

**PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



Oleh :

RIDWAN AFIF

19711251052

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAH RAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

RIDWAN AFIF

NIM 19711251052

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis
Pembimbing,



Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.
NIP 196208061988031001

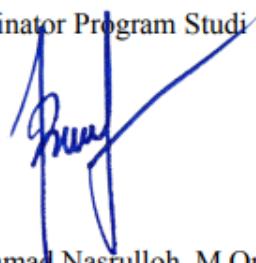
Mengetahui,
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Pd.
NIP. 198306262008121002

Koordinator Program Studi



Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
NIP. 198306262008121002

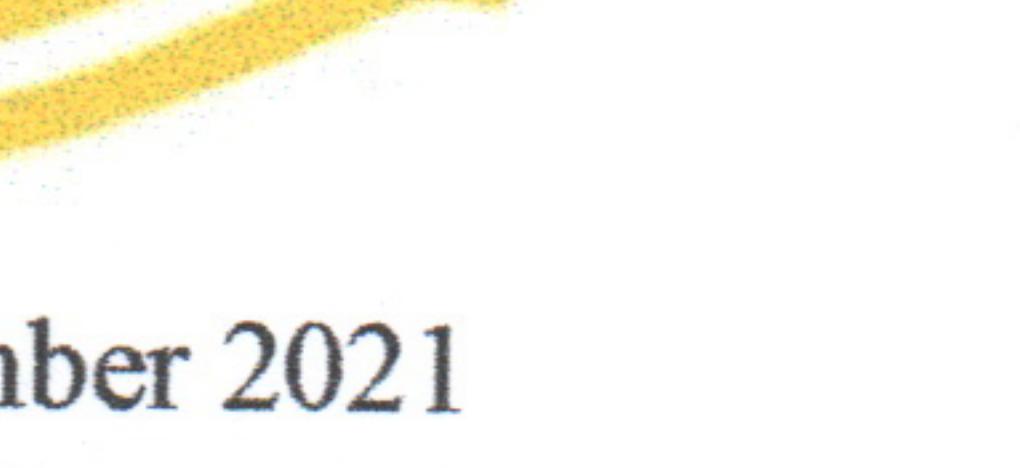
LEMBARAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

RIDWAN AFIF
NIM 19711251052

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal : 18 Agustus 2021

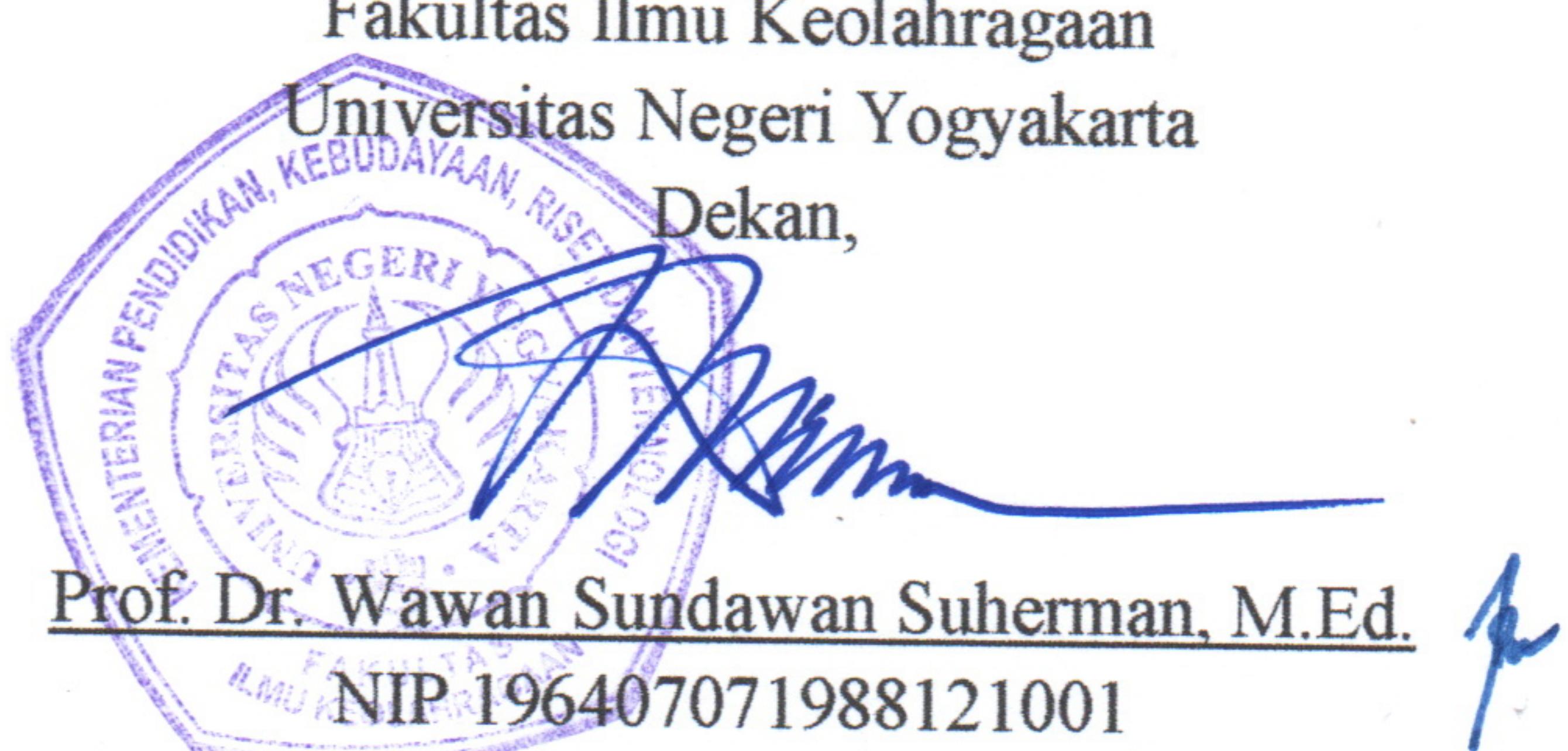
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. (Ketua/Penguji)		2/9/2021
2. Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. (Sekretaris/Penguji)		1 September 2021
3. Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. (Pembimbing/Penguji)		1 September 2021
4. Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. (Penguji Utama)		1 September 2021

Yogyakarta, 02 September 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



ABSTRAK

Ridwan Afif: Pengembangan Model *Cooperative Learning* Dalam Pembelajaran Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. **Tesis Yogyakarta: Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.**

Penelitian ini bertujuan Untuk menghasilkan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama dan untuk mengetahui efektivitas model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama

Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah – langkah penelitian pengembangan ADDIE, yang diadaptasi menjadi 5 langkah pelaksanaan penelitian, langkah – langkah tersebut diantaranya: 1) *Analyze* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 23 peserta didik Mts Ibnu Qoyyim dan uji skala besar 60 peserta didik di SMP Muhammadiyah 1 Sentolo dan SMP Muhammadiyah 2 Sentolo. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket skala validasi, rubric penilaian peserta didik, dan observasi.

Hasil penelitian merupa pengembangan Model Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama menghasilkan 1 buku panduan pembelajaran penjas model *Cooperative Learning*. Buku panduan pembelajaran penjas khususnya permainan bola besar (basket) diberi judul “Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Materi Permainan bola basket Sekolah Menengah Pertama”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku panduan pembelajaran penjas model *Cooperative Learning* yang telah dikembangkan dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Model Cooperative Learding Basket Peserta didik

ABSTRACT

Ridwan Afif: *Development of Cooperative Learning Models in Basketball Learning to Improve Junior High School Students' Learning Outcomes. Thesis Yogyakarta: Sport Science Study Program, Faculty of Sports Science, Yogyakarta State University, 2021.*

This study aims to produce a cooperative learning model in basketball learning to improve basketball learning outcomes for junior high school students and to determine the effectiveness of cooperative learning models in basketball learning to improve basketball learning outcomes for junior high school students.

This research was conducted by adapting the steps of ADDIE development research, which were adapted into 5 steps of research implementation, these steps include: 1) Analyze 2) Design 3) Development 4) Implementation 5) Evaluation. A small-scale trial was conducted on 23 students of Mts Ibnu Qoyyim and a large-scale test of 60 students at junior high school Muhammadiyah 1 Sentolo and junior high school Muhammadiyah 2 Sentolo. The instrument used to collect data is a validation scale questionnaire, student assessment rubric, and observation.

The results of the research are the development of Cooperative Learning Models in Basketball Learning to Improve Junior High School Students' Learning Outcomes to produce 1 Cooperative Learning model of physical education learning guide book. The manual for learning physical education, especially the big ball game (basketball), is entitled "Guidelines for Cooperative Learning Models for Junior High School Basketball Game Materials". Based on the results of the study, it can be concluded that the Cooperative Learning model of physical education learning guidebook has been developed and is feasible to use.

Keywords: Cooperative Learning Basketball Model for Students

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ridwan Afif

Nomor Mahasiswa : 1971251052

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Agustus 2021

Penulis



Ridwan Afif

NIM. 19711251052

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada tuhan Allah SWT karena atas Ridho, Karunia, rahmat serta hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket dengan *Cooperative Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. Tesis ini merupakan satu tugas akhir sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan kuliah Program Strata Dua (S2) pada Program Studi Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Program Studi Ilmu Keolahragaan.

Tesis ini bisa terselesaikan tidak lebih dan kurang banyak pihak yang ikut terlibat dalam proses pembuatannya. Terimakasih penulis sampaikan secara khusus kepada Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. sebagai dosen pembimbing tesis yang telah membantu dari awal hingga akhir proses pembuatan tesis ini. Selain itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Yogyakarta, Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO beserta staf yang banyak membantu sehingga proses penulisan tesis dapat terselesaikan dengan baik.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Pd. Telah banyak memberikan fasilitas ilmu dan masukkan untuk perbaikan.
3. Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or yang telah memberikan penulis bekal ilmu dan kemudahan dalam penyelesaian tesis ini.

4. Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyusun tesis.
5. Abdul Mahfusin Alim, S.Pd.Kor., M.Pd yang telah memberikan masukan dalam penyusunan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
6. Kedua orang tua, Mba Ambar, Mba Lina yang telah memberikan motivasi, dukungan, bantuan, dan doa kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
7. Sahabat terbaik Carles Nyoman Wali, Apri Maenun, Humam, Angga Wahyu. Yang tidak pernah bosan untuk membantu terwujudnya proses pembuatan tesis ini.
8. Keluarga besar mahasiswa Ilmu Keolahragaan angkatan 2019 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat atas selesainya pembuatan tesis ini, semoga tetap terjalin silahturahmi dan sukses.
9. Bapak/ibu kepala sekolah MTs Ibnu Qoyyim Yogyakarta, SMP Muhammadiyah 1 Sentolo dan SMP Muhammadiyah 2 Sentolo, yang telah memberikan ijin pengambilan data serta Bapak/Ibu guru yang telah memberi bantuan selama pengambilan data.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah ikut andil dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga banyak berkah serta kebaikan dari berbagai pihak baik yang disebut maupun tidak disebut dalam tesis ini mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Penulis menyadari bahwa tesis ini adalah sebuah karya yang merupakan proses dari belajar, dengan demikian penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis memohon kritikan dan saran yang bersifat membangun bagi kesempurnaan tesis ini.

Yogyakarta, 10 Agustus 2021

Penulis



Ridwan Afif

NIM. 19711251052

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
G. Manfaat pengembangan	11
H. Asumsi Pengembangan	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Hakikat Model Pembelajaran	15
2. Hahikat Pembelajaran Kooperatif	30
3. Perspektif Pembelajaran Kooperatif	33
4. Elemen – elemen Dasar Pemebelajaran Kooperatif	37
5. Kepercayaan Dasar Tentang Pembelajaran Kooperatif	44

6. Kendala Utama Dalam Pembelajaran Kooperatif	48
7. Aspek Pembelajaran Kooperatif	49
8. Karakter Pembelajaran Kooperatif.....	50
9. Metode Pembelajaran Kooperatif	51
10. Karakter Peserta Didik SMP	55
11. Hakikat Penjas Permainan Bola Basket	57
12. Hakikat Bermain Bola Basket.....	58
13. Hakikat Permainan Bola Basket.....	63
14. Hakikat Hasil Belajar Bola Basket dengan CL	86
B. Kajian Penelitian yang Relevan	87
C. Kerangka Pikir	88
D. Pertanyaan Penelitian	89
BAB III. METODE PENELITIAN	90
A. Model Pengembangan	90
B. Prosedur Pengembangan	90
C. Desain Uji Coba Produk	98
1. Desain Uji Coba	98
2. Subjek Uji Coba	100
3. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	100
4. Teknik Analisis Data.....	108
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	112
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	112
1. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	113
2. Hasil Penilaian Ahli Model Pembelajaran	115
B. Hasil Uji Coba Produk	118
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil	118
2. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	124
C. Revisi Produk	131
D. Kajian Produk Akhir	132
E. Pembahasan.....	138

F. Keterbatasan Masalah	141
BAB V. KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	142
A. Kesimpulan Tentang Produk.....	142
B. Implikasi.....	143
C. Saran Pemandaatan Produk.....	144
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN	155

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Lay up Shoot</i>	67
Gambar 2. <i>One Hand Set Shoot</i>	67
Gambar 3. <i>Jump Shoot</i>	67
Gambar 4. <i>Free Throw</i>	68
Gambar 5. <i>Theree Point Shoot</i>	68
Gambar 6. <i>Hook Shoot</i>	69
Gambar 7. Gerakan Fase Persiapan	70
Gambar 8. Gerakan Fase Pelaksanaan	71
Gambar 9. Gerakan Fase <i>Follow Through</i>	72
Gambar 10. Posisi tangan dalam memegang bola dengan dua tangan	74
Gambar 11. Lemparan menggunakan satu tangan	75
Gambar 12. Sikap menerima dan menangkap bola.....	76
Gambar 13. Alur Kerangka Pikir	89
Gambar 14. Prosedur dan Pengembangan	92
Gambar 15. Diagram Hasil Penilaian Dari Ahli Materi.....	114
Gambar 16. Diagram Hasil Penilaian Dari Ahli Model Pembelajaran	117
Gambar 17. Diagram Hasil Penilaian dari Guru Uji Skala Kecil	121
Gambar 18. Diagram Hasil Penilaian dari Siswa Uji Skala Kecil	123
Gambar 19. Diagram Hasil Penilaian dari Guru Uji Skala Besar	128
Gambar 20. Diagram Hasil Penilaian dari Siswa Uji Skala Besar.....	130

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.	Butir Instrumen Validasi ahli
Tabel 2.	103
Tabel 3.	Butir Instrumen Validasi Ahli
Tabel 4	104
Tabel 5.	Butir Instrumen Peserta didik
Tabel 6.	105
Tabel 7.	Butir Instrumen Guru Penjas
Tabel 8.	106
Tabel 9.	Kriteria Lembar Validasi
Tabel 10.	108
Tabel 11.	Kriteria Lembar angket/kuesioner siswa
Tabel 12.	109
Tabel 13.	Instrumen uji efektifitas gerak spesifik <i>dribble</i>
Tabel 14.	109
Tabel 15.	Instrumen uji efektifitas gerak spesifik <i>passing</i>
Tabel 16.	110
Tabel 17.	Instrumen uji efektifitas gerak spesifik <i>shooting</i>
Tabel 18.	110
Tabel 19.	Skor Penilaian Uji Efektifitas
Tabel 20.	110
	Skor Penilaian.....
	111
Tabel 12.	Pedoman Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif
Tabel 13.	112
Tabel 14.	Data Hasil Penilaian dari Ahli Materi
Tabel 15.	115
Tabel 16.	Data Hasil Penilaian dari Ahli Model pembelajaran
Tabel 17.	118
Tabel 18.	Data Hasil dari Penilaian Guru Uji Coba Skala Kecil.....
Tabel 19.	122
Tabel 20.	Data Hasil dari Penilaian Guru Uji Coba Skala Besar
	124
	Data Hasil dari Penilaian Guru Uji Coba Skala Besar
	129
	Data Hasil dari Penilaian Guru Uji Coba Skala Besar
	131
	Data Hasil dari Penilaian Guru Uji Coba Skala Besar
	133
	Saran dan Masukan Ahli
	136
	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian.....

Tabel 21.	Kegiatan Belajar	143
Tabel 22.	Penilaian Hasil Belajar	152
Tabel 23.	Rubrik Penilaian Gerak Spesifik <i>Dribble</i>	152
Tabel 24.	Rubrik Penilaian Gerak Spesifik <i>Passing</i>	153
Tabel 25.	Rubrik Penilaian Gerak Spesifik <i>Shooting</i>	154
Tabel 26.	Rubrik Penilaian Sikap	155
Tabel 27.	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan Keterampilan	157
Tabel 28.	<i>Uji Normalitas Data Selisih Pretest dan Posttest</i> keterampilan .	158
Tabel 29.	Uji Beda Tanda Berpasangan Wilcoxon	159
Tabel 30.	Statistik Deskriptif nilai <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	159
Tabel 31.	Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan	160

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi	156
Lampiran 2. Lembar Validasi Untuk validator	158
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	162
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	164
Lampiran 5. Angket Respon Guru	166
Lampiran 6. Angkat Respon Siswa.....	168
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	170
Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	172
Lampiran 9. Penilaian Siswa Pada Uji Coba Skala Kecil.....	173
Lampiran 10. Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	174
Lampiran 11. Penilaian Siswa Pada Uji Coba Skala Besar	176
Lampiran 12. Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Bola Basket.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Motors & Europe, 2003; Swanwick, 2013). Pendidikan adalah suatu proses usaha dalam memwujudkan belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia dan lain – lain dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Proses pembelajaran pada setiap peserta didik harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu para peserta didik memerlukan bantuan dari guru untuk memotivasi dalam proses belajar yang aktif (Kivunja & Kuyini, 2017). Proses pembelajaran merupakan suatu proses tranfer ilmu antar individu dimana dalam proses pembelajaran adanya interaksi antara pendidik atau guru dengan peserta didik. Interaksi dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena bisa membuat peserta didik semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan yang dilakukan oleh seorang individu dari seorang pengajar/pendidik/guru kepada peserta didik dengan peraturan yang berlaku

dalam sebuah Negara (Skovsmose, 2016). Secara umum pendidikan menjadi pilihan yang sangat tepat bagi seorang manusia dalam meningkatkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif lebih khususnya aspek kognitif yang dominan dalam dunia pendidikan baik dalam tingkatan sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi (Monteiro et al., 2019). Untuk mencapai dan meningkatkan ranah afektif, psikomotor dan kognitif yaitu dalam pembelajaran penjas, dimana dalam pembelajaran penjas ranah afektif, psikomotor dan kognitif dipelajari peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seorang guru harus memiliki kemampuan, menguasai materi, dan strategi yang baik dalam proses pembelajaran (Haug, 2017; Romly, 2012). Pendidikan merupakan proses yang harus dilalui oleh peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan menumbuhkan jiwa sosial pada peserta didik dimana berkesinambungan dalam tiga aspek yang melekat pada manusia yaitu psikomotor, kognitif dan afektif (Abduljabar, 2011; Butterworth et al., 2011). Seorang guru begitu penting dalam proses pembelajaran maka dari itu seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih sebuah model dalam memberikan materi sehingga tiga aspek tersebut dapat dilakukan dalam pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di pendidikan formal mulai pada tingkat SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi (Sugden & Wright, 2014). Pendidikan jasmani sangat kompleks sesuai fungsi pada ketiga aspek yang melekat pada seorang manusia yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, namun tidak hanya meliputi tiga aspek tersebut namun

peran pendidikan jasmani dapat membantu tumbuh kembang peserta didik, menguatkan otot-otot dan tulang (Bailey, 2013). Maka tidak heran jika pendidikan jasmani sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan prilaku hidup sehat, sportif, aktif dan kecerdasan emosional (Stoltz & Pill, 2014). Pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan secara keseluruhan dengan berbagai macam kegiatan jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan secara organik, neumuskuler, intelektual dan emosional (“Teach. Phys. Educ.,” 2012). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pada pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan Jasmani mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup yakni memberikan kesempatan pada anak didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat seorang manusia (O’Connor, 2019). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani,

olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Mikalsen & Lagestad, 2020).

Materi pembelajaran bola basket di berikan di SMP sesuai dengan kurikulum 2013 tema dua subtema satu pembelajaran dua dan lima, dengan koperensi dasar: 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar (Menyebutkan cara melakukan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka dan mengoper ke teman), dan 4.1 Mempraktikan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang ditandai konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar (Menggunakan berbagai keterampilan untuk mengambil posisi, mencetak angka, dan mengoper ke teman).

Masalah utama dalam penelitian ini adalah sering terjadinya peserta didik bertumpukan/mengantri untuk mengikuti permainan, sehingga peserta didik akan mengalami kemalasan dan kebosanan untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani (Gull & Shehzad, 2015). Adapun masalah yang lain adalah efektif dan efisien pembelajaran pun tidak maksimal, karena metode yang digunakan tidak tepat, dan tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Ariani & Agustini, 2018). Sehingga butuh kejelian dan kepekaan dari seorang guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan melakukan wawancara kepada guru SMP Muhammadiyah Depok dan SMP Negeri 2 Sleman untuk mata pelajaran penjas materi permainan Bola Basket terdapat nilai peserta didik

menunjukan bahwa 15 dari 32 peseta didik mendapatkan nilai di bawah 75 menjadi bukti kongkrit hasil belajar peserta didik materi permainan bola basket, sehingga peneliti berasumsi bahwa terdapat masalah dalam proses pembelajaran permainan bola basket.

Beberapa faktor yang mempengaruhi mengapa hasil belajar peserta didik rendah pada mata pelajaran permainan bola basket, ternyata peneliti menemukan sebuah fakta melalui pengamatan langsung yaitu dari faktor guru, peserta didik, metode, materi dan lingkungan. (1) Faktor guru, seringkali guru memberikan materi kepada peserta didik menggunakan metode ceramah dan latihan sehingga peserta didik harus mendengarkan dan menunggu gilirannya melakukan, (2) faktor peserta didik, peserta didik akan merasakan kebosanan dalam mengikuti proses pembelajaran seperti menunggu untuk melakukan giliranya, jika materi yang diberikan monoton dan tidak variasi, (3) faktor metode, kebanyakan guru memberikan materi permainan bola basket menggunakan ceramah dan latihan sehingga peserta didik harus antri panjang dan itu membuang banyak waktu pembelajaran, (4) faktor materi, banyak guru yang hanya dapat memberikan satu materi dalam permainan bola basket sedangkan materi dalam permainan bola basket ada beberapa yaitu *dribble, passing, shooting*, dan taktikal/strategi penyerangan dan pertahanan (5) faktor lingkungan, guru sering kali mengeluh mengenai lingkungan yang sempit sehingga proses pembelajaran tidak maksimal.

kemudian peneliti melakukan wawancara guru POJK di SMP Muhammadiyah 3 Depok dan di SMP 2 Sleman dan peserta didik. Banyak guru yang mengeluhkan pada saat proses pembelajaran sering terjadi peserta didik

mengalami kebosanan karena menunggu gilirannya terlihat dari bahas tubuh dan prilaku. Hal ini terbukti juga saat peneliti mewawancara peserta didik, mengakui bahwa metode yang digunakan oleh guru sangat membosankan karena harus menunggu lama untuk gilirannya melakukan dan selama proses pembelajaran tidak ada variasi dan membuat kami tidak menyukai mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.

Hasil wawancara (Ridwan; 2021) terhadap tiga guru Pendidikan olahraga kesehatan dan jasmani serta pengamatan langsung saat penelitian skala kecil peneliti melakukan observasi mengenai hasil belajar materi permainan bola basket di MTs Ibnu Qoyyim menunjukkan bahwa ada 11 peserta didik dari 27 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 75 dan skala besar peneliti menemukan bukti bahwa hasil belajar tentang permainan bola basket rendah yaitu melihat dari nilai peserta didik dalam proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket yaitu terdapat 30 peserta didik dari 60 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 75 dalam observasi skala kecil dan skala besar peneliti mendapatkan sumber melalui guru penjas di tiga sekolah. Penyebab hasil belajar mengenai permainan bola basket adalah keefektifan metode yang digunakan oleh para guru tidak tepat, yang mengakibatkan hasil belajar dari peserta didik mengalami rendah/kurang.

Setelah peneliti melakukan observasi awal peneliti menemukan permasalahan-permasalahan misalnya proses pembelajarannya tidak efisien dari sudut pandang waktu, aktifitas peserta didik yang kurang aktif dan terjadinya penumpukan/antrian yang menghabiskan waktu proses pembelajaran. Dengan

peneliti memilih model *Cooperative Learning* dapat mengurangi dan mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran permainan bola basket. Yang peneliti utarakan dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal ditempat penelitian kemudian menemukan realita dalam observasi tersebut ternyata model-model yang digunakan dalam proses pembelajaran misalnya ceramah dan komando tidak efektif, efisien, dan menimbulkan waktu yang terbuang dalam proses pembelajaran tersebut.

Model yang baik tentunya model yang memberikan energi positif atau dampak positif bagi peserta didik, dampak positif dalam model pembelejaran salah satunya yaitu hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM. Permainan bola basket tidak hanya fokus kepada aspek psikomotor namun kognitif dan afektif pun turut berperan dalam permainan ini, sehingga metode akan menjadi penentu hasil belajar permainan bola basket, misalnya metode ceramah, peserta didik dituntut untuk mendengarkan namun tidak mempraktekan permainan tersebut. Sehingga harus adanya kolaborasi antara teori dan praktik dalam permainan bola basket sehingga peneliti berpendapat bahwa metode *Coperatif Learning* menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran dalam materi permainan bola besar khususnya permainan basket. Inovasi dalam penelitian ini adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model yang terpadu. Yang menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan kreatifitas.

Untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani maka perlu adanya sebuah metode yang tepat untuk

meningkatkan kemampuan peserta didik kearah yang lebih baik. Hal ini terdapat pada metode *Coperatif Learning*, model pembelajaran ini harus diterapkan kepada peserta didik karena model pembelajaran sangat tepat dalam penelitian penulis. Karena metode *Coperatif Learning* merupakan sebuah metode yang memberikan pembelajaran tanpa memiliki perbedaan status, dengan kata sederhana para peserta didik memiliki waktu yang bersamaan untuk melakukan aktivitas olahraga misalnya permainan bola basket.

Penelitian yang relevan untuk memperkuat argumen dengan judul penelitian “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar Smash Normal Bola Voli Pada Siswa Kelas XI SMAN Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015/2016” hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya peningkatan proses pembelajaran teknik smash normal bola voli pada peserta didik kelas XI SMA Negeri Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2015/2016, adanpun judul penelitian lain yang relevan dengan judul peneliti adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe dalam Pembelajaran Permainan bola besar berorientasi Sepak Takraw Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain” hasil penelitian ini menunjukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran bola besar berorientasi permainan sepak takraw dapat meningkatkan keterampilan bermain dan kerjasama siswa kelas V SDN Gegerkalong 1-2 Kota Bandung. Dan berbagai survey yang peneliti lakukan ternyata metode *Coperatif Learning* belum pernah di teliti dengan model penelitian pengembangan atau R&D. lebih banyak para peneliti terdahulu

meneliti tentang permainan bola basket menggunakan metode penelitian eksperimen.

Hasil obeservasi yang dilakukan peneliti banyak guru yang meminta untuk mendapatkan metode yang pas untuk digunakan dalam proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket ini. Kemudian peneliti menjelaskan kepada guru penjas mengenai metode yang diteliti yaitu *Cooperative Learning*. Setelah dijelaskan kepada guru penjas dan guru penjas tersebut menyetujui metode *Cooperative Learning* untuk diuji cobakan dalam lapangan dan diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada di lapangan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis memilih menggunakan model *Cooperative Learning* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. Dari permasalahan dan hasil penelitian yang relevan, maka metode model *Cooperative Learning* sangat cocok dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karena itu penulis ingin mengkaji tentang “mengembangkan suatu model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih ada permasalahan pada guru dalam memilih model pembelajaran penjas yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.
2. Masih terjadi peserta didik tidak memiliki antusias belajar karena metode yang digunakan membuat peserta didik kurang semangat.
3. Materi pembelajaran banyak yang tidak dapat disampaikan kepada peserta didik dikarenakan kesalahan memilih metode pembelajaran.
4. Lingkungan sekolah menjadi suatu permasalahan sehingga guru tidak dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, serta mencegah salah penafsiran dalam penelitian ini maka batasan masalah. Penelitian ini dibatasi dengan Pengembangan Model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik SMP?

2. Bagaimana efektivitas model *Cooperative Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP?
3. Bagaimana Kelayakan model *Cooperative Learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.
2. Untuk mengetahui efektivitas model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.
3. Untuk mengetahui kelayakan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Buku Panduan pembelajaran bola basket model *Cooperative Learning* ini berisikan:

1. Model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.
2. Buku panduan penggunaan model *Cooperative Learning* yang berisikan:
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisikan:

1. Kompetensi Inti
2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
3. Tujuan pembelajaran
4. Materi pembelajaran
5. Metode pembelajaran
6. Media, Alat dan Sumber Daya
7. Kegiatan Pembelajaran
8. Penilaian Hasil Belajar

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup yang diteliti, peneliti berharap manfaat yang akan diberikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih pengembangan ilmu keolahragaan berupa kajian tentang pengembangan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan tentang hubungan model pembelajaran dengan Keterampilan dalam suatu pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan/keterampilan dalam pembelajaran penjas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi siswa

- 1) Menambah efektifan belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kesenangan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan bahan untuk menambah wawasan dengan harapan meningkatkan kualitas keilmuan.

H. Asumsi Pengembangan

Model pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran ini sangat penting dalam pembelajaran, dimana pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekitar. Dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang monoton dan membosankan.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk membuat peserta didik menjadi tertarik dan penasaran dalam mengikuti proses pembelajaran, yang membuat tidak sadar bahwa peserta didik telah belajar hal baru melalui model pembelajaran yang variatif. Proses pembelajaran sering kali terdapat permasalahan pada saat sebelum dan dalam pembelajaran. Dengan permasalahan yang ada pemilihan model pembelajaran yang sesuai akan bisa menyelesaikan permasalahan yang ada.

Contohnya dalam pembelajaran penjas yang sering terjadi kekurangan alat untuk praktik yang menyebabkan waktu peserta didik habis untuk menunggu gilirannya melakukan.

Masalah tersebut guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang ada dilingkungan, seperti menggunakan model *Cooperative Learning* yang dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok kecil yang dalam setiap kelompok peserta didik saling bertanggung jawab atas kelompoknya. Dalam *Cooperative Learning* ini juga bisa membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efektif dan efisien, dengan adanya kelompok-kelompok kecil ini guru bisa memberikan materi yang berbeda dengan waktu yang bersamaan (*cirkuit learning*).

Maka guru tidak lagi khawatir dengan tugas untuk menyampaikan materi. *Cooperative Learning* diharapkan bisa membuat kemampuan peserta didik meningkat dengan dibuat kelompok-kelompok kecil peserta didik dapat berdiskusi dan saling peduli kesesama tanpa memandang etnis, kemampuan dan gender dalam mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam proses *Cooperative Learning* ini terdapat tipe TGT yang dimana dalam pelaksanaannya peserta didik harus memberikan kemampuan yang terbaik dalam berkontribusi dikelompoknya.

Dalam tipe TGT ini guru akan memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapatkan nilai yang terbaik berdasarkan kemampuan dan kontribusi antar peserta didik. Dengan adanya *reward* peserta didik diharapkan akan terpacu dalam mengikuti proses pembelajaran dan materi pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Model *Cooperative Learning* banyak digunakan dalam pembelajaran dalam kelas dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik contohnya hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS di tinjau dari motivasi berprestasi” dari hasil penelitian tersebut bahwa motivasi belajar peserta didik dalam kelompok model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan didukung dengan rata-rata skor hasil belajar peserta didik yang mengikuti dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe jigsaw adalah 86,38 sedangkan rata – rata skor hasil belajar peserta didik yang mengikuti dengan menerapkan model konvensional adalah 72,50 dari fakta atau hasil penelitian mengenai model *Cooperative Learning* yang dilakukan dalam pembelajaran dalam kelas ini maka peneliti melakukan penelitian mengenai apakah model *Cooperative Learning* ini dapat dilakukan dalam pembelajaran penjas dan apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran

Model adalah suatu yang tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model digunakan untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya menjadi mudah dipahami (Ruqoyyah et al., 2019; Severinus, 2013). Model adalah perwujudan suatu teori atau wakil dari proses dan variable yang tercakup dalam teori. Model diartikan sebagai seperangkat langkah atau prosedur secara urut dalam mengerjakan suatu tugas (Sardiman, 2018; Yaroslavtseva et al., 2020).

Model merupakan suatu proses pendekatan yang digunakan untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan (Irvy, 2020; Sullivan, 2020). Penggunaan model yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah peserta didik mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Model pembelajaran yang benar – benar adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai – nilai, cara berfikir dan mengajarkan pada anak bagaimana cara belajar yang baik (Salam et al., 2020).

Hasil belajar pada jangka panjang adalah peserta didik mampu mempelajari lebih lanjut pembelajaran dalam menghadapi pembelajaran selanjutnya karena peserta didik sudah dibekali oleh pengetahuan pada saat proses pembelajaran yang sebelumnya. Model merupakan suatu kerangka dalam konseptual yang digunakan sebagai pedoman yang dapat digunakan dalam sebuah kegiatan.

Model yang dapat dipahami sebagai suatu tipe atau desain, deskripsi atau analogi, suatu sistem asumsi, data yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner dan penyajian diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat aslinya (Artha et al., 2020; Hasnunidah et al., 2019).

Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat atau merancang sebuah kurikulum (program pembelajaran jangka panjang), untuk mendesain bahan ajar, dan untuk membimbing atau memberikan insrtuksi mengajar pada saat didalam kelas (Horwath et al., 2020). Model dapat difungsikan sebagai contoh dalam mendemonstrasikan dengan orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berfikir. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model merupakan suatu proses atau cara menjadikan objek lebih maju, lebih baik, sempurna dan berguna (Liu et al., 2017; Suwendra, 2019).

Istilah pembelajaran berasal dari kata *instruction* menunjukkan pada dua kegiatan, yaitu bagaimana peserta didik dalam pembelajaran, atau dapat dikatakan sebuah proses pembelajaran (Jeong & Frye, 2020; Zakky, 2018). Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran terdiri dari proses belajar dan mengajar, dimana proses belajar dan mengajar merupakan suatu hal yang saling berkaitan (Asrori, 2016; Zhang et al.,

2021). Definisi tentang pembelajaran merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan memadukan topik-topik pembelajaran yang diberikan dalam satu kesatuan (Yousefi & Mardian, 2020).

Dalam proses pembelajaran memiliki model yang dapat digunakan untuk pembelajaran penjas namun pada kenyataanya banyak guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran saja tidak menggunakan model pembelajaran selama proses pembelajaran. Misalnya dalam proses pembelajaran permainan bola basket guru hanya menggunakan metode ceramah sampai proses pembelajaran selesai dengan begitu peserta didik akan merasa jemu karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya model *Cooperative Learning* ini yang menggunakan beberapa metode pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

a. Teori pembelajaran

Teori pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Hernawan, 2018; Rücker, 2017). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu (Armedyatama, 2021; Thurlings et al., 2013). Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Model pembelajaran dapat diartikan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas (Brown & Connor, 2017; Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalam tujuan-tujuan pembelajarann,tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Johari, 2018; Kay & Kibble, 2016).

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. 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 (Fahrizal, 2020; Pearson et al., 2020). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

b. Hakikat Pembelajaran Penjas

Belajar merupakan aktifitas utama dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Águila, 2021). Belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat (Salvador-García et al.,

2020). Berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran dalam arti umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil dari proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Pendidikan et al., 2020). Berdasar pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja oleh pendidik untuk memberikan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai bentuk maupun cara yang digunakan (C. H. Yu et al., 2020).

Pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas sebagai seorang guru wajib memiliki kemampuan untuk memadukan antara media yang digunakan dan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas atau bobot yang tinggi. Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses pendewasaan anak melalui proses belajar (Bryukhanova, 2020). Pelaksanaan pembelajaran pada intinya tidak akan pernah lepas dari strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi pengelolaan pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran secara keseluruhan. Efektifitas pembelajaran tidak akan maksimal bila strategi pengelolaan kelas tidak diperhatikan, meskipun

perencanaan pengorganisasian dan penyampaian belajarnya sudah terlaksana sebagaimanapun baiknya. Pembelajaran pendidikan jasmani juga tidak akan dapat berjalan baik bila tidak ada strategi pengelolaan kelasnya tidak diperhatikan.

1) Teori tentang belajar gerak

Belajar gerak merupakan rangkaian proses yang berhubungan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada terjadinya perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil (MacPhail et al., 2014). Dari batasan di atas dapat ditarik tiga hal penting yaitu : 1) belajar merupakan proses yang di dalamnya terjadi pemberian latihan atau pengalaman. 2) belajar tidak langsung teramat. 3) perubahan yang terjadi permanent. Kemudian belajar gerak sendiri mempunyai tiga tahapan : 1) Tahapan verbal kognitif Pada tahap ini tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Intruksi, demonstrasi, *film clip* dan informasi verbal lainnya secara khusus memberikan manfaat dalam tahapan ini. Tujuan pembelajarannya adalah agar peserta didik dapat mentransfer informasi yang sudah dipelajari sebelumnya kepada bentuk keterampilan yang dihadapinya sekarang. 2) Tahapan motorik (Pueyo & Alcalá, 2020). Dalam tahapan ini fokusnya adalah membentuk organisasi gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. 3) Tahapan otomatisasi Tahap ini setiap gerakan yang dilakukan lebih efisien dan efektif, bahkan untuk suatu keterampilan olahraga tertentu nampak dilakukan dengan gerakan yang rileks tapi mantap (Newman et al., 2018).

schmidth (1988) menyatakan proses belajar gerak merupakan seperangkat kegiatan yang berkaitan dengan latihan atau pengalaman seseorang mengantarkan ke perubahan permanen dalam perilaku keterampilan. Adapun schmidth menambahkan bahwa belajar memiliki karakteristik tersendiri schmidth mengklasifikasikan belajar gerak menjadi 6 :

1) belajar gerak merupakan serangkaian proses latihan, 2) belajar gerak menghasilkan untuk merespon, 3) belajar gerak tidak dapat diamati secara langsung, 4) belajar gerak sifatnya relatif permanen, 5) belajar gerak merupakan hasil dari latihan, 6) belajar gerak yang berlebihan menimbulkan efek yang negatif. Teori lain tentang belajar gerak yang digagas oleh Adams (1971) dengan gagasannya teori jalur tertutup dalam artian bahwa dalam proses belajar gerak berlansung pada jalur tertutup, dalam artian umpan balik dari anggota badan yang secara terus menerus selama seseorang melakukan belajar gerak merupakan sumber utama untuk mendapatkan suatu kebenaran gerakan yang baik. Belajar gerak menurut throndike mengedepankan teori behavioristik dimana teori ini mempelajari keseluruhan hidup manusia. Perspektif behavioral berfokus kepada belajar tingkah laku manusia yang terjadi melalui stimulus kemudian menimbulkan perilaku respon dan hal ini sangat berkaitan erat dengan hukum-hukum mekanistik.

2) Teori tentang pembelajaran bola basket

Olahraga bola basket dianggap sebagai olahraga yang unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pastor. Pada tahun 1891, Dr. James A. Naismith seorang pastor asal kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa profesional di YMCA (young Men's

Christian Association) sebuah wadah pemuda umat Kristen, di springfield, Massachusetts, harus membuat permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Karena dilakukan di dalam ruangan atau di gedung maka timbulah suatu pemikiran bahwa permainan hendaknya merupakan suatu permainan yang tidak begitu kasar, dengan tidak ada unsur-unsur menendang, dan menjegal, menarik, dan tidak terlalu susah untuk dipelajari (Altavilla & Raiola, 2019; Kao et al., 2021). Untuk itu perlu menghilangkan gawang dan menggantinya dengan keranjang yang tempatnya berada di atas sehingga untuk memasukan bola, arah bola harus membentuk parabola. Nismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai permainan bola basket pada 15 desember 1891. Dalam perkembangannya dua tahun kemudian James A. Naismith memutuskan bahwa jumlah terbaik dalam satu regu adalah 5 orang (García-Rubio et al., 2017).

Permainan bola basket merupakan suatu kombinasi dari pertahanan dan penyerangan, untuk itu seorang pemain haruslah menguasai teknik dan keterampilan dasar bermain bolabasket untuk bermain dengan baik (Kao et al., 2021). Kelanjutan tingkatan prestasinya tinggal memperbanyak latihan ulang (drill) yang cukup, sehingga dapat menjadi gerakan otomatis. Bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain tiap tim dengan tujuan mendapatkan nilai (score) dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa (Ferreira et al., 2014).

Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang (Bao & Yao, 2021). Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka. Bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masingmasing terdiri dari lima orang pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola. Pertandingan dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang commissioner jika ada (Z. Wang et al., 2018). Tujuan dari permainan bolabasket adalah mendapatkan nilai atau skor dengan memasukkan bola kekeranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa. Tujuan dari permainan bolabasket adalah memasukkan bola ke sasaran di atas lantai setinggi 305 cm. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan gerakan dengan baik pula (Aimin et al., 2015). Terampil bermain bolabasket dapat dicapai apabila gerak dasarnya baik. Oleh karena itu gerak (teknik dasar) pada permainan bolabasket harus efektif dan efisien.

1) Afektif

Ranah afektif ialah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahanperubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi (El-Khalili et al., 2019). Ranah afektif sangat erat kaitannya dengan ranah kognitif. Pengembangan ranah kognitif pada dasarnya membuatkan kecakapan kognitif dan juga menghasilkan kecakapan afektif. Sebagai contoh, seorang guru yang piawai dalam

mengembangkan kecakapan kognitif, maka berdampak positif pula terhadap ranah afektif (H. L. Wang & Cheong, 2006).

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. 3 Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai (Anders et al., 2016). Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap kita terhadap orang lain. Oleh karena itu, Gagne memperhatikan bagaimana siswa-siswa memperoleh sikap-sikap sosial (Butterfield & Martin, 2016). Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang akan baik apabila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi (Fox, 2018).

Ciri- ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai palajaran yang diterimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru dan sebagainya. Tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan, seperti takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. 6 Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengalaman belajar (Vila & Avery-Natale, 2020).

Aspek afektif sangat berkaitan dengan aspek kognitif dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket. Dalam proses

pembelajaran penjas materi permainan bola basket dengan model *Cooperative Learning* ini peserta didik dituntut untuk selalu berinteraksi antar individu dan saling berdiskusi jika terdapat suatu masalah dengan model *Cooperative Learning* peserta didik akan selalu mengingat dan memahami materi yang dipelajari karena peserta didik melakukan transfer ilmu langsung bersama teman sebayanya.

Dengan model *Cooperatif Learning* peserta didik sudah terbiasa untuk berinteraksi dengan rekan satu timnya dan dapat memecahkan permasahan yang dihadapi dengan begitu ketidak dalam permainan bola basket peserta didik sudah terbiasa berkomunikasi dalam bermain dan saling memberikan suport kepada teman setimnya atau lawan ketika permainan sudah selesai.

2) Kognitif

Kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran (Eastham, 2018). Kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya (Pruessner et al., 2020). Peranan aktif didalam menyusun pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi.

Walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang ia peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi (Chen et al., 2019). Pengertian lain juga tentang kognitif adalah

konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai (Laland & Seed, 2021).

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar (Nakajima & Schmitt, 2020). Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya (Preckel et al., 2018). Perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan

kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Dalam model *Cooperative Learning* peserta didik dibuat kelompok-kelompok kecil dan memilih salah satu anggota kelompoknya untuk menjadi ketua kelompok, setelah menentukan ketua kelompok guru akan memberikan materi mengenai materi permainan bola basket (*dribble, passing, dan shooting*) setelah menerima materi dari guru setiap ketua kelompok akan menjelaskan materi kepada kelompoknya masing-masing menggunakan gaya bahasa mereka yang mudah dimengerti sehingga inti dari materi pembelajaran tersampaikan dengan baik.

Model *Cooperative Learning* peserta didik akan selalu mengingat dan memahami materi pembelajaran penjas dalam permainan bola basket, ketika peserta didik sedangan dalam permainan bola basket peserta didik bisa memecahkan suatu permasalahan dengan kemampuan berpikirnya. Ketika dalam situasi permainan bola basket peserta didik memiliki kemampuan untuk menentukan kapan melakukan *dribble, passing* atau *shooting* sehingga akan menciptakan suatu permainan yang menarik.

3) Psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang

menerima pengalaman belajar tertentu (Srianturi & Supriatna, 2020).

Keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu (Umiarso, 2018). Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayagunakan orang lain. Artinya, orang yang mampu mendayagunakan orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil (Tkachenko & Rodin, 2020). Keterampilan motorik atau psikomotorik. psikomotorik merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Dalam pengembangannya pendidikan psikomotorik di samping mencakup proses yang menggerakkan otot, juga telah berkembang dengan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup (Erlangga, 2019).

Aspek psikomotor merupakan kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar. Keterampilan peserta didik diperoleh setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar, dalam model *Cooperative Learning* peserta didik mendapatkan kesempatan untuk melakukan lebih banyak dari pada waktu untuk menunggu gilirannya. Selain itu dalam model *Cooperative Learning* peserta didik dapat belajar banyak gerak spesifik dalam

permainan bola basket sehingga ketika peserta didik melakukan permainan bola basket dapat menunjukkan keterampilan bermain yang maksimal.

Aspek psikomotor dalam permainan bola basket sangat diperlukan karena untuk melakukan pola penyerangan atau pertahanan butuh keterampilan dalam gerak spesifik seperti *dribble*, *passing* dan *shooting*. peserta didik akan lebih mudah jika memiliki keterampilan dalam permainan bola basket.

Dalam proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket dengan menggunakan model *Cooperative Learning* dapat mencangkup tiga ranah yaitu Afektif, Kognitif dan Psikomotor. Proses pembelajaran penjas dengan model *Cooperative Learning* peserta didik harus melakukan interaksi antar anggota kelompok untuk melakukan gerak spesifik, jika terjadi suatu permasalahan maka mereka dapat memecahkannya dengan berdiskusi atau menanyakan kepada guru dengan begitu peserta didik telah mendapatkan pelajaran mengenai aspek afektif. Setelah mereka mendapatkan materi pembelajaran maka mereka akan melakukan gerak spesifik yang telah diberikan sesuai kelompoknya.

Model *Cooperative Learning* merupakan suatu model yang menggunakan sistem kelompok-kelompok kecil maka akan memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan suatu proses pembelajaran, Maka dari itu peserta didik akan mudah mengingat dan memahami materi permainan bola basket. Dengan model *Cooperative Learning* peserta didik tidak hanya mendapatkan keterampilan psikomotor saja melainkan aspek kognitif

akan bertambah dengan lebih banyaknya peserta didik aktif dalam kelompoknya sehingga peserta didik mengetahui gerak spesifik yang benar atau salah. Dari model *Cooperative Learning* guru dan peserta didik akan lebih mudah dalam mendapatkan seluruh materi permainan bola basket dan dapat mencapai target pembelajaran yaitu dengan mendapatkan nilai Afektif, Kognitif dan Psikomotor dengan begitu peserta didik akan lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran penjas pada materi permainan bola basket.

Draf model *Cooperative learning* yang dikembangkan oleh penulis telah melalui berbagai tahap, kemudian peneliti memilih konsep teori yang sesuai dengan yang sangat dibutuhkan dilapangan. Dan model yang dikembangkan oleh peneliti sudah diselidiki oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli pembelajaran dan dinyatakan valid dan layak untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran bola basket kepada para peserta didik tingkat SMP. Pandangan para ahli, guru penjas dan praktisi model *Cooperative learning* setelah diujicobakan memberikan efektif dalam proses pembelajaran oleh karena itu metode ini sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran pada mata pembelajaran Penjas materi bola besar khususnya bola basket.

Aspek yang dominan dalam proses pembelajaran kooperatif adalah meliputi 3 aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Namun dalam model *Cooperative learning* ini aspek yang dominan adalah aspek afektif dimana peserta dituntut untuk saling bekerja sama dan berinteraksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah Lebih menggambarkan proses dalam kurikulum, terutama pada saat kurikulum sudah diimplementasikan. Sesuatu yang dikatakan pembelajaran jika adanya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan atau media/sumber belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Sulisworo et al., 2016). Selain itu juga pembelajaran adalah suatu pemberian informasi dari pendidik ke peserta didik agar dapat terjadi suatu proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepercayaan pada peserta didik (Semiz, 2020).

Pembelajaran kooperatif diyakini sebagai praktik pedagogi dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, periaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap peserta didik yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian dan kebutuhan yang berbeda-beda. Kemudian, pembelajaran kooperatif tidak ada satu pun praktik pedagogis yang secara simultan mampu memenuhi tujuan yang beragam seperti ini (Espinoza Freire et al., 2020).

Pembelajaran kooperatif sudah banyak dilakukan penelitian sejak 3 dekade yang lalu. Penelitian pada saat itu berfokus kepada perbedaan antara pembelajaran yang menekankan kerja sama peserta didik (*cooperative Learning*) dan pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh siswa dalam satu intruksional yang terpusat, baik yang bersifat kompetitif maupun individu (Yaduvanshi & Singh, 2015).

Perkembangan pembelajaran kooperatif dimulai dari masa dinamika kelompok. Perkembangan kooperatif kemudian berlanjut dengan dielaborasikan dengan pembelajaran kompetitif dan individualistic (Sudarsana, 2018). Dari elaborasi ini, mengeluarkan metode-metode yang lebih spesifik dalam menopang aplikasi pembelajaran kooperatif, seperti metode *Learning Together* yang digagas Johnson, metode *Group Investigation* yang digagas Sharan, metode *Student Team Learning* yang digagas oleh Slavin, dan metode-metode lainnya yang sejenis (H. Wang, 2021).

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Muchlis et al., 2018). mengatakan hakikat pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk melatih kecakapan akademis (*academic skills*), keterampilan sosial (*social skill*) dan *interpersonal skill*. Dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Hauge & Wan, 2019).

Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur dalam pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok, yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Harjali, 2019). Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. *Cooperative*

Learning merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena menggambarkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Suryani & Kareviati, 2021).

Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur. *Cooperative Learning* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam *Cooperative Learning* ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok

Cooperative learning umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari peserta didik dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda. Pelaksanaan *cooperative learning* ini biasanya menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil selama beberapa pertemuan untuk diuji secara individu pada waktu yang sudah ditentukan.

Sebelum ujian dilakukan peserta didik diberikan pembekalan atau penjelasan tentang: 1) bagaimana cara menjadi pendengar yang baik, 2) bagaimana cara menjelaskan yang baik, 3) bagaimana cara mengajukan pertanyaan dengan baik, dan 4) bagaimana saling membantu dan menghargai satu sama lain dengan cara yang baik. Dalam *cooperative learning* ini memiliki konsekuensi positif yaitu peserta didik diberikan kebebasan dalam keterlibatannya dalam kelompok secara aktif. Dalam lingkungan *cooperative learning*, peserta

didik harus menjadi pertisipan aktif dan melalui kelompoknya, dapat membangun komunitas pembelajaran (*Learning Community*) yang saling membantu antar satu sama lain.

Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok. Untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif.
- b. Tanggung jawab perseorangan.
- c. Tatap muka.
- d. Komunikasi antar anggota.
- e. Evaluasi proses kelompok.

3. Perspektif *Cooperative Learning*

Dalam *cooperative learning* memiliki empat perspektif teoritis yang mendasari pembelajaran ini:

- a. Perspektif Motivational (*motivational perspective*)

Perspektif motivasional berasumsi bahwa usaha kooperatif haruslah didasarkan pada penghargaan kelompok dan struktur tujuan. Menurut perspektif motivasional jika aktivitas pembelajaran kooperatif ini dapat diterapkan dengan tepat maka dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang didalamnya setiap anggota kelompoknya memiliki keyakinan bahwa mereka bisa suskses

dalam mencapai tujuan kelompok dengan peserta didik lainnya untuk meraih kesuksesan dalam mencapai tujuan bersama.

Dengan asumsi ini, diharapkan setiap peserta didik dapat dapat termotivasi untuk saling mendungkung satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama.

b. Perspektif Kohesi Sosial (*Social Cohesion Perspective*)

Perspektif kohesi sosial menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif hanya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik jika dalam kelompok kooperatif terjalin suatu kohesivitas antar anggota di dalamnya. Kohesivitas ini dapat diartikan sebagai suatu kondisi di mana setiap anggota kelompok saling membantu satu sama lain karena mereka merasa peduli pada yang lain dan ingin sama-sama sukses.

c. Perspektif Kognitif (*Cognitive Perspective*)

Perspektif kognitif ini berfokus kepada bagaimana manusia bertindak, berpikir, dan berproses untuk belajar. Perspektif kognitif selalu berpandangan bahwa interaksi antara peserta didik akan meningkatkan prestasi belajar mereka selama mereka mampu memproses informasi secara mental (baca, pikiran/kognisi) daripada secara motivasional.

d. Perspektif Perkembangan

Perspektif perkembangan ini berasal dari pemikiran Jean Piaget dan Lev Vyogotsky. Perspektif Piaget menegaskan bahwa ketika peserta didik bekerja sama, konflik sosio-kognitif akan muncul dan melahirkan apa yang dikenal dengan ketidakseimbangan kognitif. Ketidakseimbangan inilah yang nantinya

dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir, bernalar, dan berbicara. Sementara itu, perspektif Vygotsky menyatakan bahwa pengetahuan merupakan produk sosial (Petrik & Herzwurm, 2020).

Zona perkembangan proksima antara jarak antara level perkembangan aktual yang ditentukan oleh kemampuan individu memecahkan masalah secara mandiri dan level perkembangan potensial yang ditentukan oleh kemampuan individu memecahkan masalah dengan bantuan orang lain yang lebih dewasa atau dengan berkolaborasi bersama pasangan yang lebih bagus. Dengan mengintegrasikan pandangan piaget dan Vygotsky tentang kolaborasi berpasangan, satu model teoretis yang patut mendapat perhatian (Aghaallaei & Bajoghli, 2018). Model ini mempertanyakan sekaligus menegaskan mengapa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Menurut Damon, diskusi kelompok yang menjadi ciri penting pembelajaran kooperatif memiliki manfaat-manfaat praktis tersendiri. Di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Diskusi kelompok menampilkan perdebatan pemilikan di antara peserta didik. Perdebatan ini mencerminkan apa yang disebut piaget sebagai ketidakseimbangan kognitif yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
2. Diskusi kelompok memotivasi peserta didik untuk mengabaikan miskonsep(si)-miskonsep(si) demi mencari konsep-konsep yang lebih sistematis dan terpadu.

3. Diskusi kelompok menjadi sejenis forum yang dapat mendorong pemikiran kritis di antara peserta didik.
 4. Diskusi kelompok melahirkan kontroversi kognitif yang berfokus pada pemikiran peserta didik dan meningkatkan proses berpikir yang lebih tertata.
 5. Diskusi kelompok memotivasi siswa untuk mengutarakan pendapat-pendapat mereka. Hal ini tentu saja akan turut meningkatkan performa mereka di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Perspektif Elaborasi Kognitif

Perspektif yang dikembangkan oleh O'Donnell dan O'Kelly ini menegaskan bahwa elaborasi bisa menjadi latihan kognitif yang dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik. Perspektif ini menekankan peran elaborasi dalam pengaruhnya terhadap pembelajaran kooperatif. Elaborasi berkaitan erat dengan penambahan informasi baru dan restrukturasi informasi yang sudah ada.

Salah satu teknik elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materi pelajaran pada orang lain. Suatu penelitian menunjukkan bahwa peserta didik bisa belajar lebih banyak dengan memberikan penjelasan pada orang lain. Akan tetapi, penjelasan ini haruslah elaborasi (bersifat penjabaran) daripada berbentuk resep yang siap saji.

Pembelajaran kooperatif adalah siswa uang mampu memberikan penjelasan elaborasi kepada peserta didik lainnya dalam kelompok. Adapun peserta didik yang menerima penjelasan elaborasi dari peserta didik lain tetap memperoleh keuntungan yang lebih besar jika dibandingkan dengan peserta didik yang bekerja sendiri, tanpa bantuan peserta didik lain.

4. Elemen-elemen dasar pembelajaran kooperatif

Ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajaran kooperatif lebih produktif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individual. Elemen-elemen tersebut antara lain:

- a. Independen positif (*positive interpedence*)

Masing-masing kelompok harus meyakini bahwa mereka “tenggelam dan berenang bersama” dalam pribahasa Indonesia “ringan sama dijinjing dan berat sama dipukul”. Dalam suatu suasana pembelajaran kooperatif, peserta didik harus bertanggung jawab pada dua hal : 1) memperlajari materi yang ditugaskan, dan 2) memastikan bahwa semua anggota kelompoknya juga mempelajari materi tersebut. Istilah terknis dari dua tanggung jawab inilah yang disebut *Interpedensi positif*.

Independensi positif dapat dipahami dengan merujuk pada dua indikator utama, bahwa:

1. Setiap usaha anggota kelompok sangat dibutuhkan karena turut menentukan keberhasilan kelompok tersebut mencapai tujuannya (tidak ada satu pun anggota yang boleh bersantai, sementara anggota lainnya bekerja).
2. Setiap anggota memiliki kontribusi yang unik dan berbeda-beda bagi kelompoknya karena masing-masing dari mereka bertanggung jawab atas setiap tugas yang dibagi secara merata (tidak boleh ada satu pun anggota yang merasa diperlakukan tidak adil oleh anggota yang lain).

Ada banyak cara dalam mewujudkan interpedensi positif ini untuk kelompok-kelompok kooperatif di antaranya adalah sebagai berikut.

Interpedensi Tujuan Positif setiap siswa harus meyakini bahwa mereka dapat mencapai tujuan belajarnya hanya jika teman-teman satu kelompoknya juga dapat mencapai tujuan tersebut. Kelompok ini harus disatukan dengan satu tujuan bersama, ada alasan rasional mengapa mereka harus bekerja sama dalam sebuah kelompok. Untuk memastikan bahwa mereka benar-benar *sink and swim together* dan peduli pada kerja teman-teman satu kelompoknya, guru berkewajiban membentuk kelompok-kelompok yang jelas atau merancang satu tujuan kolektif bagi kelompok tersebut.

Interpedensi Penghargaan Positif setiap anggota kelompok menerima reward yang sama jika kelompoknya mampu mencapai tujuannya. Untuk meningkatkan interpedensi ini, guru dapat memberikan reward khusus kepada mereka (misalnya, jika semua anggota dari suatu kelompok mengerjakan 90% dengan benar, masing-masing anggota tersebut berhak mendapatkan bonus 5 poin tambahan).

Guru juga dapat membuat perengkingan misalnya 1) merengking setiap kelompok atas hasil keseluruhan yang diperoleh, 2) merengking setiap anggota atas hasil tes individu yang diujikan, dan 3) memberikan poin jika semua anggota kelompok mampu memenuhi syarat yang ditetapkan. *Reward* yang diberikan harus berupa nilai akademik, tetapi bisa juga berupa ucapan selamat. Memberikan reward ini diyakini dapat memberikan semangat kepada seluruh anggota kelompok untuk meningkatkan kualitas kerja sama mereka.

Interpedensi Peran Positif setiap anggota kelompok diberi peran yang saling komplementer agar mereka sepenuhnya bisa bertanggung jawab pada setiap usaha kelompoknya dalam mencapai tujuan bersama. Peranan dalam kelompok dapat dibagi misalnya sebagai pembaca, pencatat, pemeriksa pemahaman, pendorong partisipasi dan pengelaborasi pengetahuan.

Peranan dalam pembelajaran ini sangat penting dalam meningkatkan kualitas kerja sama kelompok. Misalkan peranan dalam kelompok sebagai pemeriksa, peserta didik meminta kepada seluruh anggotanya untuk menjelaskan apa yang telah dipelajari.

Selain dari empat elemen interpedensi di atas, ada pula jenis-jenis interpedensi lain yang bisa diteankan guru untuk mewujudkan ketergantungan positif dalam kelompok-kelompok kooperatif. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Interpedensi Tugas Positif

Interpedensi ini muncul ketika ada kelompok yang menugaskan salah satu anggotanya untuk membantu tugas teman kelompoknya yang belum menyelesaikan tugas.

2. Interpedensi Identitas Positif

Interpedensi ini muncul ketika suatu kelompok membuat motto atau nama kelompok berdasarkan identitas-identitas anggota kelompoknya yang berbeda-beda.

3. Interpedensi ancaman luar

Interpedensi ini muncul ketika masing-masing kelompok saling berkompetisi satu sama lain; kelompok lain dianggap sebagai “ancaman positif” untuk meningkatkan kualitas kelompok sendiri.

4. Interpedensi fantasi

Interpedensi ini muncul ketika suatu kelompok mendapatkan tugas yang mengharuskan mereka berimajinasi/berfantasi untuk membuat semacam hipotesis tertentu.

Johnson berpendapat bahwa interpedensi positif tersebut tidak bisa dilepaskan satu sama lain; masing-masing saling terhubung dan komplemer. Yang menggabungkan antara interpedensi tujuan dan interpedensi penghargaan, misalnya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik lebih besar dari pada hanya menerapkan interpedensi tujuan saja begitu pula sebaliknya.

Interpedensi Promotif merupakan suatu interaksi dalam kelompok di mana setiap anggota saling mendorong dan membantu anggota lain dalam usaha mereka untuk mencapai, menyelesaikan, dan menghasilkan sesuatu untuk tujuan bersama. Interaksi positif ini muncul ketika anggota kelompok saling memberikan bantuan yang efektif dan efisien bagi anggota lainnya yang membutuhkan, saling berbagi, bertukar dan memproses informasi dengan efektif dan efisien, saling memberikan timbal balik untuk mengiproviasi performa sebelumnya yang mungkin kurang baik, saling berpendapat tentang kesimpulan dan opini masing-masing agar mampu membuat keputusan bersama yang lebih baik, saling mendukung usaha masing-masing untuk mencapai tujuan bersama, saling percaya satu sama lain,

saling berusaha untuk memberikan manfaat yang bisa dirasakan bersama dan saling menjaga emosi agar tetap tercipta suasana kelompok yang kondusif dan nyaman.

Akuntabilitas Individu ini muncul ketika performa setiap anggota dinilai dan hasilnya diberikan kembali kepada mereka dan kelompoknya. Dari hasil inilah setiap anggota bisa berrefleksi kembali untuk meningkatkan performanya agar mampu berkontribusi maksimal kepada kelompoknya masing-masing. Dengan demikianlah, maka setiap anggota kelompok harus mengetahui siapa saja teman-teman satu kelompoknya yang membutuhkan bantuan dala menyelesaikan tugas kelompok.

Ada beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk menjaga akuntabilitas individu ini. Strategi-strategi tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Merancang kelompok-kelompok kecil. Semakin kecil suatu kelompok, yang berarti semakin sedikit anggota di dalamnya, maka semakin besar kemungkinan tercipta akuntabilitas individu di antara mereka.
2. Memberikan ujian individu pada setiap anggota kelompok.
3. Menunjuk salah seorang peserta didik secara acak dan secara tiba-tiba untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya di hadapan guru atau di depan kelas.
4. Selalu melakukan pengamatan setiap kinerja kelompok dan mencatat setiap anggota kelompok yang tidak berkontribusi dalam kelompoknya.
5. Meminta salah seorang anggota dari setiap kelompok berperan sebagai pemeriksa. Anggota yang bertugas menjadi pemeriksa harus meminta

- anggota lain untuk menjelaskan alasan yang mendasari jawaban dari hasil kerja kelompoknya.
6. Meminta siswa untuk menjelaskan apa yang telah dipelajarinya kepada siswa lain atau yang sering dikenal dengan istilah *simultaneus explaining*.

Dari strategi yang dijelaskan di atas diharapkan terciptanya dua pola yang saling berhubungan satu sama lain. Pertama, peserta didik mempelajari materi dan pengetahuan-pengetahuan, skill-skill, strategi-strategi atau prosedur-prosedur bagaimana belajar secara kooperatif itu. Kedua, peserta didik menerapkan sendiri pengetahuan, kemampuan, atau cara yang mereka pahami untuk melakukan penguasaanya terhadap materi yang ditugaskan. Secara singkatnya, peserta didik diajak untuk belajar bersama, kemudian mereka bisa dilepas untuk mempelajari dan menunjukkan kemampuannya.

Kelompok Interpesonal dan Kelompok Kecil dari unsur keempat ini dalam pembelajaran kooperatif merupakan yang digunakan kemampuan interpesonal dan kelompok kecil. Dalam mengoordinasi setiap usaha demi mencapai tujuan bersama maka siswa harus: 1) saling mengerti dan percaya satu sama lain, 2) berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu, 3) saling menerima dan mendukung dengan satu sama lain, dan 4) mendamaikan setiap perdebatan yang sekitarnya melahirkan konflik (K. Yu et al., 2021).

Keterampilan interpesonal dan kelompok kecil tidaklah mudah dalam penerapan kepada peserta didik maka dari itu kita harus membimbing dengan cara diajari keterampilan sosial dalam bekerja sama secara efektif dan dimotivasi

dalam menerapkan keterampilan tersebut dalam kelompok kooperatif agar terwujudnya suasana pembelajaran yang produktif. Semakin tinggi tingkat keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik dan guru akan semakin intens dalam mengajarkan materi dan memberikan *reward* dari keterampilan seperti ini, maka dari itu semakin besar pencapaian yang didapatkan oleh kelompok kooperatif.

Pengaruh *reward* dan keterampilan sosial terhadap performa siswa dalam kelompok kooperatif. Setiap minggu siswa dilatih empat keterampilan sosial. Guru akan memberikan *reward* seperti “dua poin bonus” pada anggota-anggota yang melakukan tiga hingga empat keterampilan sosial dengan baik. Maka hasilnya menunjukkan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan performa peserta didik dan interpedensi positif di antara mereka. Prestasi belajar mereka pun semakin meningkat.

Pemprosesan Kelompok dari komponen yang kelima dari pembelajaran kooperatif yaitu pemprosesan kelompok. Kerja sama dalam kelompok yang efektif bisa dipengaruhi oleh sejauh mana kelompok tersebut merefleksi proses kerja sama mereka. Dalam sebuah proses merupakan serangkaian kejadian yang dapat diidentifikasi sepanjang waktu. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari proses merujuk pada serangkaian peristiwa instrumental dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Rai, 2019).

Dalam pembelajaran kooperatif komponen pemprosesan kelompok dapat diartikan sebagai refleksi kelompok dalam mendeskripsikan tindakan apa saja

yang membantu dan tidak terlalu membantu, membuat sebuah keputusan tentang tindakan apa saja yang dapat dilanjutkan atau perlu diubah. Tujuan dari pemrosesan kelompok ini adalah untuk menglarifikasi dan meningkatkan efektivitas kerja sama antara anggota dalam mencapai tujuan kelompok.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini guru mengawasi setiap kegiatan kelompok dari yang dipahami dan tidak dipahami oleh peserta didik mengenai cara mengerjakan tugas yang diberikan. Dengan mendapatkan informasi melalui penjelasan oleh peserta didik, guru dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami intruksi-intruksi, konsep-konsep, strategi-strategi, dan elemen-elemen dalam dasar pembelajaran kooperatif yang dilakukan.

5. Kepercayaan-kepercayaan Dasar Tentang Pembelajaran Kooperatif

Selama ini, pembelajaran kooperatif dipercaya sebagai: pembelajaran yang efektif untuk semua peserta didik, pembelajaran yang menjadi bagian dari suatu integratif dalam perubahan paradigma sekolah saat ini, dan pembelajaran yang mampu mendorong terwujudnya interaksi dan kerja sama yang sehat di antara guru-guru yang terbiasa bekerja secara terpisah dari orang lain.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan seluruh peserta didik. Pembelajaran kooperatif membuat kondisi kelas menjadi terbuka (*inclusive*). Hal ini dikarenakan pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan keberagaman antar peserta didik dan meningkatkan interaksi antar peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran kooperatif dapat dilakukan peserta didik yang berkemampuan rendah untuk mengikuti pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah reformasi yang berada di sekolah. Masa sekarang guru dituntut untuk berinovasi dalam memberikan materi kepada peserta didik, dalam ranah afektif, psikomotor, dan afektif. Beberapa guru sering merakan kebosanan dikarenakan terlalu banyak model pendidikan yang bermacam-macam yang akan menguras waktu dan tenaga dalam mempelajari dan melaksanakannya. Uniknya dalam pembelajaran kooperatif ini, guru dapat mempelajari melalui hasil penelitian yang dapat meyakinkan, dan pembelajaran kooperatif ini dapat diterapkan kepada seluruh tingkatan kelas, seluruh materi mata pelajaran dan seluruh kemampuan peserta didik. Tidak hanya itu, pembelajaran kooperatif dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran dan praktik pembelajaran yang sedang berkembang saat ini.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah proses kerja sama antar guru mata pelajaran. Untuk kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran kooperatif maka guru yang biasanya bekerja secara individu, dalam pembelajaran kooperatif ini guru dapat berkolaborasi dalam membagi tentang pengalamannya. Dengan kolaborasi ini guru akan menjadi sangat menantang karena setiap guru diharuskan untuk bertanggung jawab mengenai pembelajarannya dan membagi pengalamannya dalam pembelajarannya dengan guru lain.

Pembelajaran kooperatif dipandang sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi dan sangat berpengaruh positif dalam suasana kelas yang dapat meningkatkan pencapaian yang lebih baik, meningkatkan sikap peserta didik yang lebih baik dan harga diri peserta didik yang mendalam, mengembangkan kemampuan dalam kolaborasi dengan peserta didik lain yang lebih baik, dan

membuat motivasi sosial peserta didik yang lebih besar kepada orang lain (Clayton et al., 2013).

Manfaat dalam pembelajaran kooperatif. Selain dari meningkatkan keterampilan kognitif, afktif dan psikomotor peserta didik pembelajaran kooperatif ini juga terdapat beberapa manfaat besar lainnya antara lain:

1. Peserta didik yang diberikan materi dengan struktur kooperatif akan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini berlaku pada mata pelajaran matematika ditingkat sekolah dasar.
2. Dapat meningkatkan harga diri dan motivasi peserta didik dalam berpartisipasi pada saat pembelajaran kooperatif.
3. Menumbuhkan rasa peduli terhadap orang lain dan menumbuhkan ketergantungan positif dalam proses pembelajaran kooperatif.
4. Meningkatkan rasa menerima terhadap perbedaan antara peserta didik lain, seperti agama, ras, budaya dan etnik yang berbeda.

Ada tiga kategori umum yang menandai hasil dari penelitian yang dilakukan dengan pembelajaran kooperatif: hasil pembelajaran peserta didik, relasi yang positif antara peserta didik dan kesehatan psikologis siswa. Diketahui bahwa pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individualistik memberikan:

1. Hasil dari pembelajaran yang lebih baik. Hasil ini mengenai produktivitas dalam belajar yang semakin meningkat, kemampuan dalam mengingat menjadi lama, meningkatnya motivasi yang keluar dari dalam diri peserta didik, meningkatnya motivasi dalam berprestasi menjadi lebih baik, meningkatkan

sikap disiplin dalam diri peserta didik yang stabil, dan meningkatkan proses berpikir yang lebih kreatif.

2. Relasi antar peserta didik yang lebih positif. Relasi ini meliputi keterampilan dalam bekerja sama antara peserta didik menjadi lebih baik, meningkatnya rasa kepedulian terhadap orang lain, meningkatnya dukungan sosial dan akademik, kesetabilan dalam kohesivitas dan meningkatnya toleransi terhadap perbedaan.
3. Kesehatan psikologis yang lebih baik. Dalam kesehatan ini meliputi penyesuaian terhadap psikologi peserta didik, perkembangan sosial pada peserta didik, kekuatan ego dalam diri peserta didik, kompetensi sosial yang dimiliki peserta didik, harga diri yang meningkat, identitas diri dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tekanan dan kesulitan.

6. Kendala-kendala Utama Dalam Pembelajaran Kooperatif

Slavin (1995) menemukan tiga kendala utama atau yang disebut dengan *pitfalls* (lubang perangkap) yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif:

1. *Free Rider*. Dalam pembelajaran kooperatif ini jika tidak dirancang dengan baik akan menyebabkan munculnya “Pengendara bebas” atau *free rider*. Maksud dari *free rider* ini merupakan ketika pembelajaran kooperatif ini terdapat peserta didik yang tidak bertanggung jawab secara individu terhadap tugas kelompoknya, peserta didik ini hanya akan “mengekor” kepada hasil yang telah dilakukan teman-temannya. *Free Rider* ini mencul pada saat pembelajaran berlangsung ketika peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan mengenai pengisian lembar kerja, satu penugasan, atau suatu laporan yang telah dilakukan. Dalam tugas-tugas ini sering kali terjadi sebuah permasalahan

seperti beberapa peserta didik mengerjakan tugas kelompoknya dan sebagian anggotanya malah berkeliaran kemana-mana.

2. *Diffusion of Responsibility* (penyebaran tanggung jawab) kejadian ini sering terjadi dalam pembelajaran kooperatif, ketika ada peserta didik yang kurang dalam kemampuannya makan akan cenderung diabaikan oleh peserta didik lainnya yang lebih merasa mampu. Misalnya dalam penugasan mata pelajaran matematika ketika dalam kelompok ada peserta didik yang kurang memiliki kepandaian dalam penggunaan kalkulator atau penguasaan rumus-rumus sering terjadi tidak dianggap oleh anggota kelompok lainnya. Bahkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dibidang matematika tidak mau mengerjakan dan berbagi ilmu kepada peserta didik yang kemampuannya kurang karena dianggap membuang waktu dan energi.
3. *Learning a Part of Talk Specialization* dalam proses pembelajaran kooperatif ini terdapat beberapa tipe seperti *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan metode-metode lainnya yang berkaitan, yang pada pelaksanaannya peserta didik diberikan penugasan secara berbeda setiap anggota kelompok, hal ini yang sering terjadinya peserta didik hanya berfokus dan bertanggung jawab kepada tugas yang diberikan kepada dirinya saja, sedangkan ada materi lain yang harus dikerjakan dalam kelompok yang tidak dipedulikan, padahal semua materi yang ditugaskan saling berkaitan satu sama lain.

Ketiga kendala di atas dapat diatasi oleh guru jika guru mampu: 1) mengetahui beberapa karakteristik peserta didik dan tingkat kemampuan peserta didiknya, 2) selalu menyediakan waktu untuk memberikan evaluasi kepada

peserta didik setelah bekerja kelompok secara personal, dan yang paling penting 3) menggabungkan antara metode satu dengan metode lainnya.

7. Aspek-aspek Pembelajaran Kooperatif

1. Tujuan: semua peserta didik membuat kelompok kecil secara acak dan diberikan materi dan dipastikan semua anggota kelompok menguasai materi yang diberikan.
2. Level Kooperatif: kerja sama dapat diterapkan dalam kelas maupun luar kelas dengan cara memastikan peserta didik menguasai materi yang ditugaskan dan tingkat sekolah memastikan bahwa seluruh peserta didik mengalami kemajuan dalam bidang akademik.
3. Pola Interaksi: setiap peserta didik diharapkan saling mendorong dalam kesuksesan antara peserta didik. Peserta didik mempelajari materi yang diberikan dengan mendiskusikan dengan peserta didik lainnya, saling bekerja sama mengenai cara menyelesaikan tugas yang diberikan, saling memperhatikan ketika ada peserta didik menjelaskan suatu materi, saling mendukung untuk bekerja keras dalam berpartisipasi, saling membantu satu sama lain jika terdapat peserta didik yang kesulitan. Pola interaksi ini sering muncul di dalam dan di antara kelompok kooperatif.

8. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Karakter pembelajaran kooperatif diantaranya:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
- b. Anggota dalam kelompok diatur terdiri dari peserta didik berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.

- c. Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif bebeda suku, budaya, dan jenis kelamin.
- d. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Selain itu, terdapat empat tahapan keterampilan kooperatif yang harus ada dalam model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. *Forming* (pembentukan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk membentuk kelompok dan membentuk sikap yang sesuai dengan norma.
- b. *Functioning* (pengaturan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatur aktivitas kelompok dalam menyelesaikan tugas dan membina hubungan kerja sama diantara anggota kelompok.
- c. *Formating* (perumusan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk pembentukan pemahaman yang lebih dalam terhadap bahan-bahan yang dipelajari, merangsang penggunaan tingkat berpikir yang lebih tinggi dan menekankan penguasaan serta pemahaman dari materi yang diberikan.
- d. *Fermenting* (penyerapan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk merangsang pemahaman konsep sebelum pembelajaran, konflik kognitif, mencari lebih banyak informasi, dan mengkonsumsikan pemikiran untuk memperoleh kesimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif:

- a. Berikan informasi dan sampaikan tujuan (akademik dan sosial) serta aturan main.
- b. Organisasikan siswa dalam kelompok kooperatif.
- c. Bimbing melakukan kegiatan.

- d. Kuis/evaluasi.
- e. Penghargaan.

9. Metode-metode Pembelajaran Kooperatif

1. *Student Teams Learning*

Merupakan proses pembelajaran kooperatif yang berdasarkan kepada peserta didik yang harus belajar bersama dan bertanggung jawab kepada dirinya sendiri dan kepada teman-teman satu kelompoknya. Bukan itu saja *student teams learning* ini menekankan pentingnya pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok yang dapat diraih dengan cara semua anggota kelompok memahami materi yang ditugaskan. Ada tiga konsep yang mendasari dalam metode *student teams learning* yaitu: penghargaan kepada kelompok (*team reward*), tanggung jawab secara individu (*individual accountability*), dan kesempatan yang sama dalam mencapai kesuksesan (*equal opportunities for success*).

Kelompok yang akan mendapatkan penghargaan yaitu kelompok yang mampu mencapai dan meleniki kriteria yang ditentukan. Hal ini memberikan kesempatan kepada semua kelompok memiliki kesempatan yang sama dalam mencapai kriteria yang telah ditentukan. Akuntabilitas individu merupakan pencapaian pembelajaran kelompok yang bergantung kepada semua anggota kelompok. Akuntabilitas ini merujuk kepada setiap peserta didik untuk saling membantu dalam proses pembelajaran dan memastikan kesiapan peserta didik dalam menghadapi ujian maupun kuis-kuis yang telah disiapkan tanpa ada bantuan dari anggota kelompok lain. Kesempatan yang sama untuk mencapai kesuksesan merupakan tanggung jawab setiap peserta didik untuk berkontribusi

dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompoknya masing-masing dengan terus meningkatkan kemampuan pada setiap pertemuannya. Hal ini berlaku kepada semua kemampuan peserta didik dari yang rendah, sedang maupun tinggi yang memiliki tanggung jawab yang sama untuk melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

2. *Student Team-Achievement Divisions (STAD)*

Metode ini dikembangkan oleh Slavin yang bertujuan untuk memberikan kompetisi antar kelompok. Peserta didik dibentuk kelompok yang berdasarkan gender, ras, etnis dan kemampuan. Pelaksanaannya peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan teman satu kelompoknya, setelah selesai mempelajari peserta didik harus siap untuk diuji secara individu melalui kuis-kuis yang sudah disiapkan.

Perolehan nilai setiap kuis dengan cara setiap anggota kelompok berusaha untuk memperoleh nilai kuis dengan menjawab dengan benar yang akan mendapatkan nilai, dalam metode ini diharapkan setiap kelompok berusaha dengan maksimal untuk mendapatkan nilai yang maksimal. Metode ini dapat diterapkan kepada semua materi mata pelajaran, termasuk materi pelajaran yang dilakukan didalam kelas.

3. *TGT (Teams Games Tournaments)*

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,

mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, *gender skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan berjuang untuk timnya.

Pembelajaran kooperatif TGT ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas bergerak.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama dan persaingan sehat.

Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Masih adanya siswa berkembangan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran TGT setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 sampai 5 orang dari yang memiliki kemampuan rendah, sedang sampai tinggi disetiap kelompok memiliki susunan anggota yang jelas. Dalam setiap pertemuan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara bersama dan akan diuji dengan kelompok lain untuk mendapatkan nilai kelompok.

4. Jigsaw II

Metode ini dilakukan secara kompetisi untuk merebutkan penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini didapatkan dengan cara setiap peserta didik harus menunjukan peningkatan performa dalam pembelajaran maupun mengerjakan tugas yang diberikan.

Peneliti mengembangkan modifikasi model pembelajaran berbasis *Cooperative Learning*, dengan memaksimalkan model yang memicu peserta didik bergerak secara aktif dan mengikuti proses pembelajaran permainan bola basket secara efektif dan efisien. Penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa buku panduan dan artikel yang terindek.

10. Karakteristik Peserta Didik SMP

a. Perkembangan dalam sikap kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

b. Perkembangan dalam sikap Emosional

Menurut Zakinah Daradjat (1994: 35-36) Masa saat peserta didik duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama adalah waktu dimana peserta didik memasuki tahap masa remaja. Pada masa remaja inilah peserta didik mengalami keadaan dimana puncak emosionalitas, atau dapat dikatakan perkembangan emosi yang tinggi. Selain itu juga peserta didik mulai mengalami perubahan fisik, terutama organ seksual dan hal inilah yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi dan juga dorongan baru yang belum pernah dialami

sebelumnya, semisal mulai tertarik kepada lawan jenis. Pada usia peserta didik yang memasuki tahap remaja awal, perkembangan emosinya cenderung menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang relatif sangat kuat terhadap berbagai peristiwa, emosinya bersifat negatif dan tempramental.

Sedangkan peserta didik pada tahap masa remaja akhir, cenderung sudah mulai dapat mengontrol emosinya. Untuk dapat mencapai kematangan dalam emosional merupakan tugas perkembangan yang relatif cukup sulit bagi para remaja. Dalam proses pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional yang ada dalam lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan lingkungan sebayanya dimana remaja tersebut banyak melakukuan interaksi.

c. Perkembangan aspek afektif

Menurut Arajoo T.V ranah afektif menyangkut perasaan, modal dan emosi. Perkembangan afektif siswa SMP mencakup proses belajar perilaku dengan orang lain atau sosialisasi. Sebagai besar sosialisasi berlangsung lewat pemodelan dan peniruan orang lain.

d. Perkembangan aspek Psikomotor

Wuest dan Combrado menyatakan bahwa perkembangan aspek psikomotor sesuai SMP ditandai dengan perubahan jasmani dan fisiologis sex yang luar biasa. Salah satunya perubahan luar biasa tersebut merupakan perubahan pertumbuhan tinggi badan dan berat badan, sering menganggap diri mereka serba mampu, sehingga seringkali mereka terlihat tidak memikirkan akibat dari perbuatan mereka dan kadang mengalami proses pencarian jati diri.

11. Hakikat Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Basket

Pendidikan Jasmani menurut Safari (2012:8) mengemukakan bahwa suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Sedangkan menurut Erlina (2012:104) pendidikan jasmani adalah bagian dari integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani. Pendidikan Jasmani didefinisikan sebagai tujuan dalam memperbaiki unjuk kerja dan peningkatan untuk pengembangan manusia melalui aktivitas jasmani. Jadi pendidikan jasmani merupakan suatu yang penting yang dapat mewujudkan cita-cita bangsa dan harus dilaksanakan disemua jenis sekolah.

Dalam pembelajaran penjas terdapat beberapa materi pembelajaran yang harus diberikan kepada peserta didik. Salah satunya materi permainan bola basket, dalam kompetensi dasar permainan bola basket masuk ke KD 3.3 yaitu menentukan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar dan KD 4.1 yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan bola besar dengan koordinasi yang baik. Dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket terdapat beberapa teknik dasar atau gerak spesifik dalam permainan bola basket yaitu *dribble*, *passing* dan *shooting* yang harus diberikan kepada peserta didik. Teknik dasar atau gerak spesifik ini sangat penting dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket karena teknik dasar atau gerak spesifik ini merupakan dasar untuk peserta didik dapat bermain bola basket. Maka dari itu

dalam proses pembelajaran teknik dasar atau gerak spesifik harus diberikan kepada peserta didik.

12. Hakikat Bermain Bola Basket

Permainan anak merupakan sebuah gejala sosial kehidupan yang sebenarnya sudah menjadi perhatian para ilmuan sosial. Namun menariknya belum ada kesepakatan tentang definisi dari permainan itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan juga belum berkembang.

Dalam hal ini untuk membangun perangkat konseptual untuk menganalisis permainan anak-anak khususnya di Indonesia atau untuk mengemukakan sebuah definisi tentang yang dimaksud dengan permainan. Istilah tersebut dapat didefinisikan dengan berbagai macam sudut pandang yang berbeda. Namun demikian merujuk pada pendapat huizinga lewat bukunya Homo Ludens, ia mendefinisikan permainan sebagai berikut: permainan merupakan suatu perbuatan atau kegiatan suka rela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.

Sebagian orang tua ada yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan dirasa tidak terlalu bijaksana dikarenakan beberapa ahli psikolog dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain merupakan hal yang penting bagi seorang anak, permainan dapat melatih keterampilan secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Bagi anak-anak bermain bukanlah sebagai cara untuk main-main akan tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Karena di dalam bermain tersebut anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang serta dapat menambah pengetahuan anak.

Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat dilakukan dalam merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, dan merasakan yang semuanya itu dapat dilakukan melalui bermain. Kegiatan ini terus dirangsang agar simpul-simpul syaraf pada otak tidak menjadi vakum.

Menurut Hurlock, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara sukarela, tanpa adanya paksaan atau harus memenuhi tujuan ataupun keinginan orang lain. Anak juga memandang bermain sebagai

suatu kegiatan yang tidak memiliki target, oleh karena itu mereka dapat saja meninggalkan kegiatan bermain kapanpun mereka mau.

Sedangkan Siedentop, Herowitz berpendapat bahwa bermain merupakan aktifitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela, terpisah antara lingkup dan keluasannya, secara ekonomi tidak produktif, peraturan dapat ditentukan oleh para peserta pemain dan bersifat fiktif. Artinya dengan bermain anak dapat terbantu mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki baik fisik, psikomotor, kognitif maupun afektifnya.

Menurut Drijakara menyatakan bahwa bermain adalah suatu gejala pada manusia yang merupakan aktifitas dinamika manusia yang dibudayakan. Kemudian ia menyatakan bahwa bermain bukan hanya merupakan aktifitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika dan bahasa. Sehingga dalam bermain dibutuhkan perpaduan antara fisik dalam hal ini aktifitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain.

Menurut Drijakara dalam bermain harus ada dua watak yaitu eros dan agon. Eros merupakan suatu rasa senang/cinta terhadap komponen yang ada pada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, sarana dan prasarana bermain, waktu bermain, situasi bermain dan sebagainya. Sedangkan agon merupakan suatu perjuangan untuk mengalahkan tantangan/kesulitan hambatan atau permasalahan dalam bermain.

Dalam bermain anak pasti akan menghadapi sebuah tantangan atau permasalahan baik dari dalam diri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisik anak tersebut atau psikisnya. Sedangkan dari luar dapat

berasal dari teman bermainnya, lawannya, suasannya, sarana dan prasaranaunya penontonnya dan lain-lain. Tantangan ini diharapkan dapat diatasi oleh anak-anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis. Dua watak inilah yang harus disandang oleh anak dalam bermain.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Karena bermain akan menguatkan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, psikomotor, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Dalam permainan anak akan mendapatkan perkembangan tubuh dan jiwa yang ia butuhkan. Maka dari itu bermain merupakan salah satu kebutuhan jasmani maupun rohani anak, dimana memaksakan kehendak anak untuk tidak bermain merupakan salah satu pengabaian terhadap perkembangan potensi anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Susanna Miliar et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Venderberg diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan yaitu :

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlihat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosional positif.
- c. Fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktifitas yang lain.
- d. Lebih menekankan kepada proses yang berlangsung daripada hasil akhirnya.
- e. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil.

- f. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

Bermain bola basket merupakan suatu olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan menggunakan tangan dengan tujuan untuk memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam ring atau basket lawan, serta menahan serangan lawan agar tidak memasukkan bola ke ring atau basket sendiri dengan cara *passing*, *dribble* dan *shooting*. bola basket merupakan olahraga yang dimainkan di lapangan persegi panjang oleh dua tim yang setiap timnya berjumlah lima orang dengan tujuan permainan yaitu memasukkan bola ke ring atau basket sebanyaknya dengan menggunakan teknik dan peraturan yang berlaku.

Dalam olahraga bola basket terdapat unsur permainan target yaitu dengan memasukkan bola ke dalam ring atau basket. Dengan adanya unsur permainan target tersebut maka permainan bola basket sangat baik untuk diajarkan disekolah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

13. Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari, karena hampir seluruh dunia mengenal dan memainkan olahraga bola basket. Permainan bola basket dimainkan 5 orang dalam setiap timnya dan bola harus dipantulkan sambil berlari atau berjalan, atau dapat dioperkan kepada teman setimnya dengan sasaran akhir yaitu memasukkan bola ke keranjang atau ring lawan. Disamping itu harus berusaha dan menjaga agar keranjang atau ring tidak kemasukan bola dari lawan, dan tim yang mencetak angka atau skor

terbanyak maka tim tersebut yang menjadi pemenangnya (Machfud Irsyada, 2000:15).

Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang masuk dalam cabang permainan beregu. Hal ini senada menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) bahwa dasar bermain bola basket dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak dengan luas lapangan 28 m x 15 m dapat terbuat dari tanah, lantai, dan papan yang dikeraskan. Permainan bola basket menggunakan bola yang dapat didorong, ditepuk dengan telapak tangan terbuka, melemparkan, dan menangkap, menggiring ke segala penjuru dalam lapangan permainan (Perbasi, 2014: 9).

Teknik dari setiap gerakan dalam bola basket terdiri atas gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi dengan baik. Seseorang yang telah menguasai teknik gerakan dalam bola basket dengan benar maka permainan bola basket nya akan terlihat indah dan menarik untuk dilihat. Secara garis besar permainan bola basket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan.

a. Gerak Spesifik Bola Basket

Ada beberapa teknik dasar yang terdapat dalam olahraga bola basket. Dedy Sumiyarsono (2002: 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: 1. Men-*dribble* bola (*Dribbling*), 2. Menangkap bola (*Catching*), 3. Mengoper bola (*passing*); menggunakan dua tangan : *Chest pass*, *Bounce pass*, *Overhead pass*, menggunakan satu tangan: *Baseball pass*, *Lob pass*, *Hook pass*, *Jump pass*, Menembak (*Shooting*); Menghadap papan (*Facing Shoot*), Membelakangi papan (*Back up shoot*).

Pendapat lain yaitu menurut Hal Wissel (1996: 2), membagi teknik dasar bola basket menjadi 7 macam yakni: (1) Footwork (gerakan kaki), (2) Shooting (menembak), (3) Passing (operan) dan menangkap, (4) Dribble, (5) Rebound, (6) Bergerak dengan bola, (7) Bergerak tanpa bola, dan (8) Bertahan. Sedangkan menurut Akros Abidin (1999: 45) mengemukakan bahwa teknik dasar bola basket menjadi 7 macam yaitu lempar tangkap bola, memantulkan bola, menembak bola ke ring basket, berputar badan, mengolah kaki, melompat dan gerak tipu dengan bola atau tidak dengan bola.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang didasarkan kepada kemampuan individu atau perorangan, kerja sama antar pemain satu tim, kecepatan pemain, kekuatan dan daya tahan seorang pemain. Dalam permainan bola basket tim atau regu yang dapat memasukan bola ke keranjang atau ring maka tim tersebutlah menjadi pemenangnya. Dalam melakukan permainan bola basket yang baik diperlukan kemampuan yang cukup. Maka dari itu diperlukan suatu latihan yang rutin, serius, rajin, disiplin, motivasi yang kuat, melakukan teknik latihan yang sesuai dengan petunjuk dan dapat mencapai kemampuan yang diinginkan.

Dalam permainan bola basket terdapat beberapa teknik dasar sebagai berikut:

1) Teknik Menembak

Menembak (*Shooting*) dalam permainan bola basket merupakan suatu usaha yang dilakukan pemain dalam mencetak poin atau skor ke keranjang atau

ring dengan baik, dalam permainan bola basket juga terdapat area *shooting* yang akan menghasilkan poin yang berbeda pada setiap areanya. Poin menembak pada bola basket yaitu 3 angka, 2 angka dan 1 angka. Setiap pemain memiliki kesempatan dan potensi intuk dapat melakukan tembakan yang terbaik dengan catatan pemain tersebut melakukan latihan dengan intensif dan konsisten.

Menurut Heri Rustanto (2017:76) pemain yang memiliki *shooting* yang baik akan meningkatkan peluang tim menang, karena pemain mudah memasukkan bola ke ring lawan dan akhirnya menghasilkan poin untuk timnya. Selain itu, penguasaan *shooting* juga membuat pemain lebih mudah mengeloh lawan dalam perebutan bola dari situasi apapun.

Menurut (Danny Kosasih, 2008: 46-52), Shooting adalah skill dasar bolabasket yang paling terkenal dan digemari, karena setiap orang mempunyai naluri untuk menyerang dan ingin memasukan bola dalam ring. Ada beberapa istilah untuk menggambarkan shooting dan perlu dikenal oleh pemain sejak dini yaitu BEEF:

- a. B (*Balance*) adalah keseimbangan. Gerakan yang selalu dimulai dari lantai, saat menangkap bola tekuklah lutut dan mata kaki serta atur agar tubuh selalu dalam posisi seimbang.
- b. E (*Eyes*) adalah pandangan mata. Agar shooting menjadi akurat pemain harus dengan segera mengambil fokus pada target (pemain dengan cepat mampu mengkoordinasikan letak ring).
- c. E (*Elbow*) adalah peletakan siku yang benar. Pertahankan siku agar pergerakan lengan akan tetap vertikal mengarah ring.

- d. F (Follow through) adalah gerakan lanjutan. Kunci siku lalu lepaskan gerakan lengan jari-jari dan pergelangan tangan mengikuti kearah ring.

Ada beberapa jenis shooting yang dilakukan dalam permainan bola basket yaitu sebagai berikut:

- a. *Lay Up Shoot* merupakan gerakan *shoot* yang dilakukan dengan awalan kaki 1 sampai dengan 2 hitungan mendekati ring atau keranjang.



Gambar 1. *Lay Up Shoot* (Dany Kosasih, 2008:50)

- b. *One Hand Set Shoot*, yakni *shoot* dengan dorongan menggunakan satu tangan terkuatnya.



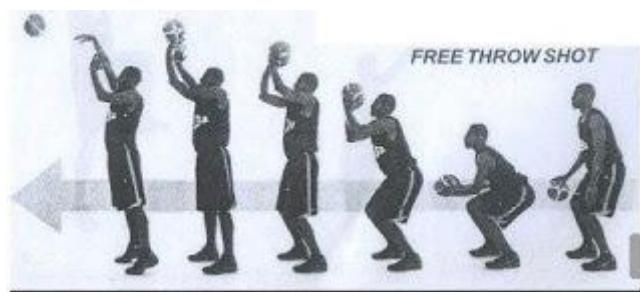
Gambar 2. *One Hand Set Shoot* (Dany Kosasih, 2008:50)

- c. *Jump Shoot*, yakni jenis tembakan yang menambahkan lompatan saat melakukan shooting, dimana bola dilemparkan pada saat titik tertinggi lompatan.



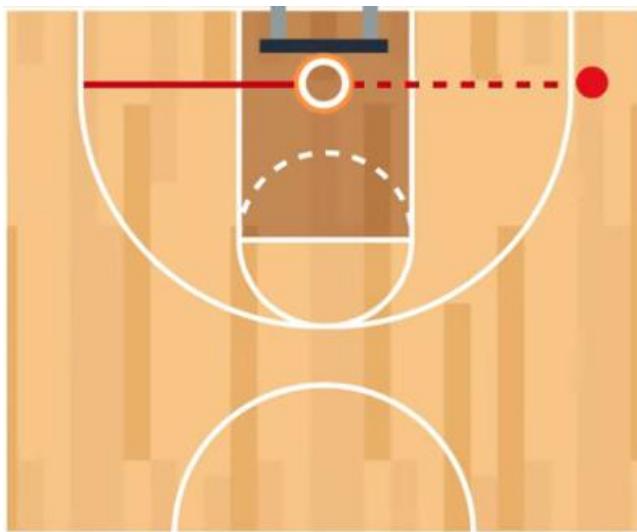
Gambar 3. *Jump Shoot* (Dany Kosasih, 2008: 51)

- d. *Free Throw* merupakan tembakan yang dilakukan karena terjadinya pelanggaran saat akan memasukan bola ke ring dengan nilai 1 dengan dilakukan 1 kali tembakan.



Gambar 4. *Free Throw* (Dany Kosasih, 2008:51)

- e. *Three Point Shoot* merupakan tembakan yang dilakukan dengan bertujuan untuk mendapatkan 3 point, tembakan ini merupakan tembakan yang bisa dijadikan senjata untuk membalikkan keadaan. *Three Point Shoot* ini dilakukan diluar garis setengah lingkaran area lawan.



Gambar 5. *Three Point Shoot* (Dany Kosasih, 2008)

- f. *Hook Shoot* merupakan tembakan yang dilakukan pemain untuk menipu atau melabui pemain lawan. Tembakan ini diperlukan latihan yang rutin dan sering untuk menghasilkan tembakan yang baik. Tembakan ini dilakukan dengan menyamping dan mengarahkan bola kearah ring.



Gambar 6. *Hook Shoot* (Dany Kosasih, 2008:53)

Sedangkan dalam buku Bidang III PERBASI (2008:23-25) menjelaskan bahwa tembakan yang dimasukan kedalam keranjang basket terdiri dari berbagai macam yaitu: *Set Shoot* merupakan tembakan yang jarang dilakukan dalam sebuah permainan bola basket, dikarenakan jika pemain melakukan tembakan dengan tidak melompat maka akan mudah untuk dibendung atau diblock. *Lay Up Shoot* merupakan tembakan yang dilakukan pada saat akhir melakukan *dribble* dengan jarak hanya beberapa langkah dari keranjang basket dengan menggunakan tangan kanan maupun kiri.

Jump Shoot merupakan suatu tembakan yang dilakukan dengan awalan lompatan terlebih dahulu, tembakan ini sering digunakan dalam sebuah permainan bola basket. Tembakan ini sulit untuk dihalangi lawan dikarenakan tembakan dilakukan seorang pemain pada titik tertinggi sebuah lompatan. Berdasarkan pendapat dan penjelasan di atas, maka terdapat bermacam-macam bentuk dan variasi tembakan yang dapat dilakukan dalam sebuah permainan bola basket.

Dalam tembakan dapat dilakukan dengan menggunakan dua atau satu tangan, tetapi dengan catatan pada saat melakukan tembakan hanya diperbolehkan menggunakan satu tangan untuk melakukan dorongan kepada bola dan tangan satunya sebagai pengarah bola. Menembak bola merupakan sebuah akhir gerakan dalam permainan bola basket yang bertujuan untuk memasukan bola ke keranjang dan menghasilkan angka atau point.

Keterangan fase persiapan sebagai berikut :



Gambar 7. Gerakan Fase Persiapan (Wissel, 2000: 48)

1. Melihat target sasaran
2. Kaki buka selebar bahu
3. Jari kaki menghadap kedepan lurus
4. Lutut dilenturkan
5. Bahu dengan posisi rileks
6. Posisi tangan yang tidak untuk menembak dibagian samping untuk mengarahkan laju bola.
7. Posisi tangan yang menembak dibawah bola
8. Ibu jari posisi rileks
9. Siku menghadap ke dalam
10. Bola berada diantara telinga dan bahu

Keterangan fase pelaksanaan sebagai berikut:



Gambar 8 Gerakan Fase Pelaksanaan (Wissel, 2000: 49)

1. Melihat sasaran/target
2. Rentangkan kaki, punggung dan bahu
3. Rentangkan juga siku
4. Lenturkan pergelangan dan jari-jari ke depan
5. Lepaskan ibu jari
6. Tangan yang bertujuan untuk penyeimbang bola sampai terlepas
7. Irama yang seimbang

Keterangan fase *follow Through* sebagai berikut:



Gambar 9 Gerakan Fase *Follow Through*

sebagai berikut:

1. Melihat sasaran/target
 2. Posisi lengan terlentang
 3. Jari telunjuk menunjuk ke arah sasaran
 4. Posisi telapak tangan menghadap ke bawah saat melakukan *Shooting*
 5. Seimbangkan dengan telapak tangan ke bawah
- 2) Teknik Mengumpan (*Passing*) dan menangkap (*Catching*)

Mengumpan dan menangkap merupakan sebuah kecakapan dalam dwi tunggal, untuk dapat melakukan permainan bola basket. Istilah melempar merukan pengertian dari mengoper bola dan menangkap merupakan menerima bola. Melempar dan menangkap selalu dilakukan pemain secara berteman, ketika pemain memegang bola maka dia harus melakukan lemparan bola sedangkan pemain yang tidak memegang bersiap untuk mengkap bola (Imam Sodikun, 1992:48).

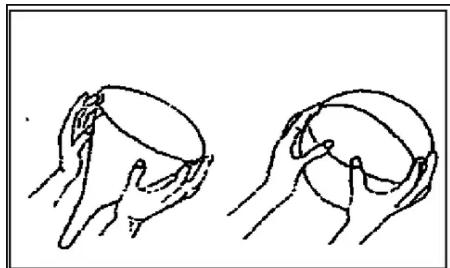
Mengumpan memiliki kegunaan yang khusus dalam permainan bola basket yaitu: mengalihkan bola dari daerah yang terkepung pemain, menggerakkan bola dengan cepat pada saat *fast break*, melakukan permainan yang offensif, memberikan peluang kepada pemain yang terbuka untuk mencetak poin dengan tembakan dan/atau melakukan tembakan sendiri setelah mendapatkan operan (Wissel, 2000:71).

Ada beberapa elemen dasar yang harus dikuasai dalam melakukan *passing* (Danny Kosasih, 2008:25), antara lain:

1. Target, pemain harus melakukan operan sesuai target dengan tepat/akurat. Target bukan hanya pemain yang akan dioper melainkan target/sasarannya yaitu posisi tangan penerima atau peminta bola.
2. Kecepatan bola, pemain yang membawa bola harus menentukan kecepatan bola yang akan dioper agar menghasilkan operan yang tajam, cepat, tidak terlalu keras maupun terlalu pelan. Yang bertujuan untuk memudahkan peminta bola dapat menangkap bola dengan baik.
3. *Timing*, pemain yang akan mengoper bola ke pemain lain harus melakukannya dengan waktu yang pas sehingga tidak terjadi operaran yang salah.
4. Trik, pemain pembawa bola haruslah pintar ketika akan melakukan *passing* pembawa bola dapat menggunakan trik tipuan yang bertujuan untuk membongkar atau mengelabui *defender* lawan. Biasanya *defender* lawan akan tertipu dan akan menciptakan peluang untuk mencetak angka.
5. Komunikasi, dalam permainan bola basket komunikasi antar pemain sangatlah penting untuk mengurangi resiko *turnover* (komunikasi biasanya dilakukan menggunakan kontak mata, suara, sinyal dan lain-lain).

Ada beberapa jenis *passing* dalam permainan yang sering digunakan dan penggunaannya haruslah tepat dalam setiap situasi. Dalam permainan bola basket operan dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Operan dengan dua tangan (*two hand pass*)



Gambar 10 Posisi tangan dalam memegang bola dengan dua tangan. (Imam Sodikin, 1992:48)

Operan ini dilakukan dengan sikap kedua tangan menyerupai mangkok besar, dan bola berada diantara kedua telapak tangan dan seluruh telapak tangan melekat pada bagian bola ke belakang, jari-jari saling membuka, dan kedua ibu jari terletak dibagian tengah bola dan menghadap ke depan.

Operan dengan dua tangan memiliki variasi yaitu :

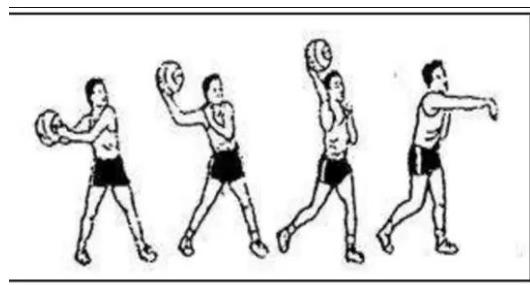
- a. Operan tolakan dada (*two hand chest pass*)
- b. Operan atas kepala (*over head pass*)
- c. Operan pantul ke lantai (*bounce pass*)
- d. *Hand off pass*

2. Operan dengan satu tangan (*One Hand Pass*)

Lemparan ini biasanya dilakukan saat bola pantul atau serangan balik setelah bola dapat direbut dari lawan.

Dalam melakukan lemparan ini pada dasarnya sama seperti melakukan lemparan menggunakan dua tangan dari atas kepala, hanya saja dalam lemparan dengan satu tangan ini bola dilempar dengan menggunakan

satu tangan dengan arah bola yang akan cenderung melambung melewati kepala pemain lawan yang menghalaunya (Imam Sodikun, 1992:53).



Gambar 11 Lepmaran menggunakan satu tangan (Imam Sodikun, 1992:53)

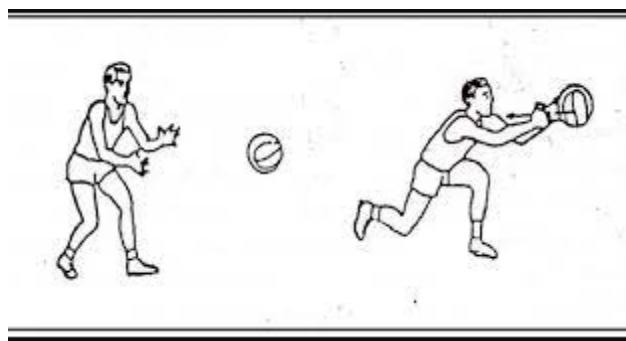
Lemparan menggunakan satu tangan memiliki beberapa macam lemparan:

- a. Lemparan samping (*side arm pass*)
- b. Lemparan kaitan (*hool pass*)
- c. *Under hans pass*

Sedangkan dalam melakukan menerima dan menangkap bola setelah dilempar dapat dilakukan menggunakan satu tangan maupun dua tangan baik pada saat posisi berlari maupun berhenti. Pada saat melakukan penangkapan bola pemain tidak menunggu bola datang melainkan pemain harus menjemput bola ketika mendapatkan lemparan. Bola yang akan ditangkap dengan cara menjemput bola sebelum bola mendarat di dada maka tangan harus meluruskan ke depan dan sikap siap untuk menangkap, posisi pandangan mengarah ke arah datangnya bola, setelah bola menyentuh tangan dan dapat ditangkap segera mungkin bola ditarik ke arah dada.

Menurut Danny Kosasih (2008:33) gerakan tangan saat menjemput bola dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- a) *Two Hands Up*, yaitu posisi kedua tangan siap untuk menerima bola yang mengarah pada pinggul ke atas dan posisi ibu jari saling berhadapan.
- b) *Two Hands Down*, yaitu posisi kedua tangan siap untuk menerima bola yang mengarah ke bagian pinggul ke bawah dan posisi ibu jari menghapa ke atas.
- c) *Block and Tuck*, yaitu gerakan tangan jika lemparan bola melebihi jangkauan target. Penerima harus mengambil bola menggunakan satu tangan dan menggapai bola dengan segera memegang dengan kedua tangan.



Gambar.12 Sikap menerima dan menangkap bola (Imam Sodikin, 1992:57).

3) Teknik Menggiring (*Dribbling*)

Teknik menggiring atau *Dribbling* merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan bola basket dan sangat penting dalam permainan secara individu dan tim (Wissel 2000 : 95). Menurut Dika Bayu Mahardika (2016:235) *Dribble* adalah kemampuan menggiring bola dengan cara dipantulkan dengan satu tangan yang dilakukan dengan berjalan atau berlari dengan tujuan untuk membuka peluang untuk diri sendiri ataupun pemain lain agar mendapatkan ruang untuk mencetak skor.

Manfaat melakukan *dribble* yaitu 1) mengecoh lawan ketika terjadi penjagaan ketat dan tidak dapat melakukan operan, dan pada saat fast break dalam

mencetak angka, 2) keluar dari penjagaan menuju ke ring, 3) mengecoh pemain bertahan untuk membebaskan rekan setimnya yang dijaga, 4) mencari posisi atau sudut pada saat akan melakukan tembakan maupun operan, 5) membuat peluang dalam mencetak angka (Wissel, 2000:95).

Dalam sebuah tim diharapkan semua pemain memiliki kemampuan menggiring bola dengan baik. Namun dalam permainan bola basket ini merupakan olahraga tim yang harus dilakukan bersama-sama maka dalam permainan bola basket terdapat pola permainan yang bervariasi, maka dari itu dalam tim bola basket sangat dibutuhkan seorang pemain yang memiliki keterampilan menggiring yang di atas rata-rata atau mahir. Dalam permainan bola basket pemain tidak perlu banyak menggiring bola ketika melihat ada teman satu timnya memiliki peluang untuk mencetak angka. Hal yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola yaitu: a) Memulai suatu gerakan dari sebuah pola permainan, b) berlari cepat dalam menggiring bola mendekat ke ring, c) membongkar pertahanan lawan.

Menggiring bola dapat dilakukan jika seorang pemain memiliki kemampuan teknik menggiring bola yang baik dan benar. Dalam memperoleh kualitas menggiring bola yang baik maka dari itu seorang pemain harus memahami dan menguasai teknik menggiring bola. Menurut Hartoko (1993:36) memberikan petunjuk cara melakukan *dribble* sebagai berikut:

- a) Memegang bola dengan menggunakan kedua tangan yang relax, tangan kaki berada di bagian atas bola dan tangan kiri menjadi tempat terletaknya bola, dapat dilakukan dengan sebaliknya.

- b) Berdiri dengan posisi kaki kiri agak sedikit di depan dari kaki kanan.
- c) Posisi badan agak dicondongkan ke depan melebihi pinggang.
- d) Tangan kanan digunakan untuk memantulkan bola, (sebagai permulaan sabiknya pandangan ke arah bola).
- e) Mendorong bola ke arah lantai dengan cara menggerakan lengan hampir sepenuhnya.
- f) Memantulkan bola ke lantai dengan cara ditekan dengan jari-jari dan dibantu dengan gerakan tangan, bukan memukul bola ke lantai dengan menggunakan telapak tangan.
- g) Menguasai dan mengontrol pantulan bola dengan sedikit gerakan ke atas sebentar dengan jari-jari dan pergelangan tangan, kemudian dipantulkan kembali.
- h) Setelah dapat menguasai gerakan, watak dan irama dari pantulan bola dapat dirasakan dengan sikap berdiri ditempat kemudian memulailah dengan bergerak baju kedepan.
- i) Pindahkan pandangan ke arah yang akan dituju dan mempercepat gerakan.
- j) Kemudian menggiring bola dengan posisi badan agak rendah, dan bergerak maju, mundur dengan secepatnya, zig-zag, dan belajar melewati lawan yang sebenarnya.

Dalam permainan bola basket teknik menggiring sering kali digunakan dalam skema penyerangan. Ketika pemain melihat peluang untuk mencetak angka maka pemain harus berlari secepat mungkin mendekat ke arah basket. Menggiring

bola dalam bola basket ini bertujuan untuk mengulur waktu ketika tim sudah mendapatkan keunggulan angka.

1) Menggiring bola dengan menggunakan satu tangan tanpa bergantian

Menggiring bola dengan satu tangan tanpa bergantian merupakan teknik menggiring bola dengan satu tangan tanpa berganti tangan pada saat memantulkan bola ke lantai dan berlari.

menurut Annisa Nurssantika (2010), ada beberapa cara dalam menggiring bola menggunakan satu tangan yaitu:

a. *Control Dribble*

Pada saat permainan berlangsung dan mendapatkan penjagaan yang ketat maka gunakan *control dribble*. Dalam *control dribble* posisi badan sedikit membungkuk ke depan, usahakan posisi badan selalu di antara bola dan *defender*. Pantulan bola harus selalu dalam penguasaan, agak sedikit ke belakangan dan deket dengan posisi badan. Kemudian posisi tangan yang tidak melakukan *dribble* menghalangi lawan dengan cara meluruskan ke depan untuk mengantisipasi pergerakan lawan. Dalam permainan bola basket tidak diperkenankan untuk mendorong dan menarik pemain bertahan, melainkan diperbolehkan untuk meluruskan lengan untuk mencegah pemain bertahan merebut bola. Pada saat menggiring bola diharapkan tidak berhenti dikarenakan jika berhenti maka pemain bertahan akan segera mendekat dan menjaganya.

b. *Speed dribble* (ketika tidak terjaga)

Dalam mempercepat gerakan maka seluruh pemain harus menggunakan *speed dribble*. Untuk melakukan *speed dribble* ini dengan cara dorong bola ke depan badan, pantulkan bola dengan tetap terkendali dan sebisa mungkin setinggi pinggang. Seperti sikap dalam menggiring bola pada semestinya, posisi kepala harus tetap tegak dan pandangan menghadap ke arah tujuan yang bertujuan untuk mengetahui posisi teman satu timnya dan lawan. Pemain berlari dan menggiring bola secepat mungkin dan dapat mengiring bola dengan baik. Dalam permainan bola basket sering kali pemain basket melakukan *jump stop* yang bertujuan untuk menghindari pelanggaran *traveling*, *jump stop* biasanya dilakukan pada akhir *dribble*.

2) Menggiring bola dengan menggunakan satu tangan secara bergantian.

Teknik menggiring bola dengan menggunakan satu tangan secara bergantian merupakan teknik menggiring bola dengan menggunakan satu tangan ke tangan lain kemudian dilanjutkan dengan berjalan atau berlari untuk menggiring bola.

Menurut Annisa Nurssantika (2010), beberapa cara dalam menggiring bola dengan menggunakan satu tangan secara bergantian yaitu:

a. *Hesitation dribble*

Teknik *Hesitation dribble* ini merupakan suatu teknik gerakan menipu dalam menggiring bola yang dapat digunakan untuk melewati pertahanan. Cara melakukan *Hesitation dribble* yang pertama pemain lakukan *speed dribble* ke arah pertahanan, kemudian berhenti secara mendadak pada saat pemain

bertahan mendekat, lakukan kembali *speed dribble* ke salah satu arah pertahanan. Cara ini dapat dilakukan dengan teknik *crossover dribble*.

b. *Spin Move*

Teknik *Spin Move* ini merupakan salah satu gerakan yang dapat dilakukan dalam melewati barisan pertahanan lawan. Tetapi dengan teknik ini harus tetap waspada karena pemain bertahan dapat melakukan *steal* dari belakang. Pada saat melakukan *spin move*, *reverse pivot* menggunakan kaki yang lebih kuat di deapan, tarik bola mendekat ke badan dan dengan cepat memutar badan ke arah belakang. Kemudian dilanjutkan dengan *dribble* menggunakan tangan lain.

c. *Crossover dribble*

Teknik *crossover dribble* ini sering digunakan dalam memindahkan *dribbling* dari satu tangan ke tangan lain, dengan memantulkan bola ke lantai dengan menyilangkan tangan yang lain. Kemudian tangan lain menyusul untuk menguasai bola dan melakukan *dribbling*. Biasanya pantulan bola melewati kolong kaki pemain pembawa bola.

d. *Back-up dribble and crossover*

Teknik *back-up* ini sangat berguna pada saat menggiring bola untuk menghindari trap dari tim bertahan. Menggiring ke arah belakang ini dilakukan dengan cara men-*dribble* bola jalan mundur untuk membuka pertahanan lawan kemudian selanjutnya lakukan teknik menggiring *crossover* dengan secepat mungkin sehingga pertahanan tim *defender* menjaditerbuka.

Seorang pemain basket dikatakan mahir dalam penguasaan teknik menggiring bola dengan baik. Menurut Wissel (1996:96), ada beberapa gerakan dasar yang harus dikuasai oleh seluruh pemain bola basket yaitu:

- a. Kontrol dalam menggiring bola
- b. Menggiring bola dengan berlari cepat
- c. Berhenti mendadak pada saat menggiring bola
- d. Menggiring bola dengan cara mundur
- e. Menggiring bola dengan perubahan kecepatan langkah
- f. Menggiring bola dengan cara silang
- g. Menggiring bola ke arah belakang
- h. Menipu dengan cara merubah arah secara mendadak dengan menggiring bola.

3) Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bola Basket

- a. Pola penyerangan

Kemenangan sebuah tim didapatkan dari beberapa aspek pendukung diantaranya pertahanan (*defense*) yang berjalan baik dengan rekan setimnya dan teknik permainan yang tepat, dan pola penyerangan yang tepat. Seiring berjalannya waktu lahirlah beragam ide-ide yang tercetus dari pala pelatih bola basket, di antaranya :

1. *Fast Break*

Jenis serangan ini sering dilakukan seorang pemain dengan cepat dan serentak. Tim yang menggunakan pola *Fast Break* tidak akan memberikan celah sedikit pun kepada tim lawan untuk mengembangkan pola pertahanan mereka yang sudah diatur sebelumnya. Cara pola penyerangan

ini biasanya dengan menempatkan satu atau dua pemain penyerang pada posisi bebas untuk mencuri poin.

2. *Set offens*

Set offens merupakan kebalikan dari *fast break*, *set offens* dengan membangun dan merencanakan serangan dari awal permainan sampai permainan selesai.

3. *Shuffle*

Suatu pola penyerangan yang dilakukan dengan cara serentak oleh seluruh pemain dalam tim penyerang yang bergerak berganti posisi dengan teratur dari satu posisi ke posisi lainnya berdasarkan rencana.

4. *Double Pivot Offence*

Untuk menerapkan strategi penyerangan ini pelatih biasanya menempatkan dua pemain berpostur tinggi di sudut kanan dan kiri pada area pertahanan lawan.

5. *Give and Go Waeve*

Pola ini sering melibatkan empat sampai lima pemain untuk terus melakukan serangan sembari mengoper bola satu sama lain secara bergantian hingga mencetak poin. Biasanya dilakukan oleh pemain inti.

6. *Drive*

Merupakan suatu pola penyerangan yang dilakukan oleh pemain yang memiliki mental pemberani. Karena harus bergerak dengan cepat dan agresif untuk menggiring bola hingga melewati pertahanan lawan. Tujuannya yaitu untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya.

b. Pola pertahanan yang kokoh

Defense atau yang sering disebut dengan pertahanan sangat dibutuhkan dalam suatu tim pada saat pertandingan. Tim yang baik adalah tim yang memiliki pertahanan yang kuat dan juga terinstruktur dengan benar. Namun keberhasilan suatu pertahanan sangat bergantung kepada para pemain di lapangan. Pada saat di lapangan ada satu pemain yang mengeksekusi pertahanan dengan buru maka tim pun akan kalah. Dan pertahanan yang sudah direncanakan dengan sangat matang akan menjadi sia-sia.

Ada beberapa macam pola pertahanan yang dilakukan oleh pemain selama dalam pertandingan, seperti :

1. *Man To Man*

Pertahanan ini bisa diartikan dengan pertahanan 1 lawan 1. Artinya seorang pemain hanya boleh menjaga 1 pemain lawan. Dalam pola pertahanan ini pemain juga bisa menggunakan taktik *full court man to man*, *half court man to man*, atau *three points man to man*. Akan tetapi banyak pemain yang menggunakan pola pertahanan *full court man to man* atau *halt court man to man*. Alasannya mereka masih bisa menjaga keranjang, dan dapat menghalangi tim lawan yang melakukan penyerangan dari jarak jauh.

2. *Zone defense*

Hampir sama dengan pola pertahanan *man to man*, pola pertahanan ini dapat dilakukan pada tiga titik di area *court*. Yang

membedakan adalah pemain menggunakan pola pertahanan ini di area *three point*. Namun pemain harus diwaspada pada saat menggunakan pola pertahanan ini karena apabila tim penyerang kalah cepat dibandingkan tim lawan, maka tim penyerang akan keteteran. *Zone defense* ini dilakukan ketika menghadapi tipe lawan yang pola permainannya lambat.

Ada beberapa pola pertahanan *zone defense* yang sering digunakan pemain pada saat pertandingan yaitu 1-2-2, 2-1-2, 2-3, 3-2, 1-4 dan lain sebagainya.

14. Hakikat Hasil Belajar Bola Basket Dengan *Cooperative Learning*

Menurut Kunandar (2013:63) Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau yang dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. sedangkan menurut Sunanto (2013:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses perubahan kemampuan atau kompetensi peserta didik dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran materi permainan bola basket dengan menggunakan model *Coopertaive Learning* telah dibuktikan melalui hasil penelitian yang sudah dilakukan. Dalam

penelitian yang berjudul “Hasil Belajar Bola Basket Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD” menghasilkan bahwa hasil belajar kelompok perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok control yang diberikan model konvensional.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan atau menyerupai dengan apa yang diteliti dengan kaidah atau norma penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Firosalia Kristin. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Stad ditinjau dari hasil belajar ips siswa kels 4 sd. (metode penelitian eksperimen kepada siswa kelas 4 Sd Negeri Duyungan 2 Sragen. Program studi pendidikan guru sekolah dasar-FKIP-UKSW. Hasil dalam penelitian ini menunjukan adanya peningkatan pada peserta didik saat menggunakan model kooperatif tipe stad, yang membedakan dengan penelitian peneliti adalah waktu, tahun, tipe metode dan tingkatan pendidikan.
2. Faridah Anum Siregar. Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP NEGERI 18 Medan. Model penelitian eksperimen. Jurusan pendidikan fisika. Program pascasarjana universitas Negeri Medan. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya pengaruh model yang digunakan dalam pembelajaran pada kelas VIII sekolah menengah pertama. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah tempat, waktu, subjek, tipe metode dan mata pelajaran.

3. Suardi Hakim. Peningkatan hasil belajar matematika melalui, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Penelitian tindakan kelas. Siswa kelas VIII F Smp Negeri 33 kota Makasar. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya pengaruh besar metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di tingakatn pendidikan sekolah menengah pertama kelas VIII. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah tipe metode, kelas, mata pelajaran, waktu dan tempat.

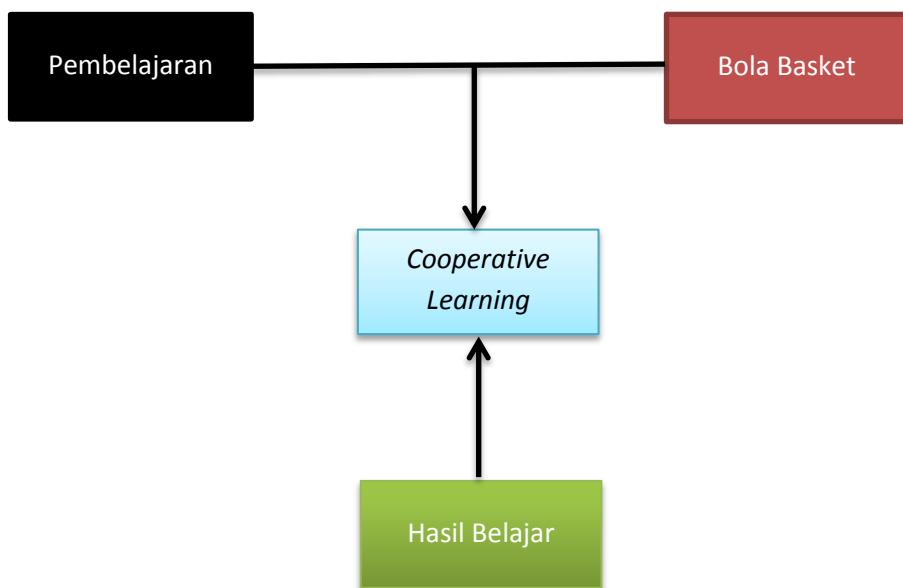
C. Kerangka Pikir

Untuk menciptakan suasana belajar yang baik pada saat pembelajaran penjas materi permainan bola basket, maka perlu ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti materi pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Dimana penggunaan model dan materi harus sesuai sehingga menciptakan proses pembelajaran yang baik sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan aspek psikomotor, afektif dan kognif. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam pembelajaran penjas harus dilakukan dengan efektif. Salah satu dalam menunjang pembelajaran yang efektif yaitu mengenai model pembelajaran, dimana pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Dengan pemilihan model pembelajaran yang menyesuaikan dengan materi pembelajaran maka akan efektif pembelajarannya. Model *Cooperative Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran penjas materi permainan

bola basket ini diterapkan untuk mencapai hasil belajar peserta didik dalam mencapai aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani. Dibawah ini merupakan representatif kerangka berpikir penulis.



Gambar 13. Alur Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian untuk mengembangkan model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama, yaitu sebagai berikut :

1. Apakah draft model *Cooperative learning* dikembangkan berdasarkan konsep teori dan kebutuhan lapangan?
2. Apakah draft model *Cooperative learning* valid menurut ahli pembelajaran penjas untuk diuji cobakan?

3. Apakah draft model *Cooperative learning* valid menurut praktisi/guru penjas untuk di uji cobakan?
4. Apakah model *Cooperative learning* valid menurut ahli pembelajaran penjas setelah diuji cobakan?
5. Apakah model *Cooperative learning* valid menurut praktisi/guru penjas setelah diuji cobakan?
6. Apakah model *Cooperative learning* Efektif untuk meningkatkan hasil belajar bola basket?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang bisa disebut (*research and development* atau R & D), jenis ini merupakan penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran bola basket dengan *Cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama. Putra (2021: 67) Penelitian R&D merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja, sistematis, yang bertujuan dalam mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji tingkat efektifitas produk yang dihasilkan, seperti model, metode/cara/strategi, menggunakan jasa prosedur yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:297) R&D yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, pengembangan akan difokuskan untuk menghasilkan model

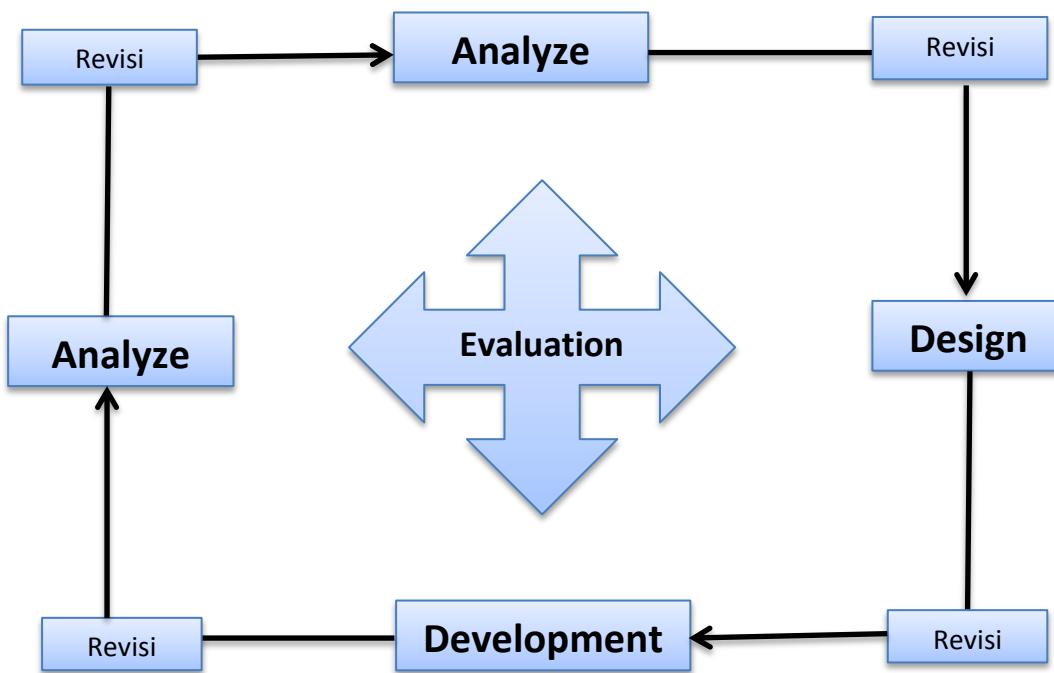
pembelajaran bola basket dengan *Cooperative Learning* untuk menghasilkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE.

B. Prosedur pengembangan

Prosedur penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Molenda, Cheung (2016:4) menyatakan bahwa ADDIE merupakan suatu model yang mudah untuk digunakan dan dapat diterapkan dalam kurikulum dalam ranah kognitif, Psikomotor, maupun Afektif. Sedangkan Mulyatiningsih (2016) menyatakan bahwa model ADDIE ini merupakan model yang dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar.

Langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE ada 5 tahap yaitu terdiri dari (*Analyze*) yang berisi mengenai kegiatan dalam menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya sesuai permasalahan yang ada. Tahap kedua yaitu (*Design*) suatu proses sistematis yang akan dimulai dalam merancang konsep dan konten yang akan dimasukan ke dalam produk. Tahap ketiga yaitu *Development* merupakan proses pengembangan produk yang diperlukan dalam pengembangan. Dalam tahap ini mulai dibuat produknya mengenai materi dan alat yang sesuai dengan struktur model. Dan instrumen yang bertujuan untuk mengukur kinerja produk. Tahap ke empat yaitu *Implementation* merupakan proses penggunaan produk baru yang telah dibuat dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Dengan melihat dari tujuan pengembangan

produk, interaksi antar peserta didik, serta menanyakan *feedback* awal dalam proses evaluasi. Tahap terakhir yaitu *Evaluation* merupakan proses melihat kembali efek pembelajaran dengan cara yang kritis. Dengan mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk. Mengukur apa yang telah dicapai oleh sasaran pengembangan, mencari informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik. Alur pengembangan menggunakan Model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 14. Prosedur dan pengembangan

Berikut ini merupakan penjabaran langkah-langkah dari pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE :

1. *Analyze*

Pada tahap awal melakukan studi pendahuluan yang berupa observasi dan wawancara di sekolah untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang ada pada materi permainan bola basket di sekolah

menengah pertama kemudia dilakukan analisis. Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kebosanan peserta didik sangat tinggi dikarenakan waktu menunggu lebih lama dari pada melakukannya sehingga berdampak kepada kemampuan dalam keterampilan.

Pada tahap analisis melakukan observasi dan wawancara di SMP Muhammadiyah 3 Depok dengan jumlah 28 peserta didik kelas 8 yang mengikuti proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket. Dan SMP N 2 Sleman dengan jumlah 29 peserta didik kelas 8 yang mengikuti proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket, dalam proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket peneliti menemukan sebuah permasalahan yaitu pada saat proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan materi dan terdapat antrian panjang untuk melakukan giliran.

Dari permasalahan tersebut peneliti memperkuat hasil analisisnya dengan mewawancarai guru penjas di masing-masing sekolah, permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu banyak peserta didik yang kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran penjas yang mengakibatkan nilai yang didapat peserta didik sering kali di bawah KKM atau dibawah 75. Dari jawaban setelah mewawancarai guru penjas peneliti memperkuat analisisnya dengan mewawancarai salah satu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran penjas dan jawaban peserta didik yaitu karena pembelajaran penjas hanya untuk peserta didik yang mempunyai kemampuan olahraga sedangkan untuk peserta didik yang kurang tidak dapat kesempatan untuk belajar, selain itu proses pembelajarannya yang harus menunggu lama dan antri panjang untuk menunggu gilirannya untuk belajar.

Dari hasil obesrvasi dan wawancara peneliti menemukan masalah utama dalam proses pembelajaran penjas yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti melakukan hal yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti membuat produk yang dibutuhkan. Langkah-langkah pada setiap tahapan sebagai berikut.

- a. menentukan model pembelajaran yang sesuai.
- b. Menentukan formasi pembelajaran yang sesuai.
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- d. Menentukan alokasi waktu.
- e. Menentukan indikator pencapaian sesuai kurikulum.

Setelah peneliti menentukan langkah-langkah pada setiap tahapan, peneliti menggunakan model *Cooperative Learning* untuk model pembelajaran yang akan diteliti sesuai dengan permasalahan yang ada. Kemudian peneliti menentukan bagaimana formasi dalam proses pembelajaran penjas, dalam formasi pada saat proses pembelajaran peneliti menggunakan formasi Sirkuit pos yaitu formasi yang dibentuk dengan pos-pos yang dibuat guru dan setiap pos memiliki konten pembelajaran yang berbeda.

Kemudian langkah selanjutnya setelah menentukan model dan formasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu membuat RPP yang berisi kompetensi Inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media, alat, dan sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar. Langkah selanjutnya yaitu menentukan alokasi waktu proses pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* dalam alokasi waktu ini peneliti membuat rincian waktu untuk Apersepsi 10 menit, pembagian kelompok dan menentukan ketua kelompok 10 menit

menentukan pos untuk kelompok 5 menit. Setalah kelompok menempati pos yang sudah ditentukan guru memberikan materi (*dibble, passing, shooting*) kepada perwakilan kelompok atau ketua kelompok dengan durasi 15 menit.

Ketua kelompok menjelaskan materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan anggota kelompoknya selama 15 menit. Setelah selesai menjelaskan peserta didik dipersilahkan melakukan materi yang sudah dijelaskan sesuai posnya selama 30 menit setelah selesai maka setiap kelompok berpindah tempat ke pos selanjutnya dan melakukan materi selama 30 menit. Setelah selesai dan kembali ke posnya masing-masing guru akan memberikan soal-soal kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran yang diikutinya selama 35 menit sekaligus untuk penutupan proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya setelah menentukan alokasi pembelajaran penjas yaitu menentukan indikator pencapaian sesuai kurikulum. Dalam menentukan indikator ini guru membuat dengan sesuai KI dan KD yang berlaku. Dalam menentukan indikator pencapaian guru membuat indikator dengan sedetail mungkin untuk menentukan ketercapaian peserta didik. Contohnya pada KD 3.1 yaitu memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional dengan indikator 3.1.1 peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan variasi gerak spesifik *dribble* dalam permainan bola basket dengan kriteria : 1)

memantulkan bola dengan menggunakan satu tangan, 2) mendorong bola atau menenkan bola ke lantai, 3) maksimal pantulan bola setinggi pinggang.

3. Development

Pada tahap ini, Model yang sudah ditentukan setelah melakukan analisis dan men-*Design* peneliti melakukan pengembangan model yang dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli model pembelajaran. Jika dalam model pembelajaran ini belum mencapai kriteria positif, maka peneliti akan terus melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli model pembelajaran. Setelah model bisa dikatakan positif, maka peneliti akan melakukan uji coba ke guru dan peserta didik Sekolah menengah pertama.

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat instrumen penilaian yang akan diberikan kepada peserta didik dan guru setelah melakukan proses pembelajaran penjas dengan menggunakan model *Cooperative Learning*. Sebelum instrumen diberikan kepada peserta didik dan guru terlebih dahulu instrumen tersebut harus mendapatkan izin dari validator yaitu dengan validasi ahli model pembelajaran dan ahli materi. Setelah mendapatkan beberapa masukan dari validator dan diberikan persetujuan untuk melakukan uji coba maka peneliti langsung melakukan uji coba di sekolah.

4. Implementation

Setelah mendapatkan persetujuan dari validator untuk melakukan uji coba maka peneliti langsung melakukan tahap uji coba skala kecil. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kepada guru dan peserta didik di kelas 8 MTs Ibnu Qoyim Yogyakarta yang berjumlah 23 peserta didik. Pelaksanaan model pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan pada situasi nyata yaitu di lapangan pada saat mata pelajaran berlangsung dan materi yang disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melakukan proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket selanjutnya peneliti memberikan instrumen yang telah disetujui oleh validator kepada seluruh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dan kepada guru penjas. Langkah berikutnya yaitu peserta didik dan guru penjas mengisi instrumen penilaian tersebut mengenai proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

5. Evaluation

Evaluasi dilakukan setelah uji coba lapangan, evaluasi dilakukan dalam bentuk formatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan. Hasil dari evaluasi ini dapat digunakan sebagai umpan balik kepada pengguna model pembelajaran dan revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan sesuai kebutuhan yang belum dapat dipenuhi dalam model pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti akan mendapatkan saran dari peserta didik dan guru melalui lembar instrumen penilaian yang diberikan, setelah mendapatkan saran dari peserta didik dan guru penjas kemudian peneliti

melakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli model pembelajaran mengenai saran yang diberikan peserta didik dan guru penjas. Setelah melakukan konsultasi dan dilakukan revisi langkah selanjurnya yaitu melakukan uji coba skala besar.

C. Desain uji coba produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan suatu proses untuk mendapatkan suatu umpan balik secara langsung dari pengguna mengenai kualitas model pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba, produk terlebih dahulu dilakukan validasai oleh para ahli materi dan ahli model pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan mendapatkan saran maka peneliti melakukan revisi terhadap model pembelajarannya. Kemudian produk dilakukan uji coba yang terdiri dari dua tahap yaitu uji coba dalam kelompok kecil dan uji coba dalam kelompok besar serta dilakukan uji operasional. Setalah dilakukan uji coba diharapkan mampu menemukan kelemahan, kesalahan dan kekurangan dalam model pembelajaran dan mendapatkan saran-saran untuk memperbaiki model pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi untuk menghasilkan produk yang valid dan diharapkan layak dugunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

a. Validasi ahli

Produk yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli model pembelajaran sebelum produk diujicobakan kepada guru dan siswa. Validasi dari ahli materi dan ahli model pembelajaran berupa penilaian, komentar dan saran perbaikan yang sangat diperlukan agar produk yang dikembangkan layak digunakan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain validasi di atas validasi lainnya seperti lembar penilaian produk, setelah produk dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli model pembelajaran, kemudian selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil (*Small Group Evaluation*) dan uji coba skala besar (*field trial*). Dalam uji instrumen yang dilakukan validasi berisi yang berkaitan antara kesesuaian instrumen dengan produk yang akan dihasilkan.

b. Uji Coba Skala Kecil (*small group evaluation*)

Tujuan dari dilakukannya uji coba skala kecil (*small group evaluation*) ini yaitu untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan dalam memperbaiki produk yang direvisi berikutnya. Instrumen yang digunakan dalam uji coba skala kecil ini yaitu lembar penilaian peserta didik terhadap produk yang sedang dikembangkan yang ditinjau dari aspek kemudahan dalam memahami materi, aspek keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, aspek pemahaman materi pembelajaran dan aspek minat dalam belajar. Dalam penelitian ini akan menjadi subjek uji coba skala kecil. Pada tahap uji skala kecil ini dilakukan di MTs Ibnu Qoyyim Yogyakarta dengan jumlah 23 peserta didik dan 1 guru penjas.

c. Uji Coba Skala Besar (*Field Trial*)

Tujuan dari dilakukannya uji coba skala besar (*Field Trial*) ini yaitu menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan dari sudut pandang (*point of view*) peserta didik, dan aspek yang dapat dilihat oleh peserta didik yaitu aspek kemudahan dalam memahami materi, aspek keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, aspek pemahaman materi pembelajaran dan aspek minat dalam belajar. Uji skala besar ini dilakukan setelah dilakukan revisi produk yang dihasilkan dari uji coba skala kecil. Yang dimaksud dalam uji coba skala besar yaitu untuk mengetahui seberapa jauh produk model pembelajaran yang sedang dikembangkan ini dapat bermanfaat untuk guru pendidikan jasmani dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap uji coba skala besar ini dilakukan di 2 sekolah yaitu di SMP Muhammadiyah 1 sentolo dan SMP Muhammadiyah 2 Sentolo dengan 2 guru penjas dan jumlah peserta didik 60.

2. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini tidak menggunakan populasi secara umum, namun hanya terbatas dengan menggunakan subjek penelitian dalam penggali mengenai fenomena. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama kelas 8. Tempat untuk melakukan uji coba skala kecil di MTs Ibnu Qoyyim Yogyakarta dan skala besar di SMP Muhammadiyah 1 sentolo dan SMP Muhammadiyah 2 Sentolo. Subjek dalam penelitian ini pada tahap uji coba skala kecil berjumlah 23 peserta didik kelas 8. Sedangkan subjek penelitian pada tahap uji coba skala besar berjumlah 60 peserta didik. Waktu penelitian selama bulan Maret 2021 sampai dengan Juni 2021.

3. Instrument Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

a. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket (kuesioner). Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner ini dengan butiran-butiran pertanyaan yang akan ditujukan kepada responden yaitu peserta didik kelas 8, melalui lembaran yang sudah disediakan oleh peneliti. Sugiyono menyatakan (2013:199) *kuesioner* merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan lembaran pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang akan diisi atau dijawab. Dalam pengumpulan data ini menggunakan jenis kuesioner tertutup yang dimana responden diberikan pilihan jawaban yang sudah tersedia di lembar yang telah diberikan, dan responden hanya memilih salah satu sebagai jawabannya yang cocok dengan yang di pikiran dengan cara memberikan tanda.

Pada tahap instrument penelitian ini peneliti membuat instrumen penilaian yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan konsultasi bersama 1 ahli materi pembelajaran dan 1 ahli model pembelajaran mengenai instrumen penilaian yang akan diberikan kepada peserta didik dan guru. Instrumen penelitian yang akan diberikan kepada peserta didik dan guru berisi mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Dalam instrumen penelitian peneliti membuat instrumen untuk validasi ahli materi, validasi model pembelajaran, peserta didik dan guru

penjas. Tabel dibawah ini merupakan tabel butir instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Butir pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk validasi ahli materi.

No	Kategori aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Urutan isi sesuai indikator					
2	Ketepatan materi dengan KI					
3	Ketepatan materi dengan KD					
4	Kejelasan materi yang disampaikan					
5	Ketepatan formasi pembelajaran					
6	Ketepatan kegunaan alat – alat					
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
8	Kebenaran isi dan konsep					
9	Kejelasan bahas yang digunakan					
10	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik					
11	Kelengkapan materi					
12	Kemudahan pemahaman materi					
13	Kemudahan interaksi antar peserta didik					
14	Kemudahan dalam pengambilan nilai					
15	Kemudahan dalam evaluasi					

Dari instrument penelitian di atas telah mendapatkan beberapa saran dari ahli materi untuk diuji cobakan terlebih dahulu sebelum dilakukan pengumpulan data.

Tabel 2. Butir pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk validasi ahli model pembelajaran.

No	Kategori aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Ketepatan formasi apersepsi					
2	Kejelasan dalam pemahaman materi					
3	Ketepatan pembagian kelompok					
4	Ketepatan pos dalam pembelajaran					
5	Kemudahan dalam penjelasan materi					
6	Efektifitas waktu pembelajaran					
7	Efektifitas siswa dalam latihan					
8	Ketepatan kegunaan alat – alat					
9	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa					
10	Kemudahan dalam berinteraksi dengan seksama					
11	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana					
12	Kemudahan dalam pembelajaran					
13	Kemudahan dalam bekerja sama					
14	Kemudahan dalam memberikan evaluasi					
15	Kemudahan dalam pengawasan					

Dari instrument penelitian di atas telah mendapatkan beberapa saran dari ahli model pembelajaran untuk diuji cobakan terlebih dahulu sebelum dilakukan pengumpulan data.

Tabel 3. Butir pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk peserta didik.

No	Pertanyaan	SK	K	C	B	SB
1	Kemudahan mengikuti proses pembelajaran					
2	Kecocokan dalam kelompok					
3	Kemudahan dalam menyerap materi					
4	Kesesuaian pembagian materi untuk dijelaskan dalam kelompok					
5	Kemudahan untuk berdiskusi					
6	Kemudahan dalam pemahaman materi					
7	Semangat mengikuti pembelajaran					
8	Tidak banyak waktu menunggu					
9	Lebih banyak melakukan aktivitas					
10	Kemudahan dalam berinteraksi					
11	Kemudahan menilai gerakan yang benar dan salah					
12	Kemudahan dalam memberikan perbaikan					
13	Kesesuaian penggunaan alat – alat					
14	Kemudahan dalam bekerja sama					
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai					

Dari butir pertanyaan instrumen di atas peserta didik mengisi setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model *Coopertative Learning*, instrumen penelitian untuk peserta didik ini dilakukan sebelum melakukan tahap uji coba skala kecil. Tahap berikutnya yaitu instrumen penilaian ini digunakan pada tahap uji skala kecil, setelah uji coba skala kecil maka instrumen penelitian dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh peserta didik dan validator untuk dilakukan pada tahap berikutnya yaitu uji coba skala besar.

Tabel 4. Butir pertanyaan dalam instrumen penelitian untuk guru penjas.

No	Pertanyaan	SK	K	C	B	SB
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran					
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok					
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi					
4	Ketepatan pembagian materi					
5	Kejelasan materi pembelajaran					
6	Kemudahan dalam pemahaman materi					
7	Antusias dalam pembelajaran					
8	Efektifitas waktu pembelajaran					
9	Efektifitas siswa dalam latihan					
10	Kemudahan dalam berinteraksi					
11	Kemudahan dalam pengawasan					
12	Kemudahan dalam evaluasi					

13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana					
14	Kemudahan dalam bekerja sama					
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai					

Instrumen penelitian untuk guru ini telah melewati revisi dengan validator dan dilakukan penilaian dengan guru penjas di MTs Ibnu'l Qoyyim Yogyakarta sebagai sekolah yang akan digunakan untuk uji coba skala kecil. Setelah direvisi peneliti melakukan uji coba skala kecil di Mts Ibnu'l Qoyyim Yogyakarta dan diamati oleh 1 guru penjas untuk menilai proses pembelajaran penjas dengan model *Cooperative Learning*.

Langkah selanjutnya instrumen penelitian dilakukan revisi setelah mendapatkan saran dari validator, peserta didik dan guru penjas pada tahap uji coba skala kecil. Setelah direvisi sesuai saran langkah selanjutnya yaitu tahap uji coba skala besar dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah direvisi sesuai saran.

b. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terkait data yang akan dikumpulkan pada setiap tahapan penenlitian ini yaitu lembar validasi instrumen soal dan lembar angket/kuesioner respons dari siswa.

a. Lembar validasi instrumen, merupakan lembar yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini dilakukan validasi instrumen yang sedang dikembangkan oleh ahli (*expert judgement*) pada tahap *Development*. Lembar validasi instrumen

yang divalidasi oleh ahli yang berisi pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran bola basket dengan *cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama yang sedang dikembangkan secara rasional dapat digunakan dengan baik. Melalui data yang diperoleh dari validasi langkah selanjutnya yaitu dilakukan pembenahan atas instrumen yang sedang dikembangkan. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala likert melalui modifikasi yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Kriteria Lembar Validasi

Kriteria	Nilai/score
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

- b. Lembar validasi produk model pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu instrumen dalam pengumpulan data berupa beberapa pertanyaan yang diisi oleh validator. Angket/kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala likert melalui modifikasi yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Kriteria Lembar angket/kuesioner peserta didik

Kriteria	Nilai/score
Sangat kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

c. Instrumen Uji Efektivitas

Dalam penelitian ini untuk menguji efektivitas menggunakan instrumen pre dan post test. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sebelum dilakukan percobaan dan sesudah dilakukan proses pembelajaran *Cooperative Learning*. Isi dari instrument ini adalah kriteria gerak spesifik dari permainan bola basket yaitu menggiring bola, mengumpan (*chest pass*), menembak. Instrumen ini diisi oleh peneliti dan peserta didik, jadi dalam pengambilan data untuk uji efektifitas peserta didik menilai temannya dengan instrumen yang sudah dimiliki.

Tabel 7 Instumen Uji Efektifitas gerak spesifik *dribble* permainan bola basket.

KRITERIA	HASIL	
	BENAR	SALAH
1. Memantulkan bola dengan satu tangan		
2. Mendorong bola kelantai, tidak memukul bola		
3. Siku membentuk sudut 180'		

Tabel 8. Instumen Uji Efektifitas gerak spesifik *passing chest pass* permainan bola basket.

KRITERIA	HASIL	
	BENAR	SALAH
1. Melihat arah sasaran		
2. Mendorong bola ke depan menggunakan kedua tangan.		
3. Tepat sesuai sasaran		

Tabel 9. Instumen Uji Efektifitas gerak spesifik *shooting* permainan bola basket

KRITERIA	HASIL	
	BENAR	SALAH
1. Melihat arah sasaran/keranjang		
2. Memegang bola dengan menggunakan dua tangan dengan posisi tangan didepan dan dibelakang bola.		

Tabel 10 Skor penilaian dalam uji efektivitas

Hasil	Makna
BENAR	Benar jika peserta didik melakukan gerak spesifik sesuai instrumen penilaian.
SALAH	Salah jika peserta didik tidak melakukan gerak spesifik sesuai instrumen penilaian.

Dalam instrumen uji efektifitas ini peserta didik mengisi form dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom benar atau salah yang sudah disediakan. Peserta didik menilai temannya yang sedang melakukan gerak spesifik dan menganalisis geraknya apakah sesuai dengan poin yang ada di istrumen.

4. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan tanggapan dari ahli model pembelajaran dan peserta terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek yaitu dari aspek kemudahan

dalam memahami materi, aspek keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, aspek pemahaman materi pembelajaran dan aspek minat dalam belajar.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa komentar, saran untuk perbaikan, dan hasil dari pengamatan peneliti selama tahap uji coba yang dianalisis secara deskriptif dan dapat disimpulkan sebagai masukan dalam memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Sedangkan tanggapan dari ahli materi dan siswa berupa data skor yang diperoleh dari angket/kuesioner, yang dianalisis secara deskriptif kauntitatif melalui teknik presentase dan kategorisasi. Data yang telah diperoleh diubah menjadi data interval adapun data-data tersebut diimplementasikan dalam bentuk skala likert (Rensis Likert). Pedoman pengubahannya dengan menggunakan skor yang dapat dilihat pada Tabel 7 dibawah ini.

Tabel 11. Skor Penilaian

Score	Makna
5	Seratus persen 100% apabila sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut.
4	Delapan puluh persen 80% apabila sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3	Enam puluh persen 60% apabila sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut.
2	Empat puluh persen 40% apabila sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut.
1	Dua puluh persen 20% apabila sesuai dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dalam angket/kuesioner penelitian ini diberikan lima pilihan dalam memberikan tanggapan mengenai produk yang sedang dikembangkan, yaitu

sangat baik dengan skor (5), *cukup* dengan skor (4), *kurang* dengan skor (3), *kurang* dengan skor (2), dan *sangat kurang* dengan skor (1). Ketika siswa memberikan sebuah tanggapan dengan memberikan “sangat baik” maka butiran pertanyaan atau pernyataan tersebut memiliki skor butir sebesar 5, demikian seterusnya. Setelah skor diperoleh kemudian dirubah menjadi data kuantitatif. Melalui kelayakan model pembelajaran yang diberikan dari ahli materi dinyatakan menggunakan angka berskala dari (1-5). Setelah skor diperoleh kemudian dirubah menjadi data kualitatif dengan skala lima, dengan menggunakan acuan rumus pendekatan PAP yaitu penilaian acuan patokan (asyhari, 2016) sebagai berikut.

Tabel 12. Pedoman Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat kurang

Dalam penelitian ini menetapkan bahwa nilai kelayakan dari produk minimal dalam kategori “baik”, yang dihasilkan dari penilaian ahli dan siswa. Jika hasil dari penilaian akhir atau keseluruhan dalam aspek materi yang telah dikembangkan dengan nilai minimal cukup baik oleh para ahli dan siswa maka produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama sudah dianggap layak digunakan oleh siswa menjadi sebuah bahan dan model pembelajaran.

Setelah mendapatkan data dari penilaian validator untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian. Setelah data dari hasil penilaian ahli materi data tersebut dicari rata-rata skor penilaian yang diberikan ahli materi dan dijadikan data kuantitatif. Dari data yang menggunakan angka dari 1-5 dirubah menjadi data kuantitatif dengan skala lima, dengan menggunakan acuan rumusan pendekatan PAP yaitu penilaian acuan patokan (asyhari, 2016). Teknik analisis data ini digunakan juga untuk menentukan hasil data dari peserta didik dan guru penjas pada tahap uji coba skala kecil dan skala besar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan sebuah produk berupa model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama ini dapat menjadi suatu dorongan dan motivasi kepada pendidik dalam menciptakan terobosan baru dan variasi dalam memberikan materi dengan model yang digunakan, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan tidak terbuang waktunya pada saat pembelajaran. Kemudian dapat menjadi solusi yang sering terjadi di sekolah dengan fasilitas dan alat yang terbatas.

Dasar pengembangan dalam penelitian ini yaitu pada saat studi pendahuluan dengan melakukan observasi di sekolah, menunjukkan bahwa (1) tingkat kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi (2) masih banyak siswa yang tidak mendapat pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran dan (3) masih banyak kesenjangan antara siswa yang aktif dan yang tidak aktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dari itu peneliti mengembangkan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan membuat *draf*, kemudian dilanjutkan

dengan validasi oleh ahli, yaitu ahli materi oleh Bapak Dr. Budi Aryanto, M.Pd. sedangkan untuk ahli model pembelajaran oleh Bapak Dr. Guntur, M.Pd. hasil dari penilaian ahli materi dan ahli model pembelajaran terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

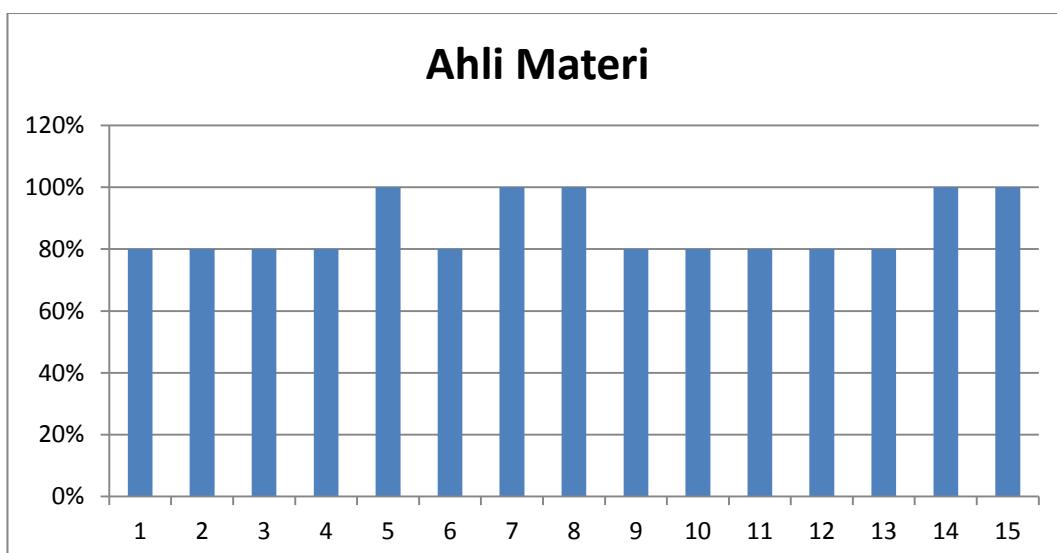
Hasil penilaian dari ahli materi terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 13. Data Hasil Penilaian dari Ahli Materi terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Urutan isi sesuai indikator	4	5	80%	Layak
2	Ketepatan materi dengan KI	4	5	80%	Layak
3	Ketepatan materi dengan KD	4	5	80%	Layak
4	Kejelasan materi yang disampaikan	4	5	80%	Layak
5	Ketepatan formasi pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
6	Ketepatan kegunaan alat – alat	4	5	80%	Layak
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat layak
8	Kebenaran isi dan konsep	5	5	100%	Sangat layak
9	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	5	80%	Layak

10	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa	4	5	80%	Layak
11	Kelengkapan siswa	4	5	80%	Layak
12	Kemudahan pemahaman materi	4	5	80%	Layak
13	Kemudahan interaksi antar siswa	4	5	80%	Layak
14	Kemudahan dalam pengambilan nilai	5	5	100%	Sangat layak
15	Kemudahan dalam evaluasi	5	5	100%	Sangat layak
Jumlah		65	75	87%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 13 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang maka hasil penilaian dari ahli materi terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama hasilnya dapat dilihat pada Gambar sebagai berikut:



Gambar. 15 Diagram Hasil Penilaian Dari Ahli Materi terhadap terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

Tabel 13 dan Gambar 15 di atas menunjukan bahwa hasil penilaian dari ahli materi terhadap terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 87%, dan termasuk kedalam kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi mengenai produk yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori layak, kemudian saran dan masukan dari ahli pada hasil validasi dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasi yang diberikan. Hal ini menunjukan bahwa penilaian dari ahli materi terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yang dikembangkan sangat layak untuk dilakukan uji coba pada skala kecil maupun skala besar. Saran yang diberikan dari ahli materi yaitu untuk melakukan uji coba sebelum pengambilan data dilakukan.

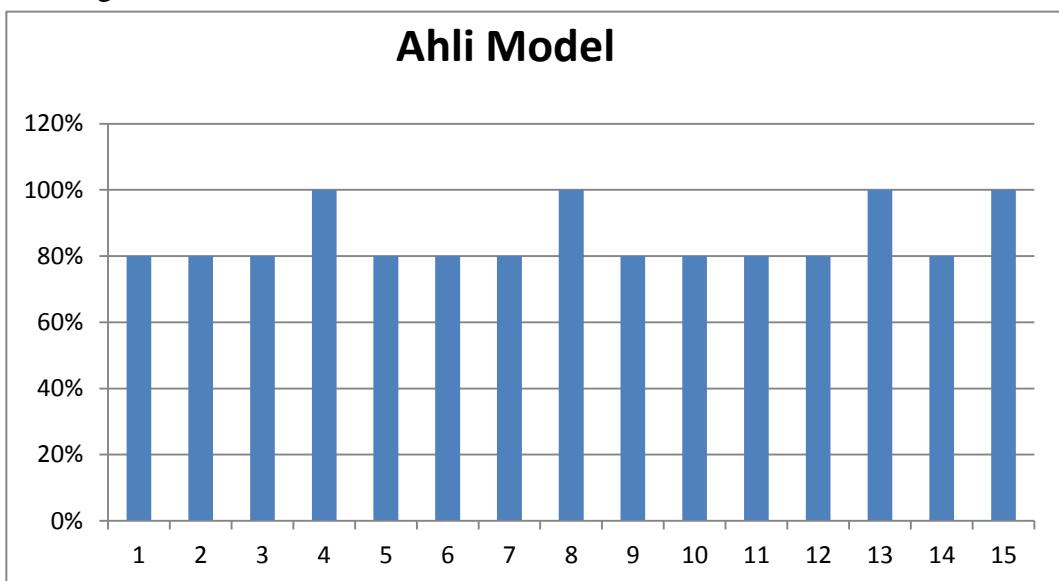
2. Hasil penilaian Ahli Model Pembelajaran

Hasil penilaian dari ahli model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama disajikan pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian dari Ahli Model pembelajaran terhadap terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Ketepatan formasi apersepsi	4	5	80%	Layak
2	Kejelasan dalam pemahaman materi	4	5	80%	Layak
3	Ketepatan pembagian kelompok	4	5	80%	Layak
4	Ketepatan tempat pos dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
5	Kemudahan dalam penjelasan materi	4	5	80%	Layak
6	Efektifitas waktu pembelajaran	4	5	80%	Layak
7	Efektifitas siswa dalam latihan	4	5	80%	Layak
8	Ketepatan kegunaan alat – alat	5	5	100%	Sangat Layak
9	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa	4	5	80%	Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi dengan seksama	4	5	80%	Layak
11	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	4	5	80%	Layak
12	Kemudahan dalam pengambilan nilai	4	5	80%	Layak
13	Kemudahan dalam bekerja sama	5	5	100%	Sangat Layak
14	Kemudahan dalam memberikan evaluasi	4	5	80%	Layak
15	Kemudahan dalam pengawasan	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		65	75	85%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 14 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang maka hasil penilaian dari ahli model pembelajaran terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar. 16 Diagram Hasil Penilaian dari Ahli Model terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

Tabel 14 dan gambar 16 di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian dari ahli model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 85% dan termasuk ke dalam kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan dari penilaian ahli model pembelajaran mengenai produk yang sedang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat baik/sangat layak, kemudian saran dan masukan oleh ahli validasi dilakukan revisi sesuai dengan hasil validasinya. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli model terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar

peserta didik sekolah menengah pertama yang dikembangkan sangat layak untuk dilakukan uji coba pada skala kecil maupun skala besar. Saran yang diberikan oleh ahli model pembelajaran yaitu perlu dilakukan uji coba sebelum dilakukan pengambilan data dan melakukan pengawasan lebih pada saat proses pembelajaran.

B. Hasil Uji Coba Produk

Setelah menentukan produk penelitian yang dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah menyusun uji coba produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan untuk menguji kelayakan produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. Proses uji coba produk ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Dalam tahap uji coba kecil ini dilakukan di MTs Ibnu Qoyyim Yogyakarta yang beralamat di Jl. Jogja-Wonosari Km. 10,5 Tegalyoso, Piyungan, Bantul, Yogyakarta, 55792. Tahap uji coba ini dilakukan dengan guru yang berjumlah 1 orang dan siswa yang berjumlah 20 orang. Dalam proses uji coba skala kecil diawali dengan menjelaskan kepada guru dan siswa mengenai maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini memberikan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama untuk dilakukan dalam pembelajaran, kemudian peneliti menjelaskan mengenai prouk model pembelajaran yang telah dikembangkan.

Setelah peneliti menjelaskan kepada guru dan siswa kemudian guru dan siswa diberikan waktu untuk mempelajari model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yang sedang dikembangkan. Waktu yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama selama ± 45 menit. Peneliti melakukan uji coba ini dengan dibantu beberapa teman yang mendokumentasikan dalam proses penelitian. Setelah proses pembelajaran selesai guru dan siswa memberikan penilaian dan masukan terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. Data hasil pada tahap uji coba dalam skala kecil dijelaskan sebagai berikut.

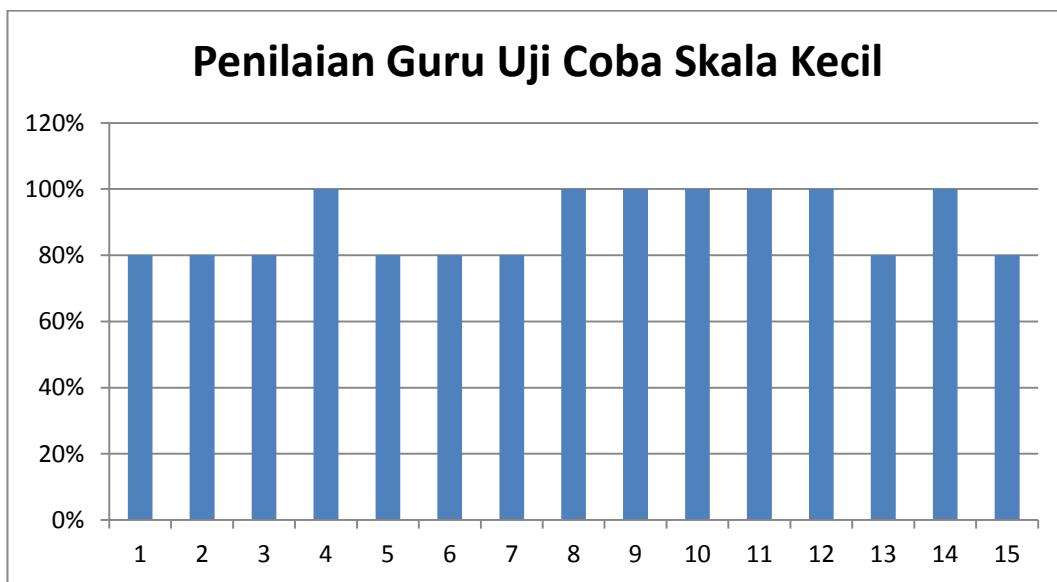
a. Hasil Penilaian Guru

Hasil dari penilaian guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Data Hasil dari Penilaian Guru Terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Ril	Skor Maks		
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran	4	5	80%	Layak
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok	4	5	80%	Layak
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi	4	5	80%	Layak
4	Ketepatan pembagian materi	5	5	100%	Sangat Layak
5	Kejelasan materi pembelajaran	4	5	80%	Layak
6	Kemudahan dalam pemahaman materi	4	5	80%	Layak
7	Antusias dalam pembelajaran	4	5	80%	Layak
8	Efektifitas waktu pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
9	Efektifitas siswa dalam latihan	5	5	100%	Sangat Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi	5	5	100%	Sangat Layak
11	Kemudahan dalam pengawasan	5	5	100%	Sangat Layak
12	Kemudahan dalam evaluasi	5	5	100%	Sangat Layak
13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	4	5	80%	Layak
14	Kemudahan dalam bekerja sama	5	5	100%	Sangat Layak
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai	4	5	80%	Layak
Jumlah		67	75	89%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 15 di atas, memaparkan hasil penilaian dari guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang dapat dilihat pada gambar 17 sebagai berikut:



Gambar. 17 Diagram Hasil Penilaian dari Guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil.

Tabel 15 dan Gambar 17 di atas menunjukkan penilaian dari guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pertama yaitu sebesar 89% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik/sangat layak untuk dikembangkan. Dari penilaian guru terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama masuk ke dalam kategori sangat baik/sangat layak, kemudian saran dan masukan dari tahap uji coba skala

kecil ini akan direvisi sesuai dengan masukan dari hasil penilaian ahli. Dari hasil penilaian guru pada tahap uji coba skala kecil ini terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yang sedang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dalam tahap uji coba skala besar. Saran yang diberikan oleh guru penjas terhadap model *Cooperative Learning* pada tahap uji coba skala kecil adalah pada saat pelaksanaan guru harus selalu kontrol peserta didik disetiap kelompok agar tidak ada kesulitan pada saat proses pembelajaran.

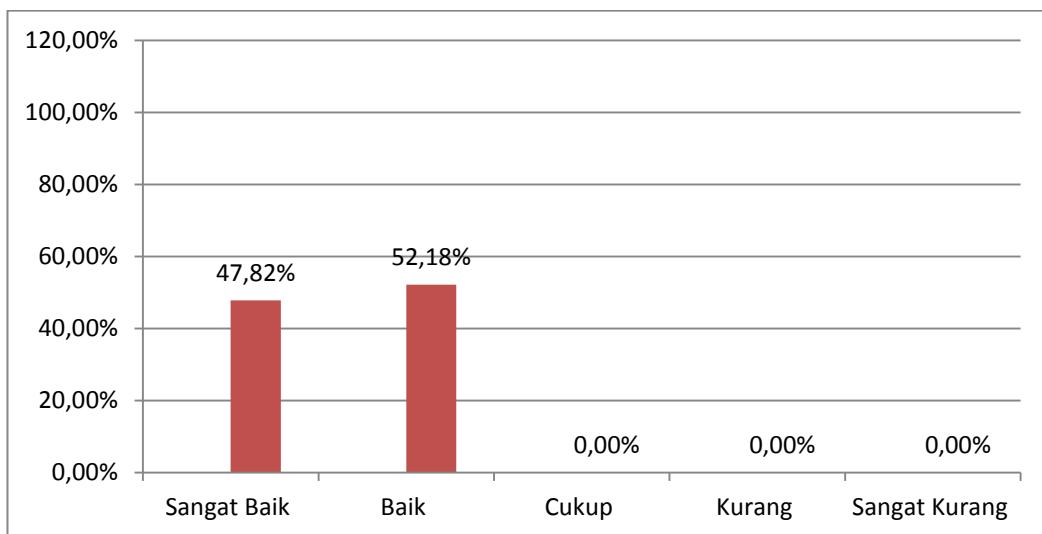
b. Hasil Penilaian Siswa

Hasil dari penilaian siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 16. Data Hasil dari Penilaian siswa Terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	100% - 81%	Sangat Baik	11	47,82%
2	80% - 61%	Baik	12	52.18%
3	60% - 41%	Cukup baik	0	0.00%
4	40% - 21%	Kurang	0	0.00%
5	20% - 0%	Sangat kurang	0	0.00%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan Tabel 16 di atas, hasil penilaian dari siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang hasilnya pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar. 18 Diagram Hasil Penilaian Siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama

Tabel 16 dan gambar 18 di atas menunjukkan hasil penilaian dari siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dengan hasil pada setiap kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “baik” sebesar 52,18% (12 Siswa) dan kategori “sangat baik” sebesar 47,82% (11 siswa). Dari hasil penilaian siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama termasuk kedalam kategori

baik/layak untuk dikembangkan. Saran yang diberikan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran penjas dengan model *Cooperative Learning* adalah setelah proses pembelajaran penjas selesai dibuat sebuah permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi.

2. Hasil Uji Coba Skala Besar

Dalam tahap uji coba skala besar ini tidak jauh berbeda dengan uji coba skala kecil, perbedaan dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar hanya di subjek penelitian dan tempat penelitian yang digunakan berbeda. Dalam uji coba skala besar penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Sentolo yang beralamat di Jalan Ngeplang, Sentolo, Kec. Sentolo, Kab. Kulonprogo dan SMP Muhammadiyah 2 Sentolo yang beralamat di Jalan Blimbing, Sukoreno, Kec. Sentolo, Kab. Kulonprogo. Dalam uji coba penelitian ini dilakukan dengan guru yang berjumlah 2 orang dan siswa berjumlah 60 orang.

Pelaksanaan dalam tahap uji coba skala besar ini yaitu diawali dengan menjelaskan kepada guru dan siswa mengenai maksud dan tujuan penelitian ini yang akan dilaksanakan. Peneliti menjelaskan secara detail mengenai pelaksanaan proses model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dari mulai pembukaan sampai tahap evaluasi. Peneliti memberikan materi yang akan dipelajari siswa dan diperaktikkan dalam proses model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

Kemudian peneliti melakukan proses model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dengan melakukan pre dan post yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran bola basket dengan *cooperative learning*, setelah dilakukan pre test peneliti membuat kelompok kecil berdasarkan data pre test yang bertujuan untuk membagi rata kemampuan peserta didik dalam satu kelompoknya. Dengan begitu tidak terjadi kesenjangan dalam kelompok dan tidak ada kelompok yang beranggota siswa yang berkemampuan baik. Setelah kelompok terbentuk setiap kelompok menunjuk satu siswa untuk menjadi ketua kelompok yang bertugas untuk menerima materi dari peneliti/guru dan menjelaskan ke anggota kelompoknya, selain itu ketua kelompok bertugas bertanggung jawab terhadap kelompoknya jika terdapat anggota kelompok yang mendapatkan nilai kurang. Maka dari itu diharapkan semua anggota kelompok akan saling peduli satu sama lain untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Selanjutkan guru/peneliti menjelaskan materi kepada ketua kelompok, materi yang diberikan yaitu *Passing*, *dribbling* dan *shooting*. Peneliti menjelaskan materi yang akan dilaksanakan mengenai gerak spesifik yang ada dalam *Passing*, *dribbling* dan *shootin*. setelah selesai dijelaskan kepada perwakilan kelompok selanjutnya perwakilan atau ketua kelompok menjelaskan kepada anggota kelompoknya mengenai materi yang akan dilaksanakan yaitu *Passing*, *dribbling* dan *shooting*. Peneliti/guru

memberikan waktu 5-10 menit untuk ketua kelompok menjelaskan kepada anggota kelompoknya, setelah selesai peneliti/guru memberikan waktu 15 menit kepada siswa untuk melakukan gerakan *Passing*, *dribbling* dan *shooting* sesuai post yang telah ditentukan, kemudian setelah 15 menit peneliti/guru memberikan tanda dengan meniup peluit yang bertanda untuk berhenti dan berpindah post atau tempat dan setelah itu peserta didik melakukan gerakan sesuai dengan post yang ditempati, setelah menempati tiga post dengan setiap post 15 menit peneliti/guru memberhentikan seluruh kegiatan dan mengumpulkan semua siswa tetapi masih dalam satu kelompoknya.

Kemudian peneliti/guru memberikan lembar pengamatan/penilaian, selanjutnya dalam satu kelompok siswa diberikan untuk memilih pasangannya yang akan menilainya, setelah selesai mencari patnernya siswa diberikan petunjuk dalam penilaianya. Dalam tahap ini pertujuan untuk mengetahui gerakan yang benar dan salah dalam gerak spesifik. Setelah selesai pengambilan nilai guru mengumpulkan perkelompok untuk mengetahui tingkat kognitifnya dengan menanyakan apa saja yang diperhatikan dalam materi gerak spesifik *Passing*, *dribbling* dan *shooting*. Data penilaian siswa merupakan data post test yang telah dilakukan, setelah test pertanyaan dan guru siswa diberikan lembar penilaian mengenai model pembelajaran bola basket dengan *cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama. data uji coba skala besar hasil penilaian guru dan siswa terhadap model pembelajaran bola basket

dengan *cooperative learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

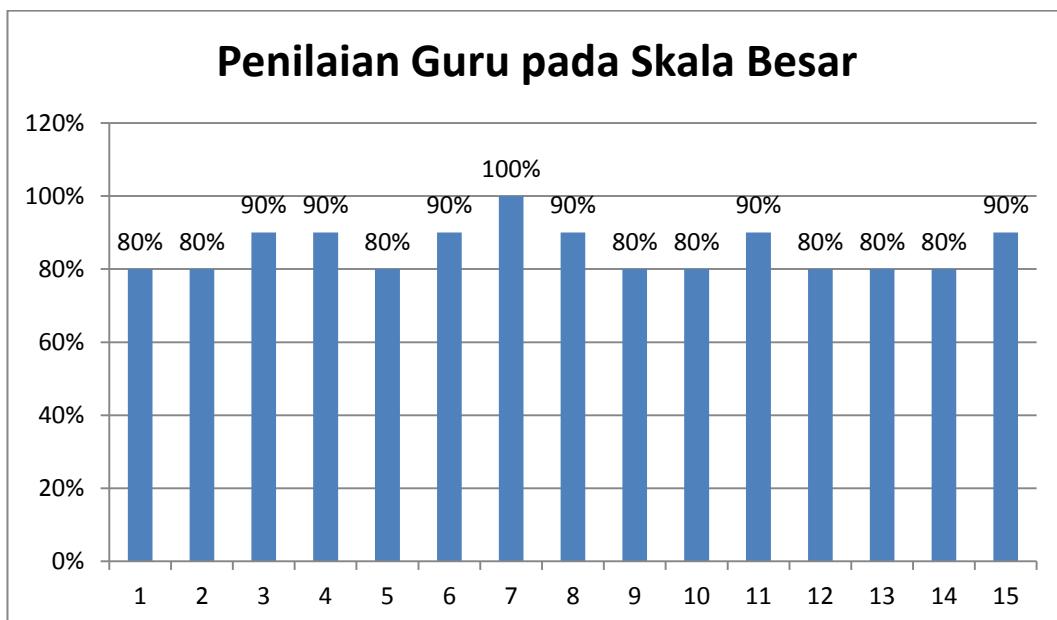
a. Hasil Penilaian Guru

Hasil dari penilaian guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala kecil disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Data Hasil dari Penilaian Guru Terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala besar

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran	8	10	80%	Layak
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok	8	10	80%	Layak
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi	9	10	90%	Layak
4	Ketepatan pembagian materi	9	10	90%	Layak
5	Kejelasan materi pembelajaran	8	10	80%	Layak
6	Kemudahan dalam pemahaman materi	9	10	90%	Layak
7	Antusias dalam pembelajaran	10	10	100%	Sangat Layak
8	Efektifitas waktu pembelajaran	9	10	90%	Layak
9	Efektifitas siswa dalam latihan	8	10	80%	Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi	8	10	80%	Layak
11	Kemudahan dalam pengawasan	9	10	90%	Layak
12	Kemudahan dalam evaluasi	8	10	80%	Layak
13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	8	10	80%	Layak
14	Kemudahan dalam bekerja sama	8	10	80%	Layak
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai	9	10	90%	Layak
Jumlah		128	150	85,33	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 17 di atas, memaparkan hasil penilaian dari guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang dapat dilihat pada gambar 19 sebagai berikut:



Gambar. 19 Diagram Hasil Penilaian Guru terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 19 di atas menunjukan bahwa hasil penilaian guru terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada Uji Coba Skala Besar yaitu sebesar 85,33% masuk kepada kategori sangat baik. Dari hasil penilaian guru terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada Uji Coba Skala Besar masuk dalam kategori baik atau layak, selanjutnya saran

dan masukan dari hasil uji coba skala besar dilakukan revisi sesuai dengan hasil penilaian ahli. Dari hasil penilaian pada tahap uji coba skala besar terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yang dibuat telah layak untuk dilakukan uji efektivitas.

b. Hasil Penilaian Siswa

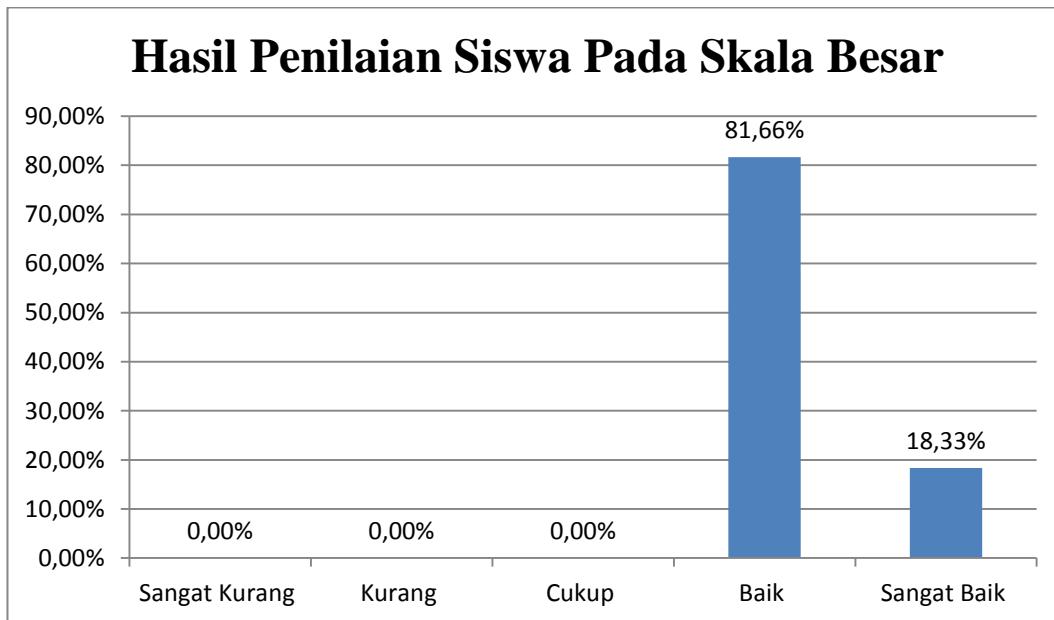
Hasil dari penilaian siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap uji coba skala besar disajikan pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Data Hasil dari Penilaian siswa Terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada tahap Uji Coba Skala Besar

No	Persentase	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	100% - 81%	Sangat Baik	11	18.33%
2	80% - 61%	Baik	49	81.66%
3	60% - 41%	Cukup baik	0	0.00%
4	40% - 21%	Kurang	0	0.00%
5	20% - 0%	Sangat kurang	0	0.00%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan Tabel 18 di atas, hasil penilaian dari siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama jika

ditampilkan dalam bentuk diagram batang hasilnya pada gambar 20 sebagai berikut:



Gambar. 20 Diagram Hasil Penilaian Siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama pada Uji Coba Skala Besar.

Tabel 18 dan gambar 20 di atas menunjukkan hasil penilaian dari siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dengan hasil pada setiap kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “kurang” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “cukup” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “baik” sebesar 81,66% (49 Siswa) dan kategori “sangat baik” sebesar 18,11% (11 siswa). Dari hasil penilaian siswa terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama masuk kedalam kategori baik/layak

untuk dikembangkan, kemudian saran dan masukan dari tahap uji coba skala besar dilakukan revisi sesuai dengan hasil dari penilaian.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama didasarkan pada masukan dan saran yang diberikan dari ahli materi maupun ahli pembelajaran. Data yang digunakan untuk melakukan revisi pertama ini merupakan data dari saran dan masukan yang didapatkan peneliti pada saat melakukan validasi rancangan produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. berikut ini merupakan data saran dan masukan yang didapt pada saat validasi.

Tabel 19. Saran dan Masukan Ahli terhadap Produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama.

Saran dan Masukan	
Saran	Revisi
Menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	Setelah di revisi menjadi kalimat yang mudah dipahami.
Menggunakan jarak sesuai dengan kemampuan peserta didik.	Merubah jarak dalam pelaksanaan sesuai dengan kemampuan peserta didik.
Indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar	Menyesuaikan indikator dengan kompetensi dasar.
Penjelasan setiap gerak spesifik lebih gampang dimengerti	Merubah kalimat dalam penjelasan gerak spesifik yang lebih mudah dimengerti.

D. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Tujuan akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. dalam tahap pengembangan ini dimulai dari: (1) Studi pendahuluan, (2) validasi ahli (materi dan pembelajaran) dan revisi, (3) uji coba produk: uji coba skala kecil/revisi dan uji coba skala besar/revisi, dan (4) produk akhir, (5) uji efektivitas produk. Berdasarkan hasil dari analisi yang dilakukan menunjukan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli pembelajaran terhadap model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama termasuk kedalam kategori sangat baik/sangat layak. Lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

Penilaian dari ahli materi pada model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 87% termasuk kedalam kategori sangat baik/layak. Sedangkan penilaian dari ahli pembelajaran pada model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 85% termasuk kedalam kategori sangat baik/sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, menjadi asumsi peneliti untuk melanjutkan proses penelitian pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar.

Pada tahap uji skala kecil dalam penelitian ini dilakukan di MTs Ibnu'l Qoyyim Yogyakarta. Uji coba dilakukan dengan guru berjumlah 1 orang dan siswa yang berjumlah 23 orang. Penilaian dari guru terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 89% termasuk kedalam kategori sangat baik/sangat layak. Penilaian terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama masuk kedalam kategori baik/layak.

Pada tahap uji coba skala besar dalam penelitian ini dilakukan di MTs Ibnu'l Qoyyim Yogyakarta dengan 2 kelas yang berbeda. Pada tahap Uji coba skala besar ini dilakukan dengan guru yang berjumlah 2 orang dan siswa yang berjumlah 60 orang. Penilaian dari guru terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yaitu sebesar 85,33% termasuk kedalam kategori sangat baik/sangat layak. Penilaian dari siswa terhadap produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama termasuk kedalam kategori baik/layak.

Produk dalam penelitian ini adalah buku panduan yang berisi mengenai proses pembelajaran penjas khususnya permainan bola basket. Isi dari buku panduan yaitu jenis-jenis pembelajaran kooperatif, metode-metode *Student Teams Learning*, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan

Cooperative Learning. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Cooperative Learning* yang ada dalam buku panduan sebagai berikut:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Jenjang Sekolah : Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
Kelas/semester : VIII/1 (Ganjil)
Materi : Bola Besar (Basket)

4.1 Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran yang dianut.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 20. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.	2.1.1 meminta maaf jika melakukan kesalahan 2.1.2 selalu respect kepada seluruh teman. 2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain
	2.2.1 Patuh dan taat dalam berolahraga sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2.2.2 berani mengambil resiko dari perbuatannya. 2.2.3 menggunakan sesuai dengan fungsinya.

dan lingkungan sekitar.	2.2.4 tidak melakukan tindakan yang membahayakan orang di sekitarnya.
3.1 Memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional..	<p>3.1.1 Peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan variasi gerak spesifik drible dalam permainan bola basket dengan kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - memantulkan bola dengan menggunakan satu tangan. - mendorong atau menekan bola ke bawah bukan menepak bola - maksimal pantulan bola setinggi pinggang. <p>3.1.2 Peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan variasi gerak spesifik passing (ches pass) dalam bola basket dengan kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> - melihat arah sasaran - mendorong bola ke depan menggunakan dua tangan. - sesuai sasaran yang dipassing <p>3.1.3 Peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan variasi gerak spesifik shooting dalam bola basket dengan kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> - melihat sasaran/keranjang. - memegang bola dengan menggunakan dua tangan dengan posisi tangan depan belakang. <p>3.1.2 Peserta didik mampu menjelaskan mengenai permainan bola basket dengan modifikasi peraturan.</p>
4.1 Mempraktikan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	<p>4.1.1 Peserta didik melakukan variasi gerak spesifik dribble bola basket sejauh 5 meter tanpa berhenti.</p> <p>4.1.2 Peserta didik melakukan variasi gerak spesifik passing (ches pass) bola basket sejauh 5 meter sesuai sasaran.</p>

	4.1.3 Peserta didik melakukan variasi gerak spesifik shooting dalam bola basket dengan jarak 5 meter dengan target atau sasaran.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.3 Tujuan Pembelajaran

Sikap

1. Dalam pembelajaran permainan bola basket Siswa dapat menunjukkan prilaku menghargai sesama teman.
2. Dalam pembelajaran permainan bola basket siswa dapat menunjukkan prilaku disiplin.

Pengetahuan

1. Siswa dapat memahami variasi gerak spesifik dribble dalam permainan bola basket.
2. Siswa dapat memahami variasi gerak spesifik passing (ches pass) dalam permainan bola basket.
3. Siswa dapat memahami variasi gerak spesifik shotting dalam permainan bola basket.
4. Siswa dapat bercerita baik secara tertulis atau lisan tentang permainan bola basket.

Keterampilan

1. Dalam aktivitas 1 siswa dapat melakukan pemanasan dan permainan.
2. Dalam aktivitas 2 siswa dapat melakukan gerak spesifik dalam permainan bola basket.
3. Dalam aktivitas 3 siswa dapat melakukan permainan bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi.

4.4 Materi Pembelajaran

1. Pemanasan (stretching)

Pemanasan adalah suatu sesi kegiatan sebelum berolahraga.

- a. Pemanasan statis

Pemanasan statis adalah pemanasan yang dilakukan sebelum aktivitas fisik dengan posisi diam di tempat tanpa merubah arah.

b. Pemanasan dinamis

Pemanasan dinamis adalah pemanasan yang dilakukan sebelum aktifitas fisik dengan melakukan gerakan yang saling berkesinambungan atau saling berkaitan dengan posisi di tempat, berubah arah, berpindah tempat.

c. Manfaat pemanasan

1. Mempersiapkan otot yang akan digunakan ketika beraktivitas fisik.
2. Meningkatkan detak jantung.
3. Meningkatkan suhu tubuh.
4. Meningkatkan sirkulasi darah.
5. Mempersiapkan sendi untuk mempersiapkan aktivitas fisik.
6. Mengurangi resiko cidera.

Permainan Bola Basket

Bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh putra maupun putri, anak-anak maupun dewasa dengan setiap regu terdiri dari 5 orang pemain, lama permainan 2 x 20 menit waktu bersih, selama bermain (bertanding) tiap regu berusaha untuk memasukan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan regu yang paling banyak memasukan bola ke dalam keranjang adalah regu yang menang. (sastradi, 1986:87).

Permainan bola basket diciptakan oleh James A. Naismith salah satu guru pendidikan jasmani *Young Mens Christian Association* (YMCA) Springfield, Amerika Serikat pada tahun 1891.

Terknik dasar dalam permainan bola basket adalah

- a. Melempar dan menangkap bola (*Passing Ball*)
- b. Menggiring bola (*Dribble ball*).
- c. Menembak bola ke dalam keranjang (*Shooting ball*).

Cara melakukan teknik dasar dalam permainan bola basket:

- a. melempar dan menangkap bola.

- Melempar bola : (Ches Pass Ball)
 - Melihat teman atau tujuan yang akan diberikan bola.
 - Posisikan bola didepan dada dengan menggunakan kedua tangan.
 - Dorong atau luruskan kedua tangan dengan sekuat tenaga dan lepaskan bola ke arah sasaran.
- b. Menangkap bola :
- Melihat arah datangnya bola.
 - Dengan kedua tangan didepan dadan.
 - dengan posisi ibu jari saling berhadapan.
- c. Menggiring bola (*Dribbling*)
- Memantulkan bola dengan menggunakan satu tangan.
 - Berjalan dan atau berlari sambil melakukan *Dribble*.
- d. Menembak bola ke keranjang (*shooting*):
- Melihat arah sasaran/keranjang.
 - Menekuk kedua lulut.
 - Bola berada di atas kepala dengan dipegang menggunakan kedua tangan .
 - Dorong bola ke arah sasaran dan diikuti dengan meluruskan kedua lulut.

2. Pemanasan 1 (Bentengen) (15 menit)

- a. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok.
- b. Setiap kelompok mebentuk 1 banjar sesuai kons yang sudah disediakan.
- c. Di setiap kelompok disediakan bola di dalam keranjang masing-masing 5 bola kecil.
- d. Diantara kelompok A dengan kelompok B terdepan kons yang berjejer sebagai pemisah antara kelompok A dan B .
- e. Satu orang dari kelompok A dan satu orang dari kelompok B harus berlari sampil melompati kons yang berjejer.
- f. Ketika orang dari kelompok A dan B bertemu mereka harus melakukan suit (Gunting, batu, kertas)
- g. Jika A yang menang, maka B harus kembali ke kelompoknya dan melakukan tos dengan teman ditarisannya agar A tidak sampai ke titik kelompok B dan mengambil bola yang ada di kelompok B, begitu pula sebaliknya.

3. Pemanasan 2 (estafet bola) (15 menit)

- a. Setiap kelompok membentuk 1 banjar sesuai kons yang sudah disediakan.

- b. Setiap kelompok harus memiliki jarak antar siswa sejauh 1 meter atau satu lengan antar siswa.
- c. Setiap kelompok akan mendapatkan 1 bola untuk digunakan sebagai alat estafet.
- d. Siswa paling depan akan melakukan estafet dengan cara memberikan bola sesuai yang diperintahkan guru(dari atas, bawah, kanan atau kiri).
- e. Setelah bola sampai di siswa paling belakang, siswa tersebut lari ke barisan paling depan dan melakukan kembali.
- f. Untuk menentukan pemenangnya, setiap kelompok harus berusaha melakukan estafet secepatnya sampai melewati garis finish.
- g. Setiap kelompok dinyatakan selesai atau finish jika semua anggota kelompoknya melewati garis finish dengan melakukan estafet

4. Aktivitas 1 Menggiring bola (*dribbling*) (15 menit)

- a. Setiap kelompok dibagi menjadi 2 bagian.
- b. Setiap bagian membuat 1 banjar ke belakang.
- c. Siswa paling depan di banjarnya melakukan dribbling ke depan dengan dibayang-bayangi siswa di banjar depannya.
- d. Setelah melewati kons yang sudah disediakan siswa yang menggiring bola harus melewati siswa yang menghalanginya.
- e. Kemudian dilakukan dengan bergantian.

5. Aktivitas 2 Lemparan Bola (*passing*) (15 menit)

- a. Formasi tetap sama seperti aktivitas 1.
- b. Ada 2 kons yang diletakan sejauh kurang lebih 5 meter.
- c. Jarak 5 meter tersebut ada kons yang berjarak 1 meter.
- d. Salah satu siswa paling depan membawa bola maju ke banjar didepannya dengan *dribble* bola.
- e. Setelah sampai di kons depan siswa banjar depan melakukan ches pas kemudian mundur ke kons belakangnya.
- f. Menangkap bola kemudian di passing lagi dan mundur sampai selesai.
- g. Setelah selesai gantian dengan siswa selanjutnya

6. Aktivitas 3 Menembak (*shooting*) (15menit)

- a. Siswa baris berbanjar sesuai dengan kelompoknya masing – masaing.

- b. Setiap kelompok menujuk satu temenya buat jaga di depan yang sudah ditentukan.
- c. Siswa melakukan dribble dengan melewati kons dengan zigzag.
- d. Setelah sampai batas untuk melakukan shooting siswa tersebut melakukan shooting ke target yang sudah ditentukan.
- e. Setelah melakukan bergantian berjaga di dekat ring yang sudah dimodifikasi.
- f. Dan diikuti dengan siswa selanjutnya

7. Game Modifikasi (2x8 menit)

- a. Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.
- b. Siswa melakukan game yang aturanya sudah dimotifikasi.
- c. Setiap siswa harus melakukan dribble dengan maksimal 3 langkah baru passing.
- d. Ketika melebihi 3 langkah maka bola pindah ke tim lawan.
- e. Untuk mencetak angka, siswa harus melakukan shooting menggunakan 2 tangan dari jarak yang sudah ditentukan agar mengenai target yang sudah ditentukan.

4.5 Metode Pembelajaran

Pembelajaran ini menggunakan model *cooperative learning* dengan tipe TGT. Tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan dalam belajar.

4.6 Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : Gambar/Foto

Alat : Peluit, Jam tangan, Bola Basket, kons.

Sumber belajar : Internet, Buku, dll

4.7 kegiatan Pembelajaran

tabel 21 Kegiatan Pembelajaran

No	Nama Kegiatan	Tugas Guru	Tugas Siswa	Formasi
1	Kegiatan pendahuluan (10 menit).	Guru membariskan siswa dan memimpin berdoa, presensi siswa melakukan apresepsi mengenai materi minggu kemarin dan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu permainan bola basket.	Siswa berbaris dan mengikuti arahan yang di instruksikan oleh guru.	
		Guru membuat 3 kelompok dengan jumlah setiap kelompoknya berjumlah 5-7 siswa. Guru membentuk kelompok dengan cara acak (random) setelah kelompok terbentuk guru memilih satu	Siswa baris atau berkumpul sesuai dengan kelompok yang terlah ditentukan guru. Siswa yang ditunjuk sebagai ketua kelompok untuk selalu mengkoordinir anggotanya.	

		<p>orang dari kelompok-kelompok yang sudah ada untuk menjadi ketua kelompok yang bertugas bertanggung jawab atas kelompoknya masing-masing.</p>		
		<p>Guru menjelaskan materi kepada ketua kelompok yang akan mereka berikan ke teman – teman satu kelompoknya.</p>	<p>Siswa mendengarkan dan memahami materi yang diberikan guru sehingga tidak ada materi yang salah.</p>	
		<p>Guru menjelaskan model pembelajaran Cl tipe TGT kepada siswa, bahwa pengambilan nilai dalam pembelajaran bola basket kali ini dengan cara kompetisi.</p> <p>Kompetisinya</p>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru dan bertanya mengenai model pembelajaran yang akan dilakukan agar tidak terjadi kesalah fahaman.</p>	

		<p>seperti apa? Jadi kelompok yang menjadi juara adalah kelompok yang memiliki nilai paling banyak atau bagus, nilai tersebut dari nilai individu siswa lalu dijumlahkan satu kelompok maka keluar nilai kelompok.</p>		
		<p>Guru menjelaskan tentang permainan 1. Guru menginstruksikan siswa melakukan permainan 1.</p>	<p>Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Siswa bertanya tentang permainan 1. Siswa mengikuti aktivitas yang sudah dirancang.</p>	
		<p>Guru menjelaskan permainan 2.</p>	<p>Siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa bertanya tentang permainan 2. Siswa melakukan permainan 2.</p>	
2	Kegiatan Inti	<p>a. Guru menjelaskan tentang gerak spesifik dribble</p>	<p>a. Siswa mendengarkan penjelasan guru .</p>	

		<p>dalam permainan bola basker.</p> <p>b. Guru mempersilahkan siapa saja diantara peserta didik yang sudah tau dan ingin mencontohkan gerak spesifik dribble dalam permainan bola basket.</p> <p>c. Guru bertanya secara random siapa yang tau mengenai gerak spesifik dribble dalam permainan bola basket.</p> <p>d. Guru menjelaskan aktivitas 1.</p> <p>e. Guru memberikan aktivitas 1.</p> <p>f. Guru berkeliling melihat siswa yang sedang membuat tugas yang diberikan oleh guru.</p>	<p>b. Salah satu siswa yang sudah tahu maju ke depan untuk mendemonstrasikan gerak spesifik dribble dalam permainan bola basket.</p> <p>c. siswa melihat temannya yang mencontohkan.</p> <p>d. Siswa mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.</p> <p>e. Siswa memperhatikan penjelasan guru.</p> <p>f. Siswa melaukan aktivitas 1.</p>	
		• Guru	• Siswa	

		<p>menjelaskan aktivitas 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh aktivitas 2. • Guru memberikan aktivitas 2. • Guru berkeliling melihat siswa yang sedang membuat tugas yang diberikan oleh guru. 	<p>memperhatikan penjelasan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati apa yang dilakukan oleh guru. • Siswa mengikuti aktivitas yang sudah direncanakan. • Siswa melakukan aktivitas 2. 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan aktivitas 3 • Guru mengintruksikan siswa melakukan aktivitas 3 • Guru berkeliling melihat siswa yang sedang membuat tugas yang diberikan oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru. • Siswa bertanya tentang aktivitas 3. • Siswa melakukan aktivitas 3. 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru selalu memantau 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan dan bertanya 	

		<p>peserta didik yang melakukan sehingga ketika ada peserta didik yang kesulitan atau punya permasalahan bisa dibenarkan tanpa menganggu peserta didik lain.</p>	<p>ketika memiliki permasalahan dalam melakukan gerakan.</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan game modifikasi. • Guru menjelaskan peraturan yang akan digunakan dalam game modifikasi. • Guru mengintruksikan siswa untuk melakukan game modifikasi. • Guru menjadi wasit dalam game 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. • Siswa mendengarkan peraturan yang akan digunakan dalam game modifikasi nanti. • Siswa menayakan kepada guru ketika belum paham. • Siswa melakukan game modifikasi. 	

		modifikasi.		
3	Kegiatan penutupan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa mengevaluasi proses pembelajaran dari awal sampai akhir. • Guru memberikan timbal balik dari apa yang ditanyakan dan yang sudah dilakukan oleh siswa. • Guru memilih salah satu siswa untuk memimpin doa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengevaluasi pembelajaran. • Siswa bertanya tentang materi permainan bola basket. • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. • Semua siswa berdoa. 	

Berbasis virtual (Portofolio)

No	Tugas Guru	Tugas Siswa	Media
1	Guru membuat 3 kelompok dengan jumlah setiap kelompoknya berjumlah 5-7 siswa. Guru membentuk kelompok dengan cara acak (random) setelah kelompok terbentuk guru memilih satu orang dari kelompok-kelompok yang sudah ada untuk menjadi ketua kelompok yang bertugas bertanggung jawab atas	Siswa baris atau berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan guru. Siswa yang ditunjuk sebagai ketua kelompok untuk selalu mengkoordinir anggotanya.	Applikasi Tatap muka atau chatting.

	kelompoknya masing-masing.		
	<p>Guru menjelaskan model pembelajaran Cl tipe TGT kepada siswa, bahwa pengambilan nilai dalam pembelajaran bola basket kali ini dengan cara kompetisi. Kompetisinya seperti apa? Jadi kelompok yang menjadi juara adalah kelompok yang memiliki nilai paling banyak atau bagus, nilai tersebut dari nilai individu siswa lalu dijumlahkan satu kelompok maka keluar nilai kelompok.</p>	<p>Siswa mendengarkan penjelasan guru dan bertanya mengenai model pembelajaran yang akan dilakukan agar tidak terjadi kesalah fahaman.</p>	
	<p>Guru memberi penugasan kepada siswa untuk membuat vidio mengenai materi permainan bola basket.</p> <p>Penugasan siswa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat vidio dengan melakukan gerak spesifik Dribble bola basket sejauh 10 meter tanpa berhenti sebanyak 5 kali. Siswa diperbolehkan menggunakan bola apa saja yang penting bisa untuk dribble dalam bola basket. 2. siswa membuat vidio dengan melakukan gerak spesifik passing (ches 	<p>Siswa membuat vidio yang telah diberikan oleh guru sesuai aturan yang telah dibuat.</p>	<p>Aplikasi Tatap muka atau chatting.</p>

	<p>pass) dengan jarak 5 meter sebanyak 10 kali tepat sasaran. Siswa diperbolehkan menggunakan bola apa saja yang bisa digunakan untuk chess pass dan dilakukan bersama salah satu anggota keluarganya.</p> <p>3. Siswa membuat vidio dengan melakukan gerak spesifik shooting bola basket dengan sasaran sejauh 3 meter. Siswa diperbolehkan menggunakan bola apa saja yang dapat digunakan untuk melakukan gerak spesifik shooting dalam bola basket.</p>		
	<p>Guru memberikan informasi untuk pengumpulan vidio. Vidio dijadikan satu vidio perkelompok yang akan dikumpulkan melalui ketua kelompoknya masing-masing. Diharapkan siswa membuat vidio sekreatif mungkin untuk mendapatkan nilai yang terbaik.</p>	<p>Siswa membuat satu vidio yang berisi (gerak spesifik Drible, passing, Shooting). Vidio tersebut berisikan vidio yang telah dibuat secara individu dan dijadikan satu vidio kemudian diedit sebagus mungkin.</p>	<p>Aplikasi Tatap muka atau chatting.</p>
	<p>Guru menerima hasil dari karja</p>	<p>Siswa mengumpulkan</p>	<p>Gmail, dan</p>

	antar kelompok dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap hasil kelompok lain untuk menentukan hasil nilai kelompok pada akhirnya.	vidio melalui ketua kelompoknya dan memberikan penilaian terhadap kelompok lain.	google form.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	--------------

4.8 Penilaian Hasil Belajar

1. Rubrik Penilaian Pengetahuan

Jawab secara tulisan dengan baik, pertanyaan – pertanyaan mengenai gerak spesifik dalam permainan bola basket yang sudah dipelajari, membuat resume kaitan dengan materi yang sudah dipelajari di dalam buku catatan.

Tabel 22. Penilaian Hasil Belajar

NO	Butir Pertanyaan	Kriteria Pensekoran				Nilai Akhir
		0	1	2	3	
1	Jelaskan cara melakukan gerak spesifik drible dalam bola basket.					
2	Jelaskan cara melakukan gerak spesifik passing dalam bola basket.					
3	Jelaskan cara melakukan gerak spesifik shooting dalam bola basket.					

Skor 3 : mampu menjelaskan dengan lengkap.

Skor 2 : tidak mampu menguraikan konsep gerak spesifik dengan lengkap.

Skor 1 : hanya mampu menguraikan salah satu gerakan.

Skor 0 : tidak menjawab.

2. Rubrik Penilaian Keterampilan

a. Gerak Spesifik *dribble*

Nama :

Tabel 23. Rubrik Penilaian Gerak Spesifik *dribble*

	Kriteria	1	2	3	4	5	Total
Sikap Awal	Berdiri tegak dengan salah satu kaki didepan .						

	Posisi badan dicondongkan ke depan dengan lutut yang ditekuk.						
	Bola dipegang menggunakan kedua tangan						
pelaks anaan	Bola dipantulkan ke lantai dengan menggunakan satu tangan.						
	Dorong bola ke bawah dengan sedikit meluruskan siku.						
	Pandangan menghadap ke depan.						
Gerakan Lanjutan	Kuasai pantulan bola						
	Salah satu tangan agak diluruskan ke depan.						
	Lakukan dengan bergantian.						
	Skor						

b. Gerak spesifik *passing*

Nama :

Tabel 24. Rubrik Penilaian Gerak Spesifik *passing*

	Kriteria	1	2	3	4	5	Total
Sikap Awal	Pegang bola di depan dada						
	Menghadap ke arah sasaran						
	Posisi tubuh berdiri dengan kedua kakai dibuka selebar bahu dan badan sedikit condong ke depan .						
pelaks anaan	Dorong bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan dan sejajar dengan bahu.						
	Setelah bola dilempar tangan kembali posisi menerima.						

Gerakan Lanjutan	Pandangan tetap ke arah bola						
	Posisi tangan siap untuk menerima.						
	Skor						

c. Gerak spesifik *shooting*

Nama :

Tabel 25. Rubrik Penilaian Gerak Spesifik *shooting*

	Kriteria	1	2	3	4	5	Total
Sikap Awal	Berdiri tegak, salah satu kaki di depan dengan lutut ditekuk.						
	Posisi bola berada di atas tekapak tangan dan jari – jari tangan terbuka posisi di atas bola.						
	Tangan kiri membantu memegang bola untuk menyeimbangkan posisi bola.						
pelaksanaan	Pandangan ke arah keranjang atau ring.						
	Tembakan bola dengan dorongan tangan sampai lurus ke arah keranjang.						
	Dibantu dengan lecutan kaki yang didepan dan meluruskan badan ke atas.						
Gerakan Lanjutan	Setelah tangan lurus dan bola lepas, diikuti dengan jari – jari pergelangan tangan digerakkan.						
	Lambungan bola parabol ke arah keranjang.						
	Skor						

d. Rubrik Penilaian Sikap

Selama proses pembelajaran guru mengamati sikap yang muncul pada saat siswa melakukan aktivitas. Sikap yang diharapkan selama proses pembelajaran, yaitu disiplin , tanggung jawab dan toleransi.

Tabel 26. Rubrik Penilaian Sikap

No . .	Nama	Sikap									
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
	Jumlah skor Maksimal = 10	$\frac{\text{Jumlah skor yang didapat} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$									
KRITERIA SIKAP											
5	Siswa datang dengan tepat waktu, menggunakan seragam yang sudah ditentukan, mengambil dan mengembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya, dan respcet.										
4	Siswa datang dengan tepat waktu, menggunakan seragam yang sudah ditentukan, mengambil dan mengembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya, dan tidak respcet.										
3	Siswa datang dengan tepat waktu, menggunakan seragam yang sudah ditentukan, mengambil dan tidak mengembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya, dan tidak respcet.										
2	Siswa datang dengan tepat waktu, tidak menggunakan seragam yang sudah ditentukan, mengambil dan tidak mengembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya, dan tidak respcet.										
1	Siswa tidak datang dengan tepat waktu, tidak menggunakan seragam yang sudah ditentukan, mengambil dan tidak mengembalikan peralatan sesuai dengan tempatnya, dan tidak respcet.										

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi permainan bola basket. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji keefektivan secara mendalam seperti yang diterapkan dalam penelitian eksperimen. Uji efektivitas dilakukan di MTs Ibnu Qoyyim Yogyakarta dengan sampel berjumlah 23 siswa.

Pre-test dilaksanakan sebelum siswa diberikan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah dilakukan *pre-test* siswa diberikan materi dengan menggunakan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama selama 45 menit. Setelah 45 menit mempelajari materi permainan bola basket dengan menggunakan model *cooperative learing* kemudian dilakukan *post-test*. Uji efektivitas dilakukan dengan uji t-test taraf signifikansi 5%. Hasil data *pretest* kemampuan keterampilan dalam materi permainan bola basket disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 27. *Pretest* dan *posttest* kemampuan Keterampilan Materi Permainan Bola Basket

Subjek	Pretest	Posttest	Selisih
1	50	80	30
2	60	80	20
3	40	90	50
4	50	90	40
5	50	90	40
6	40	90	50
7	40	80	40
8	50	90	40
9	40	80	40
10	40	90	50
11	50	60	30
12	60	80	20
13	60	90	30
14	60	90	30
15	50	90	40
16	60	90	30
17	40	60	20
18	50	80	30
19	50	90	40
20	60	80	20
21	50	90	40
22	60	90	30

23	50	90	40
----	----	----	----

Berdasarkan data pada tabel 27 di atas, uji statistik yang mungkin dilakukan adalah uji beda t berpasangan untuk data yang memenuhi normalitas. Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas dapat digunakan uji nonparametrik Wilcoxon.

Tabel 28. Uji Normalitas Data Selisih Pretest dan Posttest keterampilan permainan bola basket

Uji Normalitas		
	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
p-value	0,012	0,014

Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk memiliki hipotesis awal data mengikuti distribusi normal. Data yang dimaksud adalah data selisih antara *pretest* dan *posttest*. Kedua uji tersebut memiliki kriteria keputusan bahwa hipotesis awal ditolak jika *p-value* < 0,05. Berdasar perhitungan menggunakan software SPSS 20, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov didapat *p-value*=0,012<0,05 dan berdasarkan normalitas Shapiro-Wilk didapat *p-value*=0,014< 0,05, dengan kata lain data tidak memenuhi distribusi normal. Alternatif untuk data yang tidak mengikuti distribusi normal adalah menggunakan uji nonparametrik. Uji yang sesuai dengan data *pretest* dan *posttest* kemampuan Keterampilan Materi Permainan Bola Basket adalah uji Wilcoxon.

Uji Wilcoxon digunakan untuk melihat perbedaan mean diantara dua grup (*pretest* dan *posttest*). Hipotesis awal untuk uji Wilcoxon adalah “tidak

terdapat perbedaan *mean* antara *pretest* dan *posttest*. Hipotesis awal pada uji Wilcoxon ditolak apabila *p-value* <0,05.

Tabel 29. Uji Beda Tanda Berpasangan Wilcoxon untuk mean *Pretest* dan *posttest* kemampuan Keterampilan Materi Permainan Bola Basket

Uji Wilcoxon	
<i>N</i>	23
<i>p-value</i>	0,00

Berdasarkan uji Wilcoxon didapat *p-value* = 0,00 artinya hipotesis awal ditolak. Artinya terdapat perbedaan antara mean *pretest* dan *posttest*. Besar perbedaan nilai mean dapat dilihat pada statistic deskriptif berikut.

Tabel 30. Statistik Deskriptif nilai *Pretest* dan *posttest* kemampuan Keterampilan Materi Permainan Bola Basket

Data	Rata – rata	Selisih
<i>Pretest</i>	50,43	-33,91
<i>Posttest</i>	84,35	

Berdasarkan statistic deskriptif didapat nilai selisih antara mean *pretest* dan *posttest* sebesar -33,91. Selisih mean bernilai negative, artinya nilai *posttest* lebih besar dari *pretest* sebesar 33,91. Dengan kata lain, model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket signifikan meningkatkan hasil belajar permainan bola basket pada peserta didik di MTs Ibnu Qoyyim. Meskipun uji-t tidak dapat dilaksanakan karena data yang tidak mengikuti distribusi normal uji t hasil yang sama dengan uji Wilcoxon.

Uji t atau uji beda berpasangan t dalam penelitian ini hanya untuk penguatan uji wilcoxon (disebabkan data yang tidak normal). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan pemahaman materi

permainan bola basket antara *pretest* dan *posttest*. Hipotesis nol uji t adalah terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan dalam uji t dinyatakan dengan nilai signifikan. Hipotesis nol di terima jika nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 (*Sig* < 0,05). Hasil uji efektivitas antara data *Pretest* dan *Posttest* pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 31. Uji t *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Materi permainan Bola Basket

Data	Rata – rata	Interval Konfidenyi		Sig	Selisih mean
		Lower	Upper		
<i>Pretest</i>	50,43	-39,196	-29,500	0,000	-33,91
<i>Posttest</i>	84,35				

Berdasarkan hasil dari uji-t pada Tabel 31 di atas, diperoleh *p-value*= 0,000 <0,05. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan antara mean *pretest* dan man *posttest*. Hal ini juga dikuatkan dengan interval konfidenyi yang tidak berbeda tanda. Berdasar statistic deskriptif menunjukkan nilai perbedaan mean sebesar -33,91, hal ini menunjukkan mean *posttest* lebih besar.

Berdasarkan bukti-bukti secara statistic dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi permainan bola basket.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama yang dikembangkan layak digunakan. model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama ini dapat dilihat di aplikasi *Youtube*. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uji efektivitas menunjukkan bahwa model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi permainan bola basket, dilihat dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Adanya dampak positif yang terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket dengan *Cooperative Learning* dalam pembelajaran ini memiliki kelebihan dalam menunjang proses pembelajaran dan belajar peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin dalam Isjoni (2009:15) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggota 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. (Sugiyanto, 2010:37) model pembelajaran kooperatif berfokus kepada penggunaan dalam kelompok kecil siswa untuk sama dalam memaksimalkan

situasi belajar untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa unsur positif yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik yaitu memiliki tanggung jawab secara pribadi dan kelompok, saling percaya antara individu dan individu lainnya, saling berinteraksi, memecahkan permasalahan secara bersama dan saling mengevaluasi dalam kelompok. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga ingin mengetahui tentang dampak model pembelajaran kooperatif terhadap mata pelajaran atau materi tertentu. Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan Ilhamdi, M. L., & Mertha, I. G. (2020); Widarta, G. M. A (2020); Arifin, S. & Aprisal, A. (2020); Ribut, O. (2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu cepat, sehingga membuat perkembangan model pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Dengan perkembangan model pembelajaran ini yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan mempermudah peserta didik memahami materi dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran yang sedang di teliti ini yaitu model pembelajaran kooperatif yang memiliki beberapa kelebihan menurut Hill & Hill dalam Rofiq (2010) antara lain (1)dapat meningkatkan prestasi akademik yang dimiliki peserta didik, (2) dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru, (3) model pembelajaran yang menyenangkan karena melibatkan suasana belajar kelompok, (4) membantu

perserta didik dalam mengembangkan kemampuan kepemimpinan melalui kelompok kecil, (5) dapat mengembangkan sikap positif dalam diri peserta didik, (6) dapat mengembangkan sikap peserta didik untuk saling menghargai segala potensi yang ada dalam diri sendiri, (7) membantu peserta didik untuk membuat suasana belajar menjadi lebih inklusif, (8) membantu peserta didik mengembangkan sikap saling memiliki satu sama lain, (9) membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang akan dibutuhkan di masa depan. Salah satunya keterampilan sosial.

F. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pandemi covid-19 yang sedang terjadi menjadikan prosedur pelakasanaan penelitian harus sesuai protokol kesehatan.
2. Situasi pandemi membuat pembelajaran menggunakan sistem online sehingga penelitian ini terjadi keterlambatan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan tentang produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah dikaji di latar belakang masalah bahwa pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ditingkat sekolah menengah pertama harus dilakukan untuk menjawab masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket. Hasil pengembangan yang peneliti lakukan berdampak positif pada perolehan nilai peserta didik melalui model pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu *Cooperative Learning* dengan awal skor pretes sangat rendah nilai yang diperoleh peserta didik dengan rata-rata 50-60, setelah peserta didik diberikan perlakuan kemudian melakukan post test menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan peneliti terbukti adanya peningkatan nilai peserta didik dengan skor rata-rata 80-90.

Adapun efektivitas model pembelajaran yang peneliti kembangkan efektif dalam beberapa faktor waktu, pemberian materi yang bervariasi, meningkatkan aktif gerak pada peserta didik dan tidak bersifat monoton dan tidak berpatongan kepada peserta didik yang aktif saja melainkan seluruh peserta didik.

Adapun model pembelajaran ini telah dinilai 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli model pembelajaran dengan memberikan nilai sebesar 89% yang termasuk kedalam kategori sangat baik atau sangat layak. Adapun keunggulan dari *Cooperative Learning* adalah menambah kepercayaan diri kepada peserta didik dalam proses pembelajaran permainan bola basket, peserta didik diberikan keluasan untuk berpikir secara mandiri dan memecahkan masalah dengan teman sebaya kemudian menemukan berbagai informasi berkaitan dengan permainan bola besar, model *Cooperative Learning* dapat membantu peserta didik meningkatkan nilai sosial dalam hal ini afektif dan menerima segala keterbatasan dan perbedaan dalam lingkup pendidikan maupun dalam bermasyarakat. Dengan demikian model pembelajaran *Cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar bola basket dinilai layak dengan nilai signifikan 0,05.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. untuk proses pembelajaran penjas materi permainan bola basket terdapat perbedaan antara pembelejaran yang menggunakan model *Cooperative Learning* dengan model pembelajaran lainnya yang dibuktikan dengan hasil penelitian.

Semangat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran penjas mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki semangat belajar yang tinggi tentu mempunyai hasil belajar yang lebih baik dari pada peserta didik dengan semangat belajar yang sedang maupun rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan semangat belajar pada diri peserta didik dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Walaupun tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan semangat belajar baik yang tinggi, sedang dan rendah dalam penelitian ini, diharapkan adanya kerjasama antara peserta didik, guru dengan mencari solusi terbaik dalam proses pembelajaran penjas untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Untuk membenahi siri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar peserta didik yang telah dicapai dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan semangat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran penjas.

C. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk model pembelajaran dari penelitian ini anatara lain:

1. Saran Pemanfaatan

Bagi guru, produk model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik mengenai materi permainan bola basket, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan memahami materi yang diberikan. Model pembelajaran ini dapat dilakukan untuk materi pembelajaran penjas lainnya.

Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama dapat digunakan untuk proses pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar dan sebagai sumber pemecahan masalah.

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan.

Dibutuhkan banyak waktu dalam proses pengembangan, indentifikasi dan validasi yang lebih lama untuk lebih meningkatkan kualitas produk. Keterbatasan anggaran dana sangat berpengaruh terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Oleh karena itu harus diperhatikan mengenai alokasi dana yang digunakan untuk melakukan pengembangan. Model *cooperative learning* dalam pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama ini perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik lagi. Caranya dengan menambahkan materi-materi dan contoh kasus tentang materi pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga lebih banyak variasi untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*.
- Aghaallaei, N., & Bajoghli, B. (2018). Making thymus visible: Understanding T-cell development from a new perspective. *Frontiers in Immunology*. <https://doi.org/10.3389/fimmu.2018.00375>
- Águila, C. (2021). Physical education for the development of consciousness: A pedagogical proposal. *Retos*. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.81433>
- Aimin, L., Jianjun, L., Ganchen, T., Yuanping, C., & Shaoyong, W. (2015). Research on the inquiry teaching model of men's basketball teaching in college physical education based on network information technology. *International Journal of Smart Home*. <https://doi.org/10.14257/ijsh.2015.9.10.19>
- Altavilla, G., & Raiola, G. (2019). A brief review on physiological commitment in basketball: An interpretative key. *Journal of Human Sport and Exercise*. <https://doi.org/10.14198/jhse.2019.14.Proc1.07>
- Anders, S., De Jong, R., Beck, C., Haynes, J. D., & Ethofer, T. (2016). A neural link between affective understanding and interpersonal attraction. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*. <https://doi.org/10.1073/pnas.1516191113>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Armedyatama, F. (2021). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i1.12>
- Artha, A. A., Syam T, A. R., & Priambodo, A. (2020). The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and Volley Ball Passing Skills. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.751>
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *MADRASAH*. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Bailey, R. (2013). Teaching Physical Education. In *Teaching Physical Education*. <https://doi.org/10.4324/9781315042466>
- Bao, H., & Yao, X. (2021). Dynamic 3D image simulation of basketball movement based on embedded system and computer vision.

- Microprocessors and Microsystems.*
<https://doi.org/10.1016/j.micpro.2020.103655>
- Brown, S. M., & Connor, M. (2017). Understanding and Application of Learning Theory in UK-based Equestrians. *Anthrozoos*.
<https://doi.org/10.1080/08927936.2017.1370216>
- Bryukhanova, T. (2020). Introduction of health-saving technologies in the process professional and pedagogical training specialists in physical culture and sports. *Academic Notes Series Pedagogical Science*.
<https://doi.org/10.36550/2415-7988-2020-1-189-174-179>
- Butterfield, A., & Martin, D. (2016). Affective sanctuaries: understanding Maggie's as therapeutic landscapes. *Landscape Research*.
<https://doi.org/10.1080/01426397.2016.1197386>
- Butterworth, B., Varma, S., & Laurillard, D. (2011). Dyscalculia: From brain to education. In *Science*. <https://doi.org/10.1126/science.1201536>
- Chen, S., Jian, Z., Huang, Y., Chen, Y., Zhou, Z., & Zheng, N. (2019). Autonomous driving: cognitive construction and situation understanding. In *Science China Information Sciences*. <https://doi.org/10.1007/s11432-018-9850-9>
- Clayton, J. K., Sanzo, K. L., & Myran, S. (2013). Understanding Mentoring In Leadership Development: Perspectives of District Administrators and Aspiring Leaders. *Journal of Research on Leadership Education*.
<https://doi.org/10.1177/1942775112464959>
- Djalaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*.
- Donie, D. Pengaruh Latihan Ball Handling terhadap Keterampilan Dribbling Atlet Bolabasket. *Jurnal Patriot*, 1(3), 1399-1408.
- Eastham, S. L. (2018). Physical Fitness Test Administration Practices and Students' Cognitive Understanding of Physical Fitness. *The Physical Educator*. <https://doi.org/10.18666/tpe-2018-v75-i3-7933>
- El-Khalili, N., Alnashashibi, M., Hadi, W., Banna, A. A., & Issa, G. (2019). Data engineering for affective understanding systems. *Data*.
<https://doi.org/10.3390/data4020052>
- Erlangga, H. (2019). The Meaning, Benefit and Importance of Development Entrepreneurship in Higher Education. *Asian Journal of Contemporary Education*. <https://doi.org/10.18488/journal.137.2019.32.105.110>
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas

- X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1738>
- Espinoza Freire, E. E., Ley Leyva, N. V., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Aprendizaje cooperativo y la Web 2.0. Universidad Técnica de Machala. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*.
- Fachrul, A., Julianti, R. R., & Syafei, M. M. (2020). Pengetahuan Guru Penjas Tentang Model Pembelajaran dengan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2).
- Fahrizal, M. A. (2020). Teori-Teori Pendidikan Klasik. *TEORI-TEORI PENDIDIKAN DALAM ALIRAN KLASIK NATURALISME DAN KONVERGENSI*.
- Ferreira, A. P., Volossovitch, A., & Sampaio, J. (2014). Towards the game critical moments in basketball: A grounded theory approach. *International Journal of Performance Analysis in Sport*. <https://doi.org/10.1080/24748668.2014.11868732>
- Fox, E. (2018). Perspectives from affective science on understanding the nature of emotion. *Brain and Neuroscience Advances*. <https://doi.org/10.1177/2398212818812628>
- García-Rubio, J., Gómez, M. Á., Cañadas, M., & Ibáñez, S. J. (2017). Offensive rating-time coordination dynamics in basketball. Complex systems theory applied to basketball. *International Journal of Performance Analysis in Sport*. <https://doi.org/10.1080/24748668.2015.11868810>
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i3.2071>
- Harjali, H. (2019). Building constructivist learning environment at senior high school in Indonesia. *Qualitative Report*. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.4001>
- Hasnunidah, N., Susilo, H., Irawati, M., & Suwono, H. (2019). The contribution of argumentation and critical thinking skills on students' concept understanding in different learning models. *Journal of University Teaching and Learning Practice*.
- Haug, P. (2017). Understanding inclusive education: ideals and reality. *Scandinavian Journal of Disability Research*. <https://doi.org/10.1080/15017419.2016.1224778>
- Hauge, K., & Wan, P. (2019). Teachers' collective professional development in school: A review study. In *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1619223>

- Hernawan, A. H. (2018). Hakikat Strategi Pembelajaran. *Pdgk4105/Modul 1*.
- Horwath, J. P., Zakharov, D. N., Mégret, R., & Stach, E. A. (2020). Understanding important features of deep learning models for segmentation of high-resolution transmission electron microscopy images. *Npj Computational Materials*. <https://doi.org/10.1038/s41524-020-00363-x>
- Hu, H. (2017). Common types and countermeasures of ankle ligament injury caused by intense basketball movement. *Nigerian Journal of Clinical Practice*. <https://doi.org/10.4103/njcp.njcp-145-16>
- Irvy, I. I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *International Journal of Asian Education*. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i2.40>
- Jeong, J., & Frye, D. (2020). Self-regulated learning: Is understanding learning a first step? *Early Childhood Research Quarterly*. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.12.007>
- Johari, S. (2018). Teori Pembelajaran. *Psikologi Pendidikan*.
- Kao, S. F., Tsai, C. Y., & Schinke, R. (2021). Investigation of the interaction between coach transformational leadership and coaching competency change over time. *International Journal of Sports Science and Coaching*. <https://doi.org/10.1177/1747954120953946>
- Kay, D., & Kibble, J. (2016). Learning theories 101: Application to everyday teaching and scholarship. *Advances in Physiology Education*. <https://doi.org/10.1152/advan.00132.2015>
- Kivunja, C., & Kuyini, A. B. (2017). Understanding and Applying Research Paradigms in Educational Contexts. *International Journal of Higher Education*. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n5p26>
- Laland, K., & Seed, A. (2021). Understanding Human Cognitive Uniqueness. In *Annual Review of Psychology*. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-062220-051256>
- Light, R. L., & Pimenta, R. (2020). Why Adolescent Girls Play Basketball in Australia and its Meaning for them. *World Journal of Social Science Research*. <https://doi.org/10.22158/wjssr.v7n2p52>
- Liu, S., Wang, X., Liu, M., & Zhu, J. (2017). Towards better analysis of machine learning models: A visual analytics perspective. *Visual Informatics*. <https://doi.org/10.1016/j.visinf.2017.01.006>
- MacPhail, A., Patton, K., Parker, M., & Tannehill, D. (2014). Leading by Example: Teacher Educators' Professional Learning Through Communities of Practice. *Quest*. <https://doi.org/10.1080/00336297.2013.826139>

- Mikalsen, H. K., & Lagestad, P. A. (2020). Adolescents' meaning-making experiences in physical education—in the transition from primary to secondary school. *Sport, Education and Society*. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1662389>
- Monteiro, A., Jorge Santos, P., & Gonçalves, C. (2019). The meanings of higher education, work, and transition from higher education to work. *Analise Psicológica*. <https://doi.org/10.14417/ap.1606>
- Motors, G., & Europe, W. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Zitteliana*.
- Muchlis, A., Komara, E. S., Kartiwi, W., Nurhayati, N., Hendriana, H., & Hidayat, W. (2018). MENINGKATKAN KONEKSI MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN OPEN-ENDED DENGAN SETTING KOOPERATIF TIPE NHT. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no1.2018pp81-92>
- Mustamiin, M. Z. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS di Tinjau Dari Motivasi Berprestasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 65-76.
- Nakajima, M., & Schmitt, L. I. (2020). Understanding the circuit basis of cognitive functions using mouse models. In *Neuroscience Research*. <https://doi.org/10.1016/j.neures.2019.12.009>
- Newman, D. L., Stefkovich, M., Clasen, C., Franzen, M. A., & Wright, L. K. (2018). Physical models can provide superior learning opportunities beyond the benefits of active engagements. *Biochemistry and Molecular Biology Education*. <https://doi.org/10.1002/bmb.21159>.
- Nirawat, T., & Yetti, R. (2019). Peningkatan kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar di Taman Kanak - Kanak. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 51- 58.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- O'Connor, J. (2019). Exploring a pedagogy for meaning-making in physical education. *European Physical Education Review*. <https://doi.org/10.1177/1356336X18802286>
- Pearson, G., Reardon, R., Keen, J., & Waran, N. (2020). Difficult horses – prevalence, approaches to management of and understanding of how they develop by equine veterinarians. *Equine Veterinary Education*. <https://doi.org/10.1111/eve.13354>

- Pendidikan, J. T., Space, N. L., & Chaeruman, U. A. (2020). Terhadap Pembelajaran Di Era. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Petrik, D., & Herzwurm, G. (2020). Towards the IIoT Ecosystem Development - Understanding the Stakeholder Perspective. *Proceedings of the 28th European Conference on Information Systems*.
- Preckel, K., Kanske, P., & Singer, T. (2018). On the interaction of social affect and cognition: empathy, compassion and theory of mind. In *Current Opinion in Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2017.07.010>
- Pruessner, L., Barnow, S., Holt, D. V., Joormann, J., & Schulze, K. (2020). A cognitive control framework for understanding emotion regulation flexibility. In *Emotion (Washington, D.C.)*. <https://doi.org/10.1037/emo0000658>
- Pueyo, Á. P., & Alcalá, D. H. (2020). Is innovation always positive in Physical Education? Reflections and practical considerations | ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Reflexiones y consideraciones prácticas. *Retos*.
- Rai, J. (2019). Understanding Poverty-Environment Relationship from Sustainable Development Perspectives. *Journal of Geography, Environment and Earth Science International*. <https://doi.org/10.9734/jgeesi/2019/v19i130077>
- Romly, M. (2012). Sejarah Madrasah Dan Perkembangannya. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Rücker, M. S. (2017). How can an understanding of learning theories be used in the design of training? A critical evaluation. *Journal of Human Resources Management*.
- Ruqoyyah, S., Fasha, L. H., & Rohaeti, E. E. (2019). MENUMBUHKAN KESADARAN LINGKUNGAN KEPADA GURU-GURU SD DI SEKITAR SUNGAI CITARUM MELALUI PENYULUHAN TENTANG HAKEKAT SAINS DALAM PEMBELAJARAN. *Abdimas Siliwangi*. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p166-174.3371>
- Salam, M., Jafar, & Prajono, R. (2020). Effectiveness of integrative learning models in improving understanding of mathematical concepts. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. <https://doi.org/10.17478/jegys.666875>
- Salvador-García, C., Capella-Peris, C., Chiva-Bartoll, O., & Ruiz-Montero, P. J. (2020). A Mixed Methods Study to Examine the Influence of CLIL on Physical Education Lessons: Analysis of Social Interactions and Physical Activity Levels. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00578>

- Sardiman. (2018). Kajian Sejarah dan Hakekat Pembelajaran. *Jurnal Administrasi Publik*.
- Semiz, M. (2020). Conceptualizations and approaches in defining cooperative learning. *Nastava i Vaspitanje*. <https://doi.org/10.5937/nasvas2003291s>
- Severinus, D. (2013). Pembelajaran fisika seturut hakekatnya serta sumbangannya dalam pendidikan karakter siswa. *Seminar Nasional 2nd Lontar Physics Forum 2013*.
- Skovsmose, O. (2016). An intentionality interpretation of meaning in mathematics education. *Educational Studies in Mathematics*. <https://doi.org/10.1007/s10649-015-9644-9>
- Srianturi, Y., & Supriatna, M. (2020). *Analysis of Career Maturity on High School Students*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200814.029>
- Stolz, S., & Pill, S. (2014). Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education. In *European Physical Education Review*. <https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>
- Sugden, D., & Wright, H. (2014). Physical education. In *Enabling Access: Effective Teaching and Learning for Pupils with Learning Difficulties*. <https://doi.org/10.4324/9781315067780-12>
- Sulisworo, D., Ishafit, & Firdausy, K. (2016). The development of mobile learning application using Jigsaw technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v10i3.5268>
- Sullivan, E. (2020). Understanding from Machine Learning Models. *The British Journal for the Philosophy of Science*. <https://doi.org/10.1093/bjps/axz035>
- Suryani, S., & Kareviati, E. (2021). THE STUDENTS' DIFFICULTIES IN LEARNING READING COMPREHENSION USING COOPERATIVE LEARNING THROUGH JEOPARDY GAME. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*. <https://doi.org/10.22460/project.v4i1.p23-28>
- Suwendra, I. W. (2019). Purana learning model based on self-understanding to improve spiritual intelligence. *Opcion*.
- Swanson, T. (2013). Understanding Medical Education. In *Understanding Medical Education: Evidence, Theory and Practice: Second Edition*. <https://doi.org/10.1002/9781118472361.ch1>
- Teaching Physical Education. (2012). In *Understanding Physical Education*. <https://doi.org/10.4135/9781446213520.n13>

- Thurlings, M., Vermeulen, M., Bastiaens, T., & Stijnen, S. (2013). Understanding feedback: A learning theory perspective. In *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2012.11.004>
- Tirtaningtyas, F. N. (2015). Journal of Non Formal Education and Community Empowerment. *MANAJEMEN PENYELENGGARAANPROGRAM BINA KELUARGA REMAJA MELALUI KEGIATAN KETERAMPILAN MERAJUT DI RW 06 KELURAHAN BANDARJO UNGARAN BARAT*.
- Tkachenko, D. A., & Rodin, Y. I. (2020). Concerning the place and meaning of psychomotor function in the formation of writing skills in children with general underdevelopment of speech. *Vestnik of Minin University*. <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2020-8-3-8>
- Umiarso, U. (2018). Relevansi Ayat-ayat Edukatif dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam di Indonesia. *Edukasia Islamika*. <https://doi.org/10.28918/jei.v3i1.1680>
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Vila, P., & Avery-Natale, E. (2020). Towards an affective understanding of processes of racialization. *Ethnicities*. <https://doi.org/10.1177/1468796820909453>
- Wang, H. (2021). On Theoretical Practice of Cooperative Learning Teaching Approach. *Review of Educational Theory*. <https://doi.org/10.30564/ret.v4i1.2734>
- Wang, H. L., & Cheong, L. F. (2006). Affective understanding in film. *IEEE Transactions on Circuits and Systems for Video Technology*. <https://doi.org/10.1109/TCSVT.2006.873781>
- Wang, Z., Zheng, X., & Bian, J. (2018). Application of game-play learning theory in basketball flipped classroom teaching. *Journal of Advanced Oxidation Technologies*. <https://doi.org/10.26802/jaots.2018.07044>.
- Wibowo, A. (2017). *Analisis Kesulitan Mahasiswa Dalam Mengerjakan Soal Ujian Akhir Semester Akuntansi Keuangan Syariah ditinjau dari Aspek Kognitif dan Cara Belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Yaduvanshi, S., & Singh, S. (2015). Cooperative Learning: An innovative pedagogy for achieving educational excellence. *Ijar*.

- Yaroslavtseva, N. V., Belyakov, A. A., Tukhvatullin, B. T., Kodoeva, A. C., Nigmatulin, V. R., Levchenko, D. V., & Dakhin, A. N. (2020). Cognitive learning technology: Essence, efficiency and effectiveness. *Perspektivy Nauki i Obrazovania*. <https://doi.org/10.32744/pse.2020.1.1>
- Yousefi, M., & Mardian, F. (2020). Research methods for understanding professional learning. *Journal of Education for Teaching*. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1712916>
- Yu, C. H., Wu, C. C., Wang, J. S., Chen, H. Y., & Lin, Y. T. (2020). Learning tennis through video-based reflective learning by using motion-tracking sensors. *Educational Technology and Society*.
- Yu, K., Qian, C., & Zhang, L. (2021). Understanding sustainable development flexibility: An information perspective. *Business Strategy and the Environment*. <https://doi.org/10.1002/bse.2740>
- Zakky. (2018). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. In *ZonaReferensi.com*.
- Zhang, C., Bengio, S., Hardt, M., Recht, B., & Vinyals, O. (2021). Understanding deep learning (still) requires rethinking generalization. *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/3446776>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1.133 /UN34.16/PK.03.08/2021

14 Juli 2021

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak:

Dr. Guntur, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak bersedia menjadi Validator Model Pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Ridwan Afif

NIM : 19711251052

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

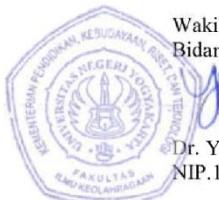
Pembimbing : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket dengan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1.134 /UN34.16/PK.03.08/2021

14 Juli 2021

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak:

Dr. Budi Aryanto, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak bersedia menjadi Validator Model Pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Ridwan Afif

NIM : 19711251052

Prodi : S-2 Ilmu Keolahragaan

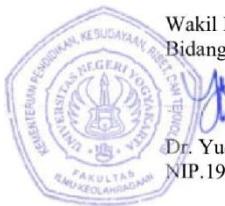
Pembimbing : Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket dengan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama.

Kami sangat mengharapkan Bapak dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja Sama,

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002



Lampiran 2. Lembar Validasi untuk Validator

LEMBAR VALIDASI UNTUK VALIDATOR TERHADAP DRAF MODEL PENGEMBANGAN BOLA BASKET DENGAN *COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Sasaran Program	: Siswa Sekolah Menengah Pertama
Judul Penelitian	: Pengembangan Model Pembelajaran dengan <i>Cooperative Learning</i> untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama.
Peneliti	: Ridwan Afif
Validator	: Dr. Budi Aryanto, M.Pd.

A. Validasi Materi Permainan Bola Basket

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon Yth. Bapak/Ibu Validator memberikan *review* atas instrumen berikut dengan cara memberikan tanda cek pada kolom 5, 4, 3, 2, atau 1 yang bersesuaian dengan aspek – aspek *review* panduan yang ada.
Keterangan : 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2= kurang dan 1= kurang sekali.
2. Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya di catatan paling bawah.

No	Kategori aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Urutan isi sesuai indikator				✓	
2	Ketepatan materi dengan KI				✓	
3	Ketepatan materi dengan KD				✓	
4	Kejelasan materi yang disampaikan				✓	
5	Ketepatan formasi pembelajaran					✓
6	Ketepatan kegunaan alat – alat				✓	
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Kebenaran isi dan konsep					✓

9	Kejelasan bahasa yang digunakan			✓	
10	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa			✓	
11	Kelengkapan materi			✓	
12	Kemudahan pemahaman materi			✓	
13	Kemudahan interaksi antar siswa			✓	
14	Kemudahan dalam pengambilan nilai				✓
15	Kemudahan dalam evaluasi				✓

B. Komentar dan Saran

C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- 2 Layak untuk digunakan/uji coba lapangan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan

(Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 27 April 2021
Ahli Materi



Dr. Budi Aryanto, M.Pd.
NIP.19690215 200012 1 001

**LEMBAR VALIDASI UNTUK VALIDATOR TERHADAP DRAFT
MODEL PENGEMBANGAN BOLA BASKET DENGAN *COOPERATIVE LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran dengan *Cooperative Learning* untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama.

Peneliti : Ridwan Afif

Validator : Dr. Guntur, M.Pd.

A. Validasi Model Pembelajaran

Petunjuk Pengisian :

1. Mohon Yth. Bapak/Ibu Validator memberikan *review* atas instrumen berikut dengan cara memberikan tanda cek pada kolom 5, 4, 3, 2, atau 1 yang bersesuaian dengan aspek – aspek *review* panduan yang ada.
Keterangan : 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2= kurang dan 1= kurang sekali.
2. Apabila ada catatan atau saran, mohon Bapak/Ibu berkenan menuliskannya di catatan paling bawah.

No	Kategori aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Ketepatan formasi Apersepsi				✓	
2	Kejelasan dalam pemahaman materi				✓	
3	Ketepatan pembagian kelompok				✓	
4	Ketepatan pos dalam pembelajaran					✓
5	Kemudahan dalam penjelasan materi				✓	
6	Efektifitas waktu pembelajaran				✓	
7	Efektifitas siswa dalam Latihan				✓	
8	Ketepatan kegunaan alat – alat					✓

9	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa				✓	
10	Kemudahan dalam berinteraksi dengan seksama				✓	
11	Efektifitas penggunaan saran dan prasarana				✓	
12	Kemudahan dalam pengambilan nilai				✓	
13	Kemudahan dalam bekerja sama					✓
14	Kemudahan dalam memberikan evaluasi				✓	
15	Kemudahan dalam pengawasan					✓

B. Komentar dan Saran

C. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan

(Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 27 April 2021

Ahli Model Pembelajaran



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP.19810926 200604 1 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Budi Aryanto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Dengan *Cooperative Learning* Untuk
Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama
dari mahasiswa:

Nama : Ridwan Afif
NIM : 19711251052
Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum~~ siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan Uji Coba Instrument
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 April 2021
Validator.

Dr. Budi Aryanto, M.Pd.
NIP 19690215 200012 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281, Telepon (0274) 513092, 586168
Fax. (0274) 513092 Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Guntur, M.Pd.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pembelajaran Bola Basket Dengan *Cooperative Learning* Untuk
Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama
dari mahasiswa:

Nama : Ridwan Afif

NIM : 19711251052

Program Studi : S-2 Ilmu Keolahragaan

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. Perlu dijelaskan indikator yang akan dilakukan pada setiap pertemuan.
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 April 2021

Validator,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

25/02/2021

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274 552824, Fax 0274 513062
Laman: fikung.ueno.ac.id E-mail: fenes_fikung@unj.ac.id

Nomor : 481/UN34.16/PT.01.04/2021

29 Januari 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala MTs Ibnu Qoyyim
Babadan, Sitimulyo, Piyungan, Bantul, Yogyakarta 55792

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ridwan Afif
NIM : 19711251052
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET DENGAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
Waktu Penelitian : 1 - 8 Februari 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudhi Prasetyo, S.Oc., M.Kes.

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 652/UN34.16/PT.01.04/2021
Lampiran : 1 bendel proposal
Hal : **Izin Penelitian**

29 Juni 2021

**Yth. Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Sentolo
I. Sentolo Nanggulan, Pongangan, Sentolo, Kec. Sentolo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55664**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ridwan Afif
NIM : 19711251052
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET
DENGAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Waktu Penelitian : 1 - 7 Juni 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5. Angket Guru

LEMBAR ANGKET RESPON PENGGUNA (GURU) UJI LAPANGAN

A. Identitas responden

Nama : _____

Status pekerjaan : _____

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui respon pengguna (GURU) di lapangan dari Model “**Pembelajaran Bola Basket dengan Cooperative Learning untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama**”.

C. Petunjuk

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Makna dari point penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat kurang (SK)
2 = kurang (K)
3 = Cukup (C)
4 = Baik (B)
5 = Sangat Baik (SB)

NO.	Pernyataan	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran					
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok					
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi					
4	Ketepatan pembagian materi					
5	Kejelasan materi pembelajaran					
6	Kemudahan dalam pemahaman materi					
7	Antusias dalam pembelajaran					
8	Efektifitas waktu pembelajaran					
9	10.					

10	Kemudahan dalam berinteraksi					
11	Kemudahan dalam pengawasan					
12	Kemudahan dalam evaluasi					
13	Efektifitas penggunaan saran dan prasarana					
14	Kemudahan dalam bekerja sama					
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai					

Lampiran 6. Angket Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON PENGGUNA (SISWA) UJI LAPANGAN

A. Identitas responden

Nama : _____

Kelas : _____

B. Tujuan

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengetahui respon pengguna (SISWA) di lapangan dari Model “**Pembelajaran Bola Basket dengan Cooperative Learning untuk meningkatkan keterampilan peserta didik sekolah menengah pertama**”.

C. Petunjuk

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Makna dari point penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat kurang (SK)
2 = kurang (K)
3 = Cukup (C)
4 = Baik (B)
5 = Sangat Baik (SB)

NO.	Pernyataan	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kemudahan mengikuti proses pembelajaran					
2	kecocokan dalam kelompok					
3	Kemudahan dalam menyerap materi					
4	Kesesuaian pembagian materi untuk dijelaskan dalam kelompok.					
5	Kemudahan untuk berdiskusi.					
6	Kemudahan dalam pemahaman materi					
7	Semangat mengikuti pembelajaran					
8	Tidak banyak waktu untuk menunggu					

9	Lebih banyak melakukan aktivitas					
10	Kemudahan dalam berinteraksi					
11	Kemudahan menilai gerakan yang benar dan salah.					
12	Kemudahan dalam memberikan perbaikan					
13	Kesesuaian penggunaan alat – alat					
14	Kemudahan dalam bekerja sama					
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai					

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP MUHAMMADIYAH 1 SENTOLO
STATUS: TERAKREDITASI B
Alamat : Ngeplang Sentolo Kulon Progo DIY. Kode Pos 55684 Telp.
08112847226
Email : smp_muh1sentolo@yahoo.co.id Fb : [smp.muh1sentolo](https://www.facebook.com/smp.muh1sentolo)

SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor : E-6 /62/C.7/VII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tumini, S.Pd
NBM : 1204 6709 1070203
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 1 Sentolo
Alamat : Ngeplang, Sentolo, Kulon Progo

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ridwan Afif
NIM : 19711251052
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S2
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang berjudul
**'PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET DENGAN
COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA'** sejak tanggal 1 Juni 2021
sampai dengan 7 Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya
bagi yang bersangkutan.

Sentolo, 14 Juli 2021

/Kepala Sekolah



Tumini, S.Pd
NBM. 1204 6709 1070203



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP MUHAMMADIYAH 2 SENTOLO

STATUS: TERAKREDITASI A

Alamat: Sukoreno, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta. Kode Pos. 55664

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 57/III.4/AU/F/2021

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rt. Dyah Hapsari Siwi F, M.Psi.
Alamat : Kalimenur RT 08 RW 04, Sukoreno, Sentolo, Kulon Progo
No. Indentitas KTP : 3401064512820041
Nama Sekolah : SMP MUHAMMADIYAH 2 SENTOLO
No. Indentitas Sekolah : 20402708
Alamat Sekolah : Blimbing, Sukoreno, Sentolo, Kulon Progo
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ridwan Afif
NIM : 19711251052
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Ilmu Kolahragaan – S2
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang berjudul "PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET DENGAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA" sejak tanggal 1 Juni 2021 sampaikan dengan 7 Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi yang bersangkutan.



verda.org/verda

Lampiran 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

PENILAIAN GURU PADA UJI COBA SKALA KECIL

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran	4	5	80%	Layak
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok	4	5	80%	Layak
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi	4	5	80%	Layak
4	Ketepatan pembagian materi	5	5	100%	Sangat Layak
5	Kejelasan materi pembelajaran	4	5	80%	Layak
6	Kemudahan dalam pemahaman materi	4	5	80%	Layak
7	Antusias dalam pembelajaran	4	5	80%	Layak
8	Efektifitas waktu pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
9	Efektifitas siswa dalam latihan	5	5	100%	Sangat Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi	5	5	100%	Sangat Layak
11	Kemudahan dalam pengawasan	5	5	100%	Sangat Layak
12	Kemudahan dalam evaluasi	5	5	100%	Sangat Layak
13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	4	5	80%	Layak
14	Kemudahan dalam bekerja sama	5	5	100%	Sangat Layak
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai	4	5	80%	Layak
Jumlah		67	75	89%	Sangat Layak

PENILAIAN SISWA PADA UJI COBA SKALA KECIL

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ
1	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	68
2	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	70
3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	64
4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	68
5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	63
6	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	67
7	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	67
8	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	67
9	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	72
10	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	65
11	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	66
12	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	69
13	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	67
14	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69
15	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	67
16	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	68
17	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	64
18	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	69
19	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	67
20	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	70
21	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	66
22	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	68
23	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	70

Lampiran 9. Data Uji Coba Skala Besar

PENILAIAN GURU PADA UJI COBA SKALA BESAR

GURU 1

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran	4	5	80	Layak
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok	4	5	80	Layak
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi	4	5	80	Layak
4	Ketepatan pembagian materi	5	5	100	Sangat Layak
5	Kejelasan materi pembelajaran	4	5	80	Layak
6	Kemudahan dalam pemahaman materi	5	5	100	Sangat Layak
7	Antusias dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Layak
8	Efektifitas waktu pembelajaran	5	5	100	Sangat Layak
9	Efektifitas siswa dalam latihan	4	5	80	Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi	4	5	80	Layak
11	Kemudahan dalam pengawasan	5	5	100	Sangat Layak
12	Kemudahan dalam evaluasi	4	5	80	Layak
13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	4	5	80	Layak
14	Kemudahan dalam bekerja sama	4	5	80	Layak
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai	5	5	100	Sangat Layak
Jumlah		66	75	88	Sangat Layak

GURU 2

No	Kategori aspek yang dinilai	Skor		%	Kategori
		Skor Riil	Skor Maks		
1	Kemudahan dalam proses pembelajaran	4	5	80	Layak
2	Kemudahan dalam pembagian kelompok	4	5	80	Layak
3	Kemudahan dalam menyampaikan materi	5	5	100	Sangat Layak
4	Ketepatan pembagian materi	4	5	80	Layak
5	Kejelasan materi pembelajaran	4	5	80	Layak
6	Kemudahan dalam pemahaman materi	4	5	80	Layak
7	Antusias dalam pembelajaran	5	5	100	Sangat Layak
8	Efektifitas waktu pembelajaran	4	5	80	Layak
9	Efektifitas siswa dalam latihan	4	5	80	Layak
10	Kemudahan dalam berinteraksi	4	5	80	Layak
11	Kemudahan dalam pengawasan	4	5	80	Layak
12	Kemudahan dalam evaluasi	4	5	80	Layak
13	Efektifitas penggunaan sarana dan prasarana	4	5	80	Layak
14	Kemudahan dalam bekerja sama	4	5	80	Layak
15	Kemudahan dalam pengambilan nilai	4	5	80	Layak
Jumlah		62	75	82,66	Sangat Layak

PENILAIAN SISWA PADA SKALA BESAR

no	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ
1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	64
2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	59
3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	63
4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	66
5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	64
6	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	63
7	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	63
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	64
9	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	66
10	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	64
11	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	66
12	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	68
13	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	66
14	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	62
15	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	5	61
16	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	61
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	65
18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	61
19	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	67
20	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	65
21	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	65
22	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	64
23	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	4	66
24	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	68
25	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	63
26	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	63
27	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	65
28	4	3	4	4	4	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	61
29	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	66
30	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	58
31	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	60
32	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	65
33	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	59
34	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	58
35	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	56
36	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	67
37	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	72
38	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59

39	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
40	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	67	
41	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	60	
42	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	67	
43	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	58	
44	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	65	
45	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	63	
46	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	64	
47	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	69	
48	4	5	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	5	3	58	
49	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	68	
50	4	5	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	60	
51	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	64	
52	4	4	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	4	4	5	58	
53	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	65	
54	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	66	
55	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	3	4	4	65	
56	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	63	
57	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	66	
58	4	4	5	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	4	63	
59	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	67	
60	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	65	

