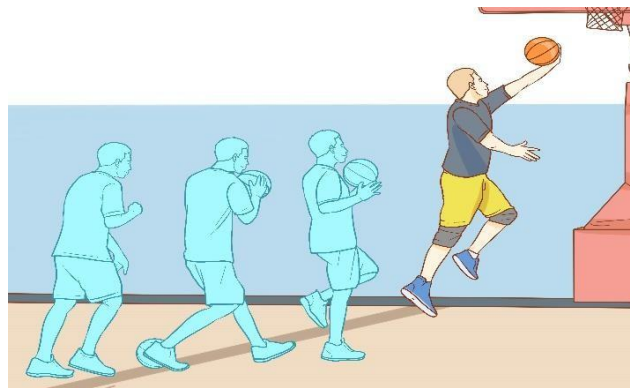
Menurut Kosasih dalam Selan et al., (2023, p.75) Keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi enam, yaitu; 1) Teknik melempar 2) Teknik menangkap, 3) Teknik menggiring bola, 4) Teknik menembak, 5) Teknik gerakan berporos, 6) Teknik tembakan *lay-up*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Permainan olahraga yang dimainkan secara individu atau kelompok punya aturan khusus untuk melatih gerakan agar lebih lincah dan terkoordinasi, misalnya permainan invasi seperti sepak bola, basket, bola tangan, atau hoki. Khusus bola basket, menurut PERBASI pada tahun 2004, tim saling berebut melempar bola ke ring lawan dan mencegah lawan mencetak poin, dengan pertandingan dibagi empat kuartir masing-masing 10-12 menit, dengan 5 pemain per-tim baik laki-laki atau perempuan. Teknik dasar basket yang disebut Kosasih dalam Selan et al. (2023) ada enam: lempar bola, tangkap bola, *dribble*, *shooting*, pivot (gerak berporos), dan *lay-up shoot*.

2.1.4 Teknik Lay-Up Shoot

Teknik ini sendiri dapat diartikan sebagai penguasaan unsur-unsur gerakan yang dikordinasi dengan baik untuk menciptakan permainan yang baik pula. Teknik ini berguna ketika bermain pada suatu cabang olahraga untuk memperlihatkan keterampilan dalam suatu cabang olahraga.

Tembakan *lay-up shoot* adalah teknik tembakan yang dilakukan dengan bantuan irama dua langkah. Tembakan ini merupakan teknik yang paling aman dan efektif untuk dilakukan pada saat pertandingan karena dengan teknik ini akan lebih dekat dengan keranjang dan memudahkan untuk memasukkan bola ke keranjang.



Gambar 2. 1 Teknik *Lay-up shoot*

(Sumber: WikiHow <https://id.wikihow.com/Melakukan-Lay-Up>)

Menurut Isnanto, (2019, p.11) menjelaskan tentang cara melakukan *lay-up shoot* sebagai berikut:

- a. Pertama untuk memulai gerakan ini dilakukan dari posisi diam
- b. Bola dipegang dengan kedua tangan di depan badan
- c. Kaki tumpuan berada di depan
- d. Gerakan kaki yang di belakang ke depan (gerakan melompat) dengan hitungan satu
- e. Langkahkan kaki tumpuan yang di belakang ke depan dengan jarak yang lebih pendek. dilanjutkan dengan meloncat ke atas setinggi mungkin sambil menembakkan bola atau melepaskan bola ke arah ring dengan satu tangan (hitungan dua dan tiga)
- f. Setelah pemain dapat melakukan selanjutnya *lay-up shoot* dapat dilakukan dengan berjalan atau berlari.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Sani dalam Hidayat & Juniar, (2020, p.19) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pola prosedur yang disusun secara sistematis berdasarkan pengembangan teori-teori yang ada dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Joyce dan Weil dalam Rahmah et al., (2025, p.4) menyampaikan bahwa model pembelajaran adalah yang menghubungkan guru dengan guru yang lain dalam wadah pengetahuan mempelajari cara mengajar, dan model pembelajaran tidak hanya sebagai panduan dalam mengajar tapi juga dapat digunakan sebagai penelitian. Model pembelajaran juga bisa disebut sebagai strategi untuk dipakai oleh seorang guru dalam pembelajaran. Karena pada kenyataannya, seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk di implementasikan kepada peserta didik supaya terciptanya pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau pola terencana yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Model ini meliputi tujuan pembelajaran, langkah-langkah atau prosedur sistematis, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Model pembelajaran berperan dalam menciptakan situasi yang memungkinkan interaksi belajar sehingga terjadi perubahan atau perkembangan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran dapat digunakan untuk membimbing proses pembelajaran dan merancang kurikulum serta bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Metzler (2015) dalam Hidayat & Juniar, (2020, p.19) menyampaikan bahwa terdapat beberapa macam model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1) Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung (*Direct intruction*) merupakan sebuah pembelajaran yang berpusat langsung pada guru (*Teacher Oriented*). Guru akan menjadi fasilitator dan memberikan bahan ajar langsung kepada peserta didik. Pembelajaran

langsung ditandai dengan adanya keputusan-keputusan yang muncul oleh guru. Peserta didik lebih banyak mengikuti arahan dari guru pada saat pembelajaran dan hanya dapat merespons ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan.

2) Sistem Personal Untuk Pembelajaran (*Personalized System For Instructional*)

Merupakan sebuah pembelajaran yang mandiri melalui rangkaian tugas yang telah diberikan oleh guru secara tertulis. Model ini diciptakan oleh Keller 1974 yang di desain untuk mengizinkan setiap siswa terhadap kemajuan perkembangannya sendiri melalui rangkaian tugas yang telah diberikan oleh guru.

3) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif merupakan sebuah pembelajaran yang berhubungan dengan penghargaan kelompok (tim), tanggung jawab, individu, dan kesempatan sukses yang sama. Menurut Slavin (1983) Pembelajaran kooperatif merupakan seperangkat strategi pembelajaran yang berhubungan dan terbagi ke dalam tiga atribut umum diantaranya penghargaan tim, akuntabilitas individu, dan kesempatan yang sama untuk sukses.

4) Pendidikan Olahraga (*Physical Education*)

Pendidikan Olahraga merupakan model pembelajaran yang memberikan peran kepada siswa secara luas, bukan saja hanya menjadi seorang atlet tetapi juga wasit, pelatih, penonton dan yang lainnya.

5) Pengajaran Teman Sebaya (*Peer Teaching*)

Merupakan proses pembelajaran dengan dibantu peserta didik yang berkompeten untuk mengajar peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik yang berperan sebagai tutor sebaya untuk menyampaikan ilmu yang telah didapat selama pembelajaran kepada teman-temannya.

6) Pengajaran Inkuiri (*Inquiry Teaching*)

Pengajaran inkuiri ini menggunakan pertanyaan untuk membimbing pembelajaran, dan menjawab melalui gerakan. Maksudnya guru membuat kerangka masalah dari mempertanyakan sebuah pertanyaan, sehingga membuat peserta didik berkreasi dan mengeksplorasi satu atau lebih solusi yang masuk akal.

Kemudian peserta didik mendemonstrasikan solusi tersebut sebagai bukti pembelajaran yang terjadi.

7) Permainan Taktik (*Tactical Game*)

Pada model ini memfasilitasi tingkat pemahaman ke dalam bentuk permainan dan situasi seperti permainan nyata. Model permainan taktik berdasarkan pada suatu urutan perkembangan game yang sesuai dan pembelajaran seperti permainan yang berfokus pada masalah taktik untuk siswa dalam memecahkannya.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Iwanggin et al., (2024, p.397) Model pembelajaran kooperatif adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model kooperatif ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan prestasi akademik mereka, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri mereka untuk berhubungan sosial melalui pembentukan sikap saling percaya antar teman.

Eggen dan Kauchak dalam Harefa et al., (2022, p.78) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai strategi pengajaran kelompok yang melibatkan siswa bekerja sama secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama dengan saling bertanggung jawab dalam proses belajar. Sedangkan menurut Hayati, (2019, p.27) model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis sintesis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil yang heterogen. Siswa saling membantu dan bertanggung jawab dalam proses belajar bersama untuk mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan secara kolektif. Model ini tidak hanya memfokuskan pada pencapaian akademik, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi,

dan rasa tanggung jawab individu dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan interaksi aktif, kolaborasi, dan dukungan antaranggota kelompok untuk memaksimalkan hasil belajar secara bersama-sama.

Menurut Hidayat & Juniar, (2020, p.19) ada beberapa macam tipe model pembelajaran kooperatif, diantaranya:

a. *Student Teams-Achievement Division* (STAD)

Dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1980, tipe ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Yaitu mengubah perilaku individualistik menjadi kerjasama tim/kelompok.

b. *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran ini merupakan sebuah pengembangan dari model STAD, dengan membuat penilaian individu nya di ubah ke dalam sebuah permainan (game).

c. *Team-Assisted Instruction* (TAI)

Model pembelajaran ini merupakan sebuah gabungan dari pembelajaran kooperatif dengan system personal serta adanya level keterampilan yang dipelajari.

d. *Group Investigation* (GI)

Model yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memilih subtopik dan mencari informasi, mengintegrasikan prinsip belajar demokratis. Siswa berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

e. Jigsaw

Merupakan model pembelajaran yang ditandai dengan adanya kelompok asal (*original*) dan kelompok ahli (*expert*).

f. *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Sebuah model pembelajaran yang ditandai dengan adanya anggota kelompok yang bertemu untuk mendapatkan sebuah informasi yang bertujuan untuk saling bekerja sama, bertanggung jawab dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

g. *Sharing and Knowing (SHARK)*

Merupakan sebuah model pembelajaran yang ditandai dengan adanya penampilan secara tidak langsung (video).

2.1.7 Model Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Dalam Ndoa et al., (2024, p.215). Slavin mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* adalah varian dari pembelajaran berbasis diskusi kelompok yang memberi kesempatan peserta didik untuk saling berbagi gagasan dan memilih alternatif gagasan terbaik sebagai solusi suatu masalah. Model *Group Investigation* juga mendorong siswa belajar aktif, berpikir kritis, dan berpartisipasi dalam konteks sosial kelompok sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut Siregar & Hasanah, (2022, p.12) model pembelajaran kooperatif *group investigation* adalah model pembelajaran yang didasarkan atas kelompok-kelompok kecil dan menekankan pada proyek dengan cara mencari dan menemukan informasi dari berbagai macam sumber. Langkah-langkahnya meliputi memilih topik, perencanaan, implementasi, analisis, sintesis, presentasi, dan evaluasi Siregar & Hasanah, (2022, p.12). Model pembelajaran ini meminta kelompok untuk bekerja sama dalam menghasilkan dan berbagi hasil pembelajaran mereka Hidayat & Juniar, (2020, p.40).

Dalam Aslamiah et al., (2024, p.40) mengemukakan bahwa *Group Investigation* adalah model pembelajaran yang membentuk kelompok secara heterogen, dengan menentukan keaktifan siswa secara demokratis berbasis penemuan, menekankan pada pemilihan materi pembelajaran oleh siswa sesuai dengan tema yang sudah ditentukan sebelumnya.

Menurut Agustian & Ariani, (2020, p.28) *Group investigation* adalah jenis model yang memberikan siswa kesempatan untuk belajar cara berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka sendiri sehingga mereka dapat dengan mudah menganalisis unsur-unsur pembelajaran di kelas mana pun atau di luar kelas melalui penyelidikan.

Menurut Sai (2017) dalam (Saepuloh & Rodiah, 2020) Mengemukakan bahwa model pembelajaran *group investigation* merupakan bentuk dari salah satu pembelajaran kooperatif yang menekankan kepada siswa untuk dapat mencari sendiri mengenai tema/sub pokok materi (informasi) suatu pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan atau materi yang sudah tersedia, contohnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet ataupun perpustakaan (Sai, 2017)

Menurut beberapa definisi diatas, model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* merupakan varian pembelajaran berbasis diskusi kelompok kecil yang memungkinkan peserta didik aktif berbagi gagasan, memilih solusi terbaik, dan bekerja sama secara kolaboratif dalam konteks sosial kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Tujuan kognitif model ini adalah untuk mengembangkan akademik yang tinggi dan keterampilan inkuiri siswa.
- b. Kelas dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen, biasanya didasarkan pada keakraban, persahabatan, atau minat sama terhadap topik.
- c. Siswa terlibat aktif sejak tahap perencanaan pembelajaran (memilih topik dan cara investigasi) hingga akhir pembelajaran (penyajian laporan).
- d. Terjadi pertukaran pemikiran secara intens antar anggota kelompok.
- e. Suasana pembelajaran bersifat demokratis, di mana keputusan didasarkan pada pengalaman dan kesepakatan kelompok terkait masalah yang diselidiki.
- f. Guru dan siswa memiliki status yang sama dalam mengatasi masalah dengan peranan yang berbeda.

Berdasarkan hasil analisis sintesis, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* memiliki beberapa aspek dan ciri-ciri yang signifikan. Serta model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa mulai dari perencanaan, pemilihan topik, pencarian dan analisis informasi, sampai presentasi dan evaluasi hasil kerja kelompok. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara akademis tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir

kritis, komunikasi, serta pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Kerja sama dalam kelompok juga mengajarkan peserta didik tanggung jawab individu dan kolektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama.

2.1.7.1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Sintak model pembelajaran menjelaskan serangkaian tahapan sistematis yang harus dilalui dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks model *Group Investigation*, sintak ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran yang bersifat kolaboratif, mengembangkan keterampilan kerja sama, pengumpulan informasi, dan berpikir kritis demi mencapai hasil belajar yang bermakna dan optimal. Berikut adalah sintak (langkah) model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*:

a. Membentuk Kelompok

Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil secara heterogen, biasanya 4-5 orang yang berbeda karakter agar saling melengkapi.

b. Mengidentifikasi Topik atau Tema

Dalam kelompok, siswa memilih atau ditentukan topik yang akan mereka pelajari bersama, sehingga siswa memiliki rasa kepemilikan terhadap pembelajaran.

c. Merencanakan Investigasi

Kelompok menyusun rencana kerja bersama, seperti pembagian tugas, sumber belajar, dan metode pencarian informasi.

d. Melaksanakan Investigasi

Siswa mengumpulkan data dan informasi melalui diskusi, eksperimen, membaca, atau observasi sesuai rencana.

e. Menyiapkan Laporan Akhir

Kelompok merangkum hasil investigasi ke dalam laporan tertulis yang sistematis, mencakup temuan dan kesimpulan.

f. Mempresentasikan Laporan

Hasil kerja kelompok dipresentasikan kepada kelas atau audiens lain sebagai bentuk evaluasi dan pembelajaran berbagi.

g. Evaluasi

Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil kerja siswa secara individu dan kelompok termasuk refleksi atas pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis sintesis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terdapat serangkaian tahapan sistematis yang harus dilalui dalam proses belajar mengajar. Sintak ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran yang bersifat kolaboratif, mengembangkan keterampilan kerja sama, pengumpulan informasi, dan berpikir kritis demi mencapai hasil belajar yang bermakna dan optimal.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Group Investigation*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pertama kali dikembangkan oleh Herbert A. Thelen pada tahun 1960, yang terinspirasi dari ide John Dewey tentang pembelajaran berbasis pengalaman sosial. Model ini kemudian disempurnakan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan dari Universitas Tel Aviv, menekankan kerja kelompok heterogen untuk investigasi topik secara mendalam.

Menurut Ritonga.S et,al (2024, p.4332) *Group investigation* adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang menuntut peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam mengembangkan sikap dan pengetahuannya sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih bermakna. Dalam konteks pembelajaran kooperatif *group investigation* dapat diartikan sebagai salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik atau objek khusus. Dengan demikian, fokus utama dari metode *Group Investigation* adalah melakukan penelitian terhadap suatu topik. Metode *Group Investigation* setidaknya memiliki tiga tujuan utama, yaitu: (1) Membantu siswa melakukan investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitis. (2) Mencapai pemahaman yang mendalam terhadap suatu topik melalui proses investigasi. (3) Melatih siswa untuk bekerja sama secara kooperatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

Namun, model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* sendiri memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Hidayat & Juniar, (2020, p.44) kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a. Peningkatan belajar tidak hanya tergantung pada usia siswa, mata pelajaran, dan aktivitas siswa.
- b. Unsur-unsur psikologis siswa lebih terangsang dan lebih aktif, karena adanya rasa kebersamaan dalam kelompok.
- c. Pada saat diskusi fungsi ingatan jadi lebih aktif, lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapat.
- d. Dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi.
- e. Dapat membantu mengaktifkan kemampuan latar belakang mereka dan belajar dari latarbelakang temannya.
- f. Dapat menimbulkan motivasi siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas.
- g. Meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah.
- h. Meningkatkan komitmen, menghilangkan prasangka buruk, dan toleransi tinggi.

2) Kekurangan

- a. Kurangnya kontribusi siswa yang memiliki prestasi rendah, sehingga menimbulkan kekecewaan bagi siswa yang memiliki prestasi tinggi.
- b. Adanya pertentangan antar kelompok yang memiliki nilai lebih tinggi dengan kelompok yang memiliki nilai rendah.
- c. Untuk menyelesaikan materi pelajaran akan memakan waktu sedikit lebih lama.
- d. Guru dengan pengalaman yang kurang memungkinkan akan kesulitan dalam melaksanakan model pembelajaran ini.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI), yang pertama kali dikembangkan Herbert A. Thelen pada tahun 1960 dan disempurnakan Shlomo-

Yael Sharan dari Universitas Tel Aviv dengan inspirasi John Dewey, merupakan strategi efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam investigasi topik melalui kerja kelompok heterogen, sebagaimana didefinisikan Ritonga S. et al. (2024, p.4332) yang menekankan pemahaman bermakna via investigasi sistematis, pemahaman mendalam, dan kolaborasi kooperatif. Meski memiliki kelebihan signifikan seperti peningkatan motivasi, keaktifan psikologis, toleransi, dan kemampuan pemecahan masalah (Hidayat & Juniar, 2020, p.44), model ini juga menghadapi tantangan berupa ketidakmerataan partisipasi, konflik antarkelompok, waktu pelaksanaan yang lebih lama, serta ketergantungan pada pengalaman guru, sehingga keberhasilannya bergantung pada manajemen kelompok yang solid dan arahan kompeten.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat diperlukan guna mendukung tinjauan teoritis dan kerangka konseptual yang dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai acuan. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, diantaranya yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ratih Sintia Devi, Evi Mulyasari, dan Gunawan Anggia R tahun 2023 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Tahapan penelitian terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan-pelaksanaan dan pengamatan-refleksi, di mana dalam perencanaan pembelajaran menggunakan rancangan *Design by Understanding* (UbD). Hasil penelitian ini didapatkan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik antara pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 memperoleh persentase 80,6% kemudian meningkat sebanyak 15% menjadi 95,6% pada siklus 2, sehingga model kooperatif tipe *Group*

Investigation berbasis pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Bedanya penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada penelitiannya yang dilakukan pada siswa sekolah dasar dan fokus pada keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada siswa kelas VIII SMP dan fokus pada hasil *belajar lay-up shoot* bola basket dalam PJOK. Selain itu, penelitian penulis menilai hasil belajar gerak spesifik, bukan keterampilan kolaborasi.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Hanansyah dan Agi Ginanjar mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu tahun 2019 yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bola Basket Menggunakan Model Pembelajaran *Group Investigation*”. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tersebut yaitu hasil penelitian menyatakan model pembelajaran *Group Investigation* dalam pembelajaran penjas dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran bola basket. Pada siklus I terdapat peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 77,7 dan sebanyak 68% siswa yang mencapai KKM. Pada siklus II terdapat peningkatan dengan rata-rata kelas sebesar 86,1 dan sebanyak 100% siswa yang mencapai KKM.

Penelitian ini sama-sama membahas terkait materi bola basket, tetapi fokusnya lebih umum pada hasil belajar bola basket. Sedangkan, bedanya pada penelitian penulis lebih spesifik pada teknik *lay-up shoot*. Subjek dan konteks sekolahnya juga berbeda, karena penelitian terlampir dilakukan di SMPN 5 Tasikmalaya dengan 35 peserta didik kelas VIII B.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Sumbara Hambali mahasiswa STKIP Pasundan pada tahun 2019 dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Dalam Pembelajaran Bola Voli”. Berdasarkan hasil penelitiannya didapat bahwa nilai t-hitung pada model pembelajaran *group investigation* adalah 3,546 lebih besar dari t-tabel yaitu 2,042. Sedangkan pada pembelajaran konvensional mempunyai thitung sebesar 2,318 yang juga lebih besar dari t-tabel yaitu 2,042. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran *group investigation* dan pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa pada materi bola voli. Dan berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari masing-masing kelompok, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa pada materi bola voli.

Bedanya, pada penelitian ini dilakukan pada materi bola voli dan menekankan aspek kognitif, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada bola basket *lay-up shoot* dan menilai hasil belajar yang mencakup proses dan keterampilan gerak dalam PTK. Jadi, variabel terikat dan materi ajarnya berbeda.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syahrul Kahar, Zakiyah Anwar, Dimas Kurniawan Murpri pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar matematika siswa pada siklus ke I mencapai 21 siswa (70%) dengan nilai rata – ratanya 77,60 pada kategori cukup, sedangkan pada siklus ke II siswa yang tuntas belajarnya mencapai 27 siswa (90%) dan nilai rata – ratanya 83,13. Adapun hasil aktivitas siswa menunjukkan rata – rata skor yang awalnya 3.51 kemudian dilakukan tindakan menjadi 3.89, hal ini terlihat pada hasil uji regresi yang menunjukkan adanya pengaruh yang nyata antara aktivitas siswa terhadap hasil belajar dengan taraf signifikansi 0,210 dengan t sebesar 1,282. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Jigsaw mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Disisi lain model ini juga berimplikasi pada adanya perubahan sikap siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang secara langsung memberikan manfaat bagi hasil belajar.

Bedanya, ada pada penggunaan model yang berbeda, yaitu Jigsaw, bukan *Group Investigation*. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti adalah matematika, sedangkan penelitian terlampir adalah PJOK dengan materi *lay-up shoot* bola

basket. Jadi, penelitian ini lebih relevan sebagai pembandingan tentang efektivitas model kooperatif secara umum, bukan sebagai kesamaan langsung pada materi.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Rachmat Arif Ibrahim pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Group Investigation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi reaksi redoks dan elektrolisis kelas XII IPA-1 SMA Negeri 2 Leuwidamar. Hasil pembahasan data-data berikut : a. Peningkatan aktivitas dapat terlihat dari nilai rata-rata siklus I sebesar 42,85 % , di siklus II sebesar 59,52 % dan siklus III sebesar 90,48 % ; b. Perencanaan guru dalam menyiapkan pembelajaran siklus I skor 4,58, siklus II skor 4,68 dan siklus III skor 5,00 dan Proses pembelajaran pada siklus I skor 3,78 , pada siklus II skor 4,35 dan siklus III skor 4,75 ; c. Hasil belajar siswa, sebelum perlakuan siswa yang tuntas ada 5 (14,29%), siklus I ada 11 (31,43%), siklus II ada 18 (51,43%) dan siklus III ada 30 (85,71%). Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Learning tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan aktifitas peserta didik yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajarnya.

Pada penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran kimia dengan tiga siklus, sedangkan bedanya, penelitian penulis dilakukan pada PJOK bola basket dengan dua siklus. Fokus penilaiannya juga berbeda, karena penelitian terlampir menekankan keterampilan gerak *lay-up shoot* dalam pembelajaran PJOK.

2.3 Kerangka Konseptual

Permainan bola basket merupakan salah satu materi yang ada di jenjang SMP pada mata pelajaran PJOK. Dari hasil observasi di SMPN 5 Tasikmalaya, ada kesalahan-kesalahan yang nyata terjadi, bahkan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut salah satu guru PJOK di sana, hal ini diduga disebabkan karena peserta didik pada pembelajaran sebelumnya perlu meningkatkan pemahaman terkait materi *lay-up*

shoot yang disampaikan dan bisa juga tidak dipelajari kembali terkait materi tersebut setelah pembelajaran diberikan. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian Wicaksono dan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar PJOK sering dipengaruhi oleh rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta minimnya penguatan konsep setelah kegiatan praktik.

Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk peserta didik, sehingga tercipta ruang pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini didukung oleh penelitian Prasetyo et al. (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dan berbasis aktivitas mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani. Materi ini termasuk dalam kurikulum PJOK SMP karena *lay-up shoot* adalah teknik dasar bola basket yang membangun koordinasi, kecepatan, dan kebugaran jasmani siswa usia remaja. Pengajaran di SMP efektif karena siswa pada jenjang ini sudah memiliki kemampuan motorik dasar untuk mempraktikkannya, sebagaimana dijelaskan oleh Nugraha dan Setiawan (2023) bahwa perkembangan motorik remaja usia SMP berada pada fase optimal untuk penguasaan keterampilan gerak dasar dan kompleks.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah-sekolah khususnya di SMP Negeri 5 Tasikmalaya. Dikarenakan model ini menekankan kerja sama antar anggota kelompok serta mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat, berkolaborasi, dan aktif berpartisipasi sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Menurut penelitian Rahman dan Suryadi (2020), model *group investigation* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, serta rasa tanggung jawab siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses penyelidikan kelompok. Serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam hal mempelajari, memahami, dan mempraktikkan setiap materi yang diberikan oleh guru. Penelitian terbaru oleh Hidayat, Ma'mun, dan Suherman (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *group investigation* dalam

pembelajaran PJOK secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan teknik dasar olahraga dan pemahaman konseptual siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* sebagai salah satu alternatif guru untuk menyampaikan materi olahraga khususnya dalam materi *lay-up shoot* bola basket agar dapat memicu siswa lebih bersemangat dalam meningkatkan hasil belajar.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka konseptual diatas, dapat diambil suatu hipotesis yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu penerapan model kooperatif tipe *group investigation* dapat meningkatkan hasil belajar gerakan *lay-up shoot* pada peserta didik kelas VIII B SMPN 5 Tasikmalaya .