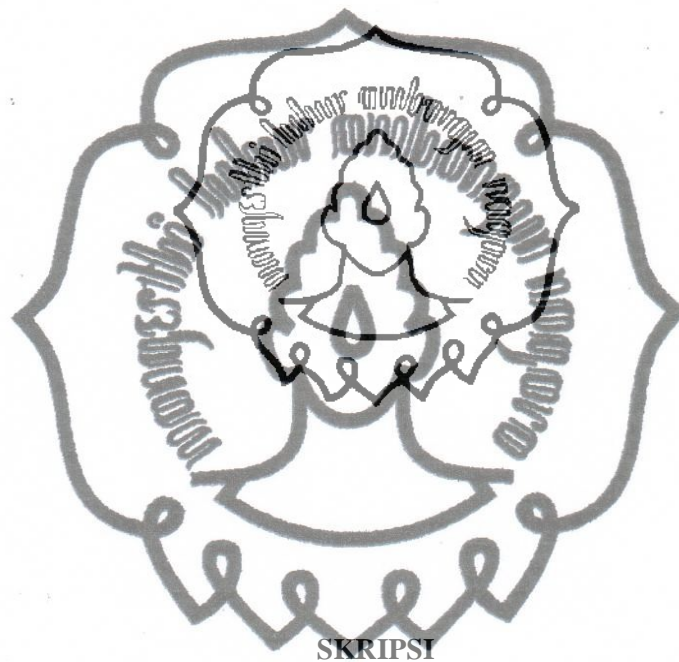


**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS-
ACHIEVEMENT DIVISIONS* PADA SISWA KELAS VI SD
MUHAMMADIYAH 3 KECAMATAN BANJARSARI KOTA SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



Oleh :
JONI INDARTO
NIM X4610072

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Januari 2013**

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Joni Indarto
NIM : X4610072
Jurusan/ Program Studi : POK/ Penjaskesrek

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR CHEST PASS BOLA BASKET MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS PADA SISWA KELAS VI SD MUHAMMADIYAH 3 KECAMATAN BANJARSARI KOTA SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Desember 2012

Yang membuat pernyataan

Joni Indarto

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS
PADA SISWA KELAS VI SD MUHAMMADIYAH 3
KECAMATAN BANJARSARI KOTA SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



**Diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Januari 2013**

commit to user

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Surakarta, Desember 2012

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Bambang Wijanarko, M.Kes
NIP. 19620518 198702 1 001

Drs. Sarjoko Lelono, M.Kes
NIP.19600119 198503 1 007

commit to user

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Kamis
Tanggal : 17 Januari 2013

Tim Penguji Skripsi :

(Nama Terang)

(Tanda Tangan)

Ketua : Drs. H. Agus Margono, M.Kes _____
Sekretaris : Tri Winarti Rahayu, S.Pd., M.Or _____
Anggota I : Drs. Bambang Wijanarko, M.Kes _____
Anggota II : Drs. Sarjoko Lelono, M.Kes _____

Disahkan oleh :
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Dekan

Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd.
NIP 19600727 198702 1 001

commit to user

ABSTRAK

Joni Indarto. **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS* PADA SISWA KELAS VI SD MUHAMMADIYAH 3 KECAMATAN BANJARSARI KOTA SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Desember 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui efektifitas model pembelajaran *student teams-achievement divisions* dalam meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta tahun pelajaran 2012/2013

.Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dalam setiap siklus dan penelitian ini selesai pada dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta tahun pelajaran 2012/ 2013 yang berjumlah 43 siswa yang terdiri dari 25 siswa putra dan 18 siswa putri. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan oleh peneliti dan kolaborator selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut merupakan hasil belajar *chest pass* bola basket siswa yang diperoleh melalui lembar observasi yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *student teams-achievement divisions* dapat meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta tahun pelajaran 2012/2013, dimana hasil belajar pada kondisi awal 39,53 % atau 17 siswa, pada akhir siklus I menjadi 60,46 % atau 26 siswa dan pada akhir siklus II menjadi 83,72 % atau 36 siswa.

Kata kunci : hasil belajar, *chest pass* bola basket, model pembelajaran *student teams-achievement divisions*.

MOTTO

- Jangan putus asa dalam mengerjakan sesuatu hal karena putus asa sedikit saja kita sudah jauh tertinggal dari orang lain.!

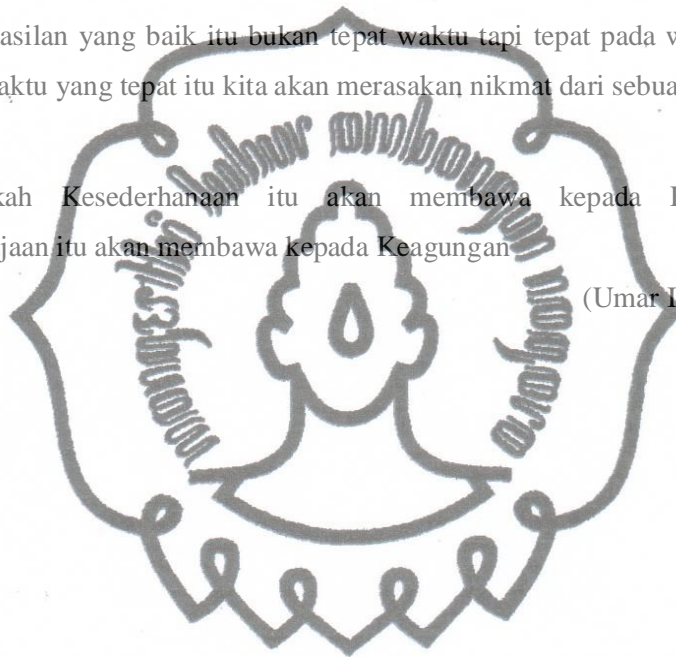
(Penulis)

- Keberhasilan yang baik itu bukan tepat waktu tapi tepat pada waktunya, karena pada waktu yang tepat itu kita akan merasakan nikmat dari sebuah keberhasilan!.

(Penulis)

- Bukankah Kesederhanaan itu akan membawa kepada Kesahajaan dan Kesahajaan itu akan membawa kepada Keagungan

(Umar Ibnul Khattab)



PERSEMBAHAN

Teriring syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

❖ “Bapak Ibu Tercinta serta kakak-kakaku”

Doa kalian yang tidak pernah putus, kerja keras, pengorbanan dan kasih sayang yang tiada batasnya. Semuanya membuatku bangga memiliki kalian. Tiada kasih sayang yang seindah dan seabadi kasih sayang kalian.

❖ “Fitri Andriyani”

Kekasih tercinta sebagai teman dan motivator disaat hilangnya semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

❖ “Teman-teman kos Kemmy dan Anak-anak Compact”

Teman-teman yang menjadi lahan tawa disela-sela penatnya mengerjakan skripsi.

❖ Almamater

commit to user

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur penulis panjatkan dengan kesungguhan hati kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena limpahan berkat dan karunia-Nya yang setiap waktu penulis terima dan rasakan, sehingga penyelesaian skripsi ini dapat tepat waktu. Disadari bahwa penulisan skripsi ini banyak mengalami hambatan, tetapi berkat bantuan dari beberapa pihak maka hambatan tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. H. Mulyono, M.M sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Waluyo, S. Pd. M. Or sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Drs. Bambang Wijanarko, M. Kes sebagai pembimbing I dan Drs. Sarjoko Lelono, M. Kes sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi.
5. Yanto, S. Ag. sebagai Kepala Sekolah dan Kodrad Budhiono, S. Pd. M. Or sebagai Guru Penjas serta segenap keluarga besar dan Siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta yang telah memberikan ijin dan dukungannya dalam penelitian ini. .
6. Anji, Supri, Jamil, Didi, Eko dan teman-teman yang menjadi lahan tawa disela-sela penatnya mengerjakan skripsi.

Semoga segala amal baik tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya berharap semoga hasil penelitian yang sederhana ini dapat bermanfaat.

Surakarta, Desember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PENGAJUAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Bola Basket	5
a. Permainan Bola basket	5
b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	6
c. Pengertian <i>Chest pass</i>	7
d. Tujuan Permainan Bola Basket	9
2. Pembelajaran	10
a. Pengertian Pembelajaran	10
b. Hakekat Pembelajaran	11
c. Prinsip-Prinsip pembelajaran	12

commit to user

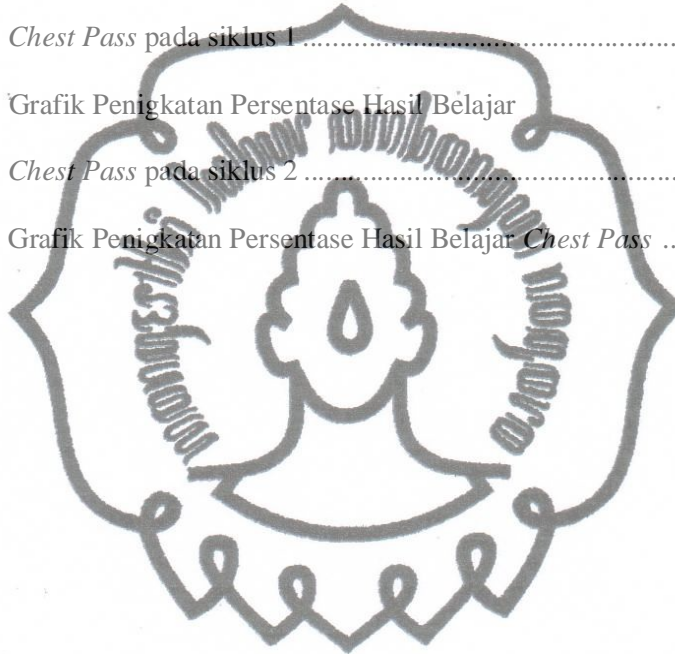
d. Alat Bantu Pembelajaran.....	14
e. Model Pembelajaran	14
1) Pengertian Model Pembelajaran	14
2) Model Pembelajaran STAD	15
3) Penerapan Model Pembelajaran STAD pada Pembelajaran Bola Basket	17
3. Hasil Belajar.....	19
Pengertian Hasil Belajar.....	19
B. Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Setting Penelitian	23
1. Waktu Penelitian	23
2. Tempat Penelitian	24
3. Siklus PTK.....	24
B. Subyek Penelitian	24
C. Sumber Data	24
D. Teknik dan Alat pengumpulan Data.....	25
E. Analisis Data.....	25
F. Indikator Efektifitas Belajar.....	26
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	26
1. Rancangan Siklus I.....	26
a. Tahap Perencanaan.....	26
b. Tahap Pelaksanaan.....	26
c. Pengamatan Tindakan	27
d. Tahap Evaluasi	27
2. Rancangan Siklus II	29
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Deskripsi Pratindakan	31
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	33
1. Siklus I Pertemuan 1	33
2. Siklus I Pertemuan 2	39

3. Siklus II Pertemuan 1	44
4. Siklus II Pertemuan 2	47
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus	52
D. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	59
A. Simpulan	59
B. Implikasi	59
C. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN - LAMPIRAN	63



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Spiral Tindakan Kelas.....	26
Gambar 2 : Grafik Penigkatan Persentase Hasil Belajar <i>Chest Pass</i> pada siklus 1.....	43
Gambar 3 : Grafik Penigkatan Persentase Hasil Belajar <i>Chest Pass</i> pada siklus 2.....	52
Gambar 4 : Grafik Penigkatan Persentase Hasil Belajar <i>Chest Pass</i>	53



DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1: Perhitungan Skor Kemajuan	17
Table 2: Kriteria Kemajuan.....	17
Tabel 3 : Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kejiata.....	23
Table 4 : Pengumpulan Data	25
Table 5 : Persentase Tarjet Capaian.....	26
Table 6 : Deskripsi Pratindakan.....	32
Table 7 : Deskripsi Hasil Belajar <i>Chest Pass</i> pada Survey Awal.....	34
Table 8 : Deskripsi Hasil Pengamatan Ketuntasan Hasil Belajar <i>Chest Pass</i>	43
Table 9 : Deskripsi Hasil Pengamatan Ketuntasan Hasil Belajar <i>Chest Pass</i> pada siklus 2.....	51

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah kegiatan dalam kehidupan manusia yang tidak hanya melibatkan aspek jasmani, tetapi juga aspek rohani dan aspek sosial. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum, yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani mempunyai peran yang penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga.

Menurut pasal 19 ayat 3 Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan (SNP) dinyatakan bahwa setiap pelaksana pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian sebelum terlaksananya pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan perencanaan pembelajaran. Pada Standar Proses (Pernendiknas No 42 Tahun 2007) bagian perencanaan pembelajaran dinyatakan bahwa kegiatan inti pembelajaran merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar (KD), dan kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi prakarsa, kreatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Berdasarkan hasil obserfasi pada saat PPL yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah 3 Surakarta kelas VI, siswa-siswi kurang aktif dan berpartisipasi dengan pembelajaran bola basket yang diajarkan guru. Siswa merasa jenuh karena tidak ada suatu hal yang dapat membangkitkan gairah untuk bermain. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran jauh dari istilah PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Berdasarkan data yang diperoleh dari seluruh siswa yang ikut dalam proses pembelajaran mengoper dan menangkap bola dapat diketahui siswa-siswi menunjukkan angka 39,53% dari jumlah siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bola basket. Dengan menunjukkan angka 39,53% Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi bukti kongkrit bahwa pembelajaran bola basket belum sepenuhnya siswa ikut berpartisipasi. Dalam hasil pra penelitian tersebut menunjukkan proses pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, Guru masih menjadi pusat pembelajaran, gaya mengajar serta modifikasi dalam bentuk permainan masih kurang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, sebagian besar siswa yang mengikuti pembelajaran bola basket siswa kurang aktif, partisipasi siswa dalam pembelajaran bola basket kurang. Dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru, banyak siswa yang praktek hanya dengan prakteknya sendiri artinya tidak sesuai dengan rencana pembelajaran. Banyak siswa yang merasa kurang bisa menjadi minder dari pelajaran sehingga pembelajaran terkesan mengkhhususkan kepada siswa yang memiliki bakat khusus dalam pembelajaran bola basket sehingga pembelajaran tidak sepenuhnya melibatkan seluruh siswa. Dari berbagai model pembelajaran yang ada, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran yang di dalamnya memperlihatkan tahapan-tahapan model pembelajaran yang sederhana, mudah dipelajari, pembagian pencapaian tim siswa yang merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif, dimana siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 siswa . STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif, mudah dan sederhana sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah khususnya di SD. Dengan menggunakan model

commit to user

pembelajaran kooperatif guru tidak hanya dituntut untuk mengajar dan memberi perintah pada siswa untuk bergerak akan tetapi unsur-unsur di dalamnya harus terpenuhi seperti menganalisis membuat program dan bahan ajar, menerapkannya dan mengevaluasinya. Guru harus menganalisis, merencanakan, menyajikan pembelajaran semenarik mungkin dengan menyesuaikan pada keadaan siswa, kebutuhan siswa, keadaan sekolah, dan materi ajar. Partisipasi keaktifan siswa sebagai unsur dalam pembelajaran ini haruslah terpenuhi dengan baik. Pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari juga menjadi unsur yang tidak boleh diabaikan dalam pelaksanaan pembelajaran ini karena sangat penting bagi peserta didik.

Dalam permasalahan yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran *chest pass* bola basket, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* Pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013”. Permasalahan ini peneliti temukan ketika observasi di SD Muhammadiyah 3 Surakarta yaitu dalam pembelajaran gerak dasar mengoper dan menerima bola dalam gerak dasar bola basket.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimanakah model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* dapat meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta tahun pelajaran 2012/2013”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian ini adalah;

Untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Bagi Siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari
 - a. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas, serta meningkatkan hasil belajar *Chest Pass* bola basket.
 - b. Dapat meningkatkan kerjasama, sportif siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran bola basket.
2. Bagi Guru Penjas SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari
 - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan permainan-permainan yang mengacu pada materi dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Sebagai masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan di ajarkan.
 - c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara professional,
3. Bagi SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Bola Basket

a. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket yang kita kenal sekarang ini diciptakan oleh Dr. James A. Naismith pada 1891, atas anjuran Dr. Luther Hasley Gulick. Dr. Luther menganjurkan kepada Dr. Naismith untuk menciptakan baru yang dapat dimainkan di dalam gedung, mudah dimainkan, mudah dipelajari dan menarik. Pada 21 Juni 1932 atas prakarsa Dr. Elmer Beny, direktur sekolah olahraga di Jeneva, diadakan konferensi bola basket. Dalam konferensi ini terbentuklah Federasi Bola Basket Internasional yang diberi nama Federation International de Basketball Amateur (FIBA).

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Pada prinsipnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya diatas lima puluh tahun. Tempat permainan bisa dilakukan di dalam gedung maupun luar gedung, dengan lantai keras dan ada keranjang (basket) yang disertai dengan papan pantul sebagai sasaran akhir dalam permainan. Bola yang dipakai dalam permainan ini ialah berbentuk bulat yang terbuat dari kulit atau karet dengan ukuran yang disesuaikan dengan tingkat usia para pemain.

Perkembangan jasmani dimaksudkan untuk membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan serta kemampuan jasmani yang mencakup kecepatan, kelincahan, daya tahan, kekuatan, kelentukan dan lain sebagainya. Dengan bermain bola basket akan berkembang secara baik unsur-unsur: daya fikir, kemampuan dan

commit to user

perasaan. Disamping itu kepribadian berkembang dengan baik terutama seft kontrol, disiplin, rasa kerja sama, rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya.

b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Terdapat beberapa tehnik dasar permainan bola basket diantaranya mengoper atau passing, menembak, dan menggiring bola. Mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara yaitu, melempar bola dari dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, melempar bola memantul ke tanah atau lantai (*bounce pass*), dan melempar bola dari atas kepala (*over head pass*).

Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.

Dalam menangkap bola harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola. Menangkap bola (*catching ball*) terdiri dari dua macam cara yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada.

Menggiring bola atau *dribbling ball* adalah membawa atau menggiring bola dengan cara dipantul-pantulkan kelantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat

commit to user

dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan.

Pivot atau memoros adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya, sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat.

Shooting adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan shooting ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan shooting dengan dua tangan serta shooting dengan satu tangan.

Lay-up adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay-up disebut juga dengan tembakan melayang.

chest pass adalah memberikan bola ke kawan dengan cara di passing tepat diarah depan dada.

c. Pengertian Chest Pass

Umpan yang tepat adalah salah satu kunci keberhasilan serangan sebuah tim dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang mencetak angka. Menurut Oliver (2007:35) "*chest pass* atau umpan dada adalah mengumpan bola dengan tangan didepan dada dan mendorong kedepan setelah tangan benar-benar terjulur lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga bola lepas dari jari-jari". *Chest pass* atau umpan dada mungkin yang paling sering digunakan dalam sebuah permainan basket, ini adalah umpan yang biasa diandalkan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya.

Sesuai namanya, *Chest* artinya dada, *chest pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara di passing tepat diarah depan dada. kelebihan chest pass adalah lebih cepat, lebih kuat untuk mencapai kawan.

Chest Pass merupakan salah satu jenis operan dalam cabang olahraga bola basket yang dilakukan di depan dada. Adapun urutan teknik chest pass menurut Oliver (2007:35) adalah sebagai berikut:

1. Cara Memegang Bola,
 2. Awalan,
 3. Tolakan atau Lemparan,
 4. Gerakan Lanjutan
 5. Menerima Bola.
1. Cara Memegang Bola Basket
 - a) Sikap tangan membentuk mangkok besar,
 - b) Bola berada di antara kedua telapak tangan,
 - c) Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang,
 - d) Jari-jari terentang melekat pada bola.
 - e) Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan.
 - f) Badan sedikit condong ke depan.
 2. Awalan Chest Pass
 - a) Chest pass dimulai dengan posisi triple threat,
 - b) Ibu jari dihadapkan ke atas saat memegang bola, maksudnya agar saat didorong bola akan berputar ke belakang (back spin),
 - c) Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan atau sejajar
 - d) Lutut rileks.
 - e) Tolakan atau Lemparan Bola dalam Chest Pass
 - f) Kedua kaki bisa sejajar atau salah satu di depan
 - g) Kedua lutut sedikit menekuk,
 - h) Langkahkan kaki ke arah sasaran,
 - i) Dorong bola dengan jari, pergelangan tangan dan tangan,
 - j) Pada akhir gerakan, ibu jari harus menghadap ke bawah.
 3. Gerakan Lanjutan dalam Chest Pass
 - a) Gerak lanjut chest pass dimulai dari posisi siku lurus
 - b) Telapak tangan diposisikan mengarah ke luar.
 - c) Putar bola dengan jari telunjuk, jari tengah, dan ibu jari saat bola lepas dari tangan

Sedangkan menurut Wissel (2000:71) menyatakan bahwa cara melakukan passing chest pass adalah:

- Siku ditekuk disamping badan posisi bola didepan dada
- Salah satu kaki maju di depan / sejajar
- Lutut ditekuk berat badan diantara dua kaki
- Badan condong kedepan posisi rilex untuk mendapatkan keseimbangan

- Lemparan diawali dengan sedikit menarik bola ke arah dada untuk mendapatkan awalan lemparan, setelah melakukan lemparan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan dengan telapak tangan menghadap keluar
- Arah lemparan setinggi dada, berat badan condong diikuti gerakan kaki.

Kesalahan umum yang sering dilakukan :

- Sikap berdiri pada umumnya kurang rileks
- Kurang akurat/tidak tepat pada saat passing
- Tangan pada saat melakukan ditegangkan
- Pergelangan tangan tidak melakukan gerakan
- Memegang bola dengan jari-jari
- Jalan bola parabola
- Siku terbuka kesamping
- Passing dengan tangan yang dominan tidak dengan dua tangan
- *Chest pass* kurang kuat

Jadi *chest pass* adalah sebuah umpan yang dilakukan dengan tangan di depan dada dan dilakukan dalam permainan bola basket dan berguna untuk mengumpan kerekan satu timnya.

d. Tujuan Permainan Bola Basket

Bola basket adalah suatu olahraga yang populer di dunia. Olahraga ini sangat digemari di Amerika dari kaum pria atau wanita baik yang muda ataupun yang tua.

Permainan ini merupakan olahraga beregu atau tim yang dituntut kekompakan dan kerjasama dalam setiap memainkannya. Permainan basket dimainkan oleh lima orang pemain di setiap regunya, menurut Margono (2010:33) “pertandingan basket memiliki 4 kuartar, dimana setiap kuartar memiliki waktu 10 menit, harus ada jeda 2 menit antara kuartar 1 dan kuartar 2 (setengah babak), antara kuartar 3 dan kuartar 4 (satu babak) dan sebelum setiap kuartar tambahan.”.

Menurut Oliver (2007:1) tujuan permainan basket adalah “mencetak skor atau memasukan bola sebanyak mungkin kedalam ring lawan dan menjaga ring sendiri dari serangan lawan”. Sedangkan menurut Margono (2010:9) tujuan permainan basket adalah ada yang sekedar saja hanya untuk rekreasi dalam waktu luang dan ada juga yang berain

basket untuk menjadi pemain professional”. Jadi tujuan permainan basket adalah tergantung orang yang memainkannya.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran sama dengan *instruction* atau pengajaran. Menurut Mukhtar dan Iskandar (2010:78) menyatakan “pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu; pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses berfikir. Kedua, dalam proses pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa”. Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran menitikberatkan pada proses penemuan pengetahuan yang dibangun oleh siswa itu sendiri.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono dikutip oleh Sagala (2010 : 79) adalah:

“kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran”

Pembelajaran adalah proses hubungan antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Interaksi adalah saling mempengaruhi yang berawal dari adanya hubungan antar komponen satu dengan yang lainnya. Interaksi dalam pembelajaran adalah kegiatan timbal balik dan saling mempengaruhi antara guru dengan siswa.

Jadi pembelajaran adalah sebuah upaya untuk meningkatkan dan member fasilitas dalam sebuah proses belajar untuk

mencapai kualitas yang baik dari peserta didik. Oleh karena itu guru harus memaksimalkan perencanaan materi yang baik agar meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam menguasai materi. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

b. Hakikat Pembelajaran

Dalam aktifitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktifitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepas dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktifitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Menurut Broton yang dikutip Aunurrahman (2011:35) merumuskan bahwa pengertian belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungan.

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang sifatnya mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif. Antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahannya, sementara kegiatan belajar dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peran itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan adalah salah satu metode yang setidaknya disusun oleh seorang guru untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran. Menurut Hidayatulloh (2010:157) untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang baik, setidaknya ada tiga indikator, yaitu:

- 1) Menyenangkan atau membahagiakan.
- 2) Lingkungan kondusif (fisik dan non-fisik); dan
- 3) Layanan dan penampilan prima

Untuk menciptakan suasana pembelajaran tersebut guru harus mampu menciptakan situasi yang nyaman untuk belajar. Oleh karena itu guru harus memiliki jiwa longgar dan sabar dalam menghadapi siswa.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Salah satu faktor penting yang harus diperhatikan guru adalah berkenaan dengan prinsip-prinsip belajar dan sas-asas pembelajaran. Pemahaman dan keterampilan menerapkan prinsip-prinsip belajar dan asas pembelajaran akan membantu guru untuk mampu mengelola proses

pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Diantaranya menurut Nasution yang dikutip H.J.Gino Suwarni, Suripto, Maryanto dan Sutijan (1998: 51) yang dikutip Kristiyanto (2010:125) bahwa:

“Perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam kecakupan, kebiasaan, sikap, pengertian, penyesuaian diri, minat, penghargaan, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang”.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tentunya merupakan proses panjang yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu, apalagi dalam waktu yang sangat singkat. Agar aktifitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya meningkatkan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Davies, 1991 yang dikutip Aunurrahman (2011:113-114) mengingatkan beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, yaitu;

- a) Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- b) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- c) Seorang murid belajar lebih banyak bila setiap langkah segera diberikan penguatan.

Prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai hasil yang diharapkan.

d. Alat Bantu Pembelajaran

Alat bantu pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan isi materi pembelajaran. Alat bantu sering diartikan sebagai alat peraga karena fungsinya adalah untuk membantu dan mempraktekan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran.

Iskandar dan Mustaji yang dikutip Aqib (2009:104) mengungkapkan bahwa dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa belajar sebanyak-banyaknya berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diharapkan dapat terwujud proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal.

e. Model Pembelajaran

1) Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Gagan dan Collay yang dikutip Pribadi (2009:58), “Model adalah keseluruhan, struktur, kerangka, rencana atau *outline* dan urutan dari kegiatan”. Menurut Mayer dalam Ahmadi dan Amri (2011:7), “Model adalah suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk suatu hal yang lebih baik”.

Kemudian istilah model berkembang jika dimaknai sebagai disiplin, ilmu, sistem dan proses. Yulaelawati (2009:58) menyatakan “Dalam hal ini model dimaknai sebagai sistem yaitu model pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan pelaksanaannya yang meliputi prasarana, sarana, media dan prosedur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran”. Lebih lanjut Pribadi (2009:58) menjelaskan, “Model pembelajaran yaitu suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud”.

Jadi model pembelajaran adalah suatu disain pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau pelaksana pembelajaran dengan rancangan yang sedemikian rupa untuk membantu proses belajar peserta didik sehingga dapat kearah yang lebih baik.

Menurut Trianto (2011 : 5) terdapat beberapa macam model pembelajaran, diantaranya:

- Model pembelajaran langsung (*direct instruction*)
- Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)
- Model pembelajaran JIGSAW
- Model pembelajaran Investigasi kelompok
- Model pembelajaran Team Games Tournamen (TGT)

2. Model Pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*

Gagasan utama dari STAD menurut Slavin (2005 : 12) adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin timnya mendapat penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Mereka harus saling mendukung teman teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Para siswa bekerja sama setelah guru menyampaikan materi pelajaran. Jika ada yang salah dalam memahami mereka boleh boleh bekerja berpasangan, mendiskusikan ketidaksesuaian dan saling membantu satu sama yang lainnya. Mereka bekerja dengan timnya, menilai kekuatan dan kelemahan mereka untuk membantu mereka berhasil dalam kuis. Meski para siswa belajar bersama, mereka tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis.

Slavin (2005 : 143) berpendapat bahwa *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)* adalah pembagian pencapaian tim siswa yang merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran yang ada, mulai dari

matematika, bahasa, seni, sampai dengan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan ilmiah lain, dan telah digunakan mulai dari kelas dua sampai perguruan tinggi.

Slavin (2005 : 144) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran STAD, siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan 4-5 orang yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Slavin (2005 : 143) juga menyebutkan lima komponen utama dalam STAD, yaitu: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan, rekognisi tim.

Presentasi Kelas. Pertama-tama materi diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Presentasi haruslah benar-benar terfokus pada unit STAD. Dengan cara ini siswa harus benar-benar memberi perhatian secara penuh selama presentasi kelas.

Tim. Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.

Kuis. Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis.

Skor Kemajuan. Adalah memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini. Tiap siswa diberikan skor awal yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dengan skor awal mereka.

Tabel 1. Perhitungan Skor Kemajuan

Nilai Tes	Skor Kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin

Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Tabel 2. Kriteria Kemajuan Tim.

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
17	Tim super
16	Tim sangat baik
15	Tim baik

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* menurut Slavin (2005 : 151) adalah sebagai berikut:

- a. Mengajar, yaitu menyampaikan materi pelajaran yang dilakukan oleh guru.
 - b. Belajar tim, yaitu para siswa bekerja dalam tim mereka untuk menguasai materi.
 - c. Tes, yaitu para siswa mengerjakan kuis-kuis individual.
- Rekognisi tim, yaitu skor tim dihitung berdasarkan skor kemajuan.

3. Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* Pada Pembelajaran Bola Basket

Dalam proses belajar mengajar merencanakan kegiatan pembelajaran merupakan faktor utama yang harus diperhatikan. Seperti dikemukakan Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000: 1):

commit to user

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektivitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas.

Dapat dikatakan para siswa menginginkan suasana pembelajaran yang mengasyikkan, menggairahkan dan menyenangkan. Pembelajaran dengan penjelasan yang berbelit-belit dan bertele-tele, atau berbaris dalam waktu lama untuk memperoleh giliran dirasakan sangat membosankan bagi siswa. Jika hal seperti ini dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap nilai siswa tersebut.

Model pembelajaran *student teams-achievement divisions*. Model ini termasuk dalam model *Cooperative Learning* yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan belajar dalam kelompok. Seperti yang dikatakan oleh Slavin (2005 : 12), bahwa gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jadi, selain menitikberatkan pada belajar dalam kelompok, model STAD juga memberikan suatu rekognisi atau penghargaan pada tim atau kelompok yang mempunyai skor kemajuan yang tinggi, sehingga dapat membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar *chest pass*.

Tahap-tahap pembelajaran *Chest Pass* melalui penerapan model STAD adalah sebagai berikut:

a. Pengajaran

Tiap pelajaran dalam STAD dimulai dengan penyampaian materi dengan mendemonstrasikan secara aktif konsep-konsep dan teknik *chest pass*.

b. Belajar Tim

Setelah guru selesai menyampaikan materi, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya. Mereka

melakukan gerakan *chest pass* sesuai dengan apa yang sudah diajarkan dengan rangsangan sasaran dan batas ketinggian.

c. Kuis / Evaluasi

Selanjutnya para siswa belajar dengan kelompoknya masing-masing, setelah itu diadakan kuis atau evaluasi yang sudah dirancang sehingga menjadi sebuah kuis yang menarik dan menumbuhkan suasana yang kompetitif bagi tiap siswa maupun tiap kelompok. Gambaran tentang hal ini tersurat pada RPP.

d. Rekognisi Tim

Penghargaan atau rekognisi diberikan setelah dilakukan evaluasi. Tiga kelompok yang menunjukkan kemajuan poin paling tinggi berhak mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran STAD, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar *chest pass* serta memudahkan siswa dalam menguasai teknik *chest pass*.

3. Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana yang dikutip Purwanto(2011:45), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Winkel yang dikutip Purwanto (2011:42) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Menurut Purwanto (2011:46) “Hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar”.

Sedangkan Benyamin Bloom (dalam Sudjana: 2008) mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah

commit to user

afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni: 1) gerakan reflek; 2) keterampilan gerakan dasar; 3) kemampuan perseptuai; 4) keharmonisan atau ketepatan; 5) gerakan keterampilan kompleks; 6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jadi hasil belajar adalah perubahan yang dimiliki seseorang setelah menerima pengalaman atau pembelajaran untuk mencapai hal yang lebih baik dari sebelumnya.

B. Kerangka Berpikir

Bagi seorang guru, mengajar adalah aktivitas utama. Ia layak disebut guru, karena ada transfer ilmu kepada siswa. Kata orang bijak, dengan mengajar ilmu akan tegak dan berkembang. Dengan mengajar kepada orang lain, ilmu tidak akan habis, tetapi justru semakin dinamis, progresif, dan produktif. Melalui model permainan passing yang telah dirancang oleh guru, siswa diberi kebebasan seluas-luasnya dan berusaha menguasai bentuk-bentuk permainan. Secara garis besar aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan pelaku. Melalui kegiatan keolahragaan diharapkan pelaku atau pengguna akan tumbuh dan berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis, meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan hubungan sosial siswa, meningkatkan penguasaan teknik, melatih daya saing dan kompetisi.

Permasalahan umum dalam pembelajaran penjas adalah minimnya sarana atau peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan guru. Selain itu proses pembelajaran yang

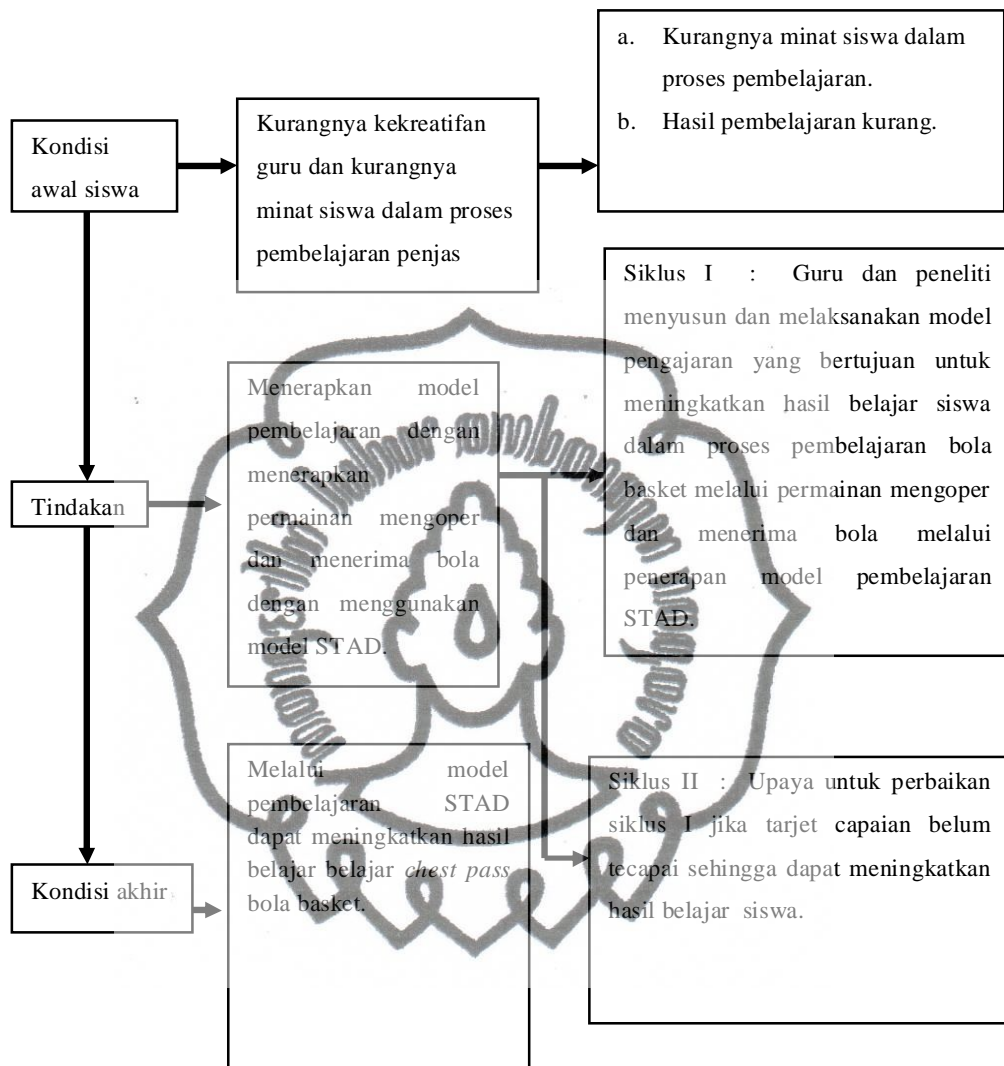
kurang efektif dengan menggunakan modifikasi pembelajaran yang dapat memancing peran aktif siswa.

Penggunaan model nyata yang dapat diamati dan dipegang secara langsung oleh siswa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Misalnya media pembelajaran, penggunaan modifikasi pembelajaran yang diterapkan dalam permainan-permainan memungkinkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan seperti, melihat, menyentuh, merasakan, melalui modifikasi alat bantu tersebut.

Dalam hal ini kekreatifan seorang guru yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya minat siswa. Guru pendidikan jasmani disekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pendidikan jasmani yang dilaksanakan hanya monoton. Model pembelajaran STAD adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif, dimana siswa dapat belajar dan berdiskusi tentang pembelajaran yang sedang berlangsung dengan kelompoknya. Di dalam model pembelajaran ini terdapat pula skor kemajuan individu dan tim, yang berasal dari kuis setelah siswa belajar dalam timnya masing-masing. Model pembelajaran STAD ini direncanakan akan dilaksanakan dalam tahapan siklus. Pada siklus pertama, peneliti bersama dengan guru menyusun dan melaksanakan pembelajaran STAD dalam pembelajaran *chest pass*. Dari hasil pelaksanaan siklus I tersebut, apabila target hasil belajar yang ditetapkan belum tercapai, maka dilaksanakan upaya perbaikan pada siklus ke-II.

Pembelajaran bola basket dengan Penerapan permainan mengoper dan menerima bola dengan peraturan yang dimodifikasi membantu dalam proses pembelajaran agar siswa dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Secara sederhana kerangka pemikiran dan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini telah dilakukan pada bulan November sampai Desember 2012.

Tabel 3. Kegiatan Waktu Penelitian Dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Waktu Kegiatan				
		Tahun 2012				
		Agustus	Sep	Oktober	Nov	Desember
1	Persiapan					
	a. Observasi					
	b. Identifikasi Masalah					
	c. Penentuan Tindakan					
	d. Pengajuan Judul					
	e. Penyusunan Proposal					
	f. Pengajuan Izin Penelitian					
2	Pelaksanaan					
	a. Seminar Proposal					
	b. Pengumpulan Data Penelitian					
3.	Penyusunan Laporan					
	a. Penulisan Laporan					
	b. Ujian Skripsi					

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta.

3. Siklus PTK

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap tindakan upaya pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013.

C. Sumber Data.

Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar *chest pass* bola basket dengan penerapan pembelajaran pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta.
2. Guru, sebagai kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran bola basket yang diterapkan dalam permainan di SD Muhammadiyah 3 Surakarta tahun pelajaran 2012/2013.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri tes dan obserfasi.

1. Mengidentifikasi pembelajaran bola basket dengan penilaian kognitif, psikomotor, dan afektif

2. Dalam melakukan obserfasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data tentang aktifitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4 : Pengumpulan data

No	Sumber Data	Jenis Data Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Siswa	Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bola basket	Observasi	Melalui lembar Observasi
2	Siswa	Hasil peningkatan hasil belajar <i>Chest Pass</i> bola basket	Tes praktik	Melalui lembar observasi
3	Siswa	Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran dengan semangat, percaya diri, disiplin dan sungguh-sungguh		Melalui lembar observasi

E. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap pembelajaran kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola basket yang dimodifikasi dalam bentuk permainan yang di identifikasikan dalam sapek afektif, yaitu semangat, percaya diri, disiplin dan sungguh-sungguh. Kemudian dikatagorikan dalam klasifikasi skor yang ditentukan.
2. Kemampuan melakukan rangkaian gerakan keterampilan bola basket yang diterapkan dalam sebuah permainan dengan menganalisis rangkaian gerakan *chest pass*. Kemudian dikatagorikan dalam klasifikasi skor yang ditentukan.

F. Indikator Efektifitas Belajar

Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengukur sejauhmana efektivitas belajar *chest pass* bola basket yang dimodifikasi dalam bentuk permainan, indikator dari efektivitas belajar adalah meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan kata lain bahwa untuk melihat efektif tidaknya sebuah proses pembelajaran bisa dilihat dari pencapaian hasil pembelajarannya. Berikut ini Tabel 5. Persentase Target Capaian.

Tabel 5 : Persentase Target Capaian

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian			Cara mengukur
	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2	
Hasil belajar <i>chest pass</i> bola basket	39,53%	60 %	80%	Diamati saat guru memberikan materi <i>chest pass</i> bola basket

G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.

Proses penelitian dilaksanakan melalui proses pengkajian yang terdiri dari empat tahap, yaitu; perencanaan, tindakan, observasi dan merefleksi. Menurut Taggart dikutip Aqib (2009:31-32) prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) mencakup beberapa hal, yaitu;

- 1) Perencanaan tindakan.
 - a. Membuat skenario pembelajaran.
 - b. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan.
 - c. Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisa data mengenai proses dan hasil tindakan.
 - d. Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan
- 2) Pelaksanaan Tindakan.

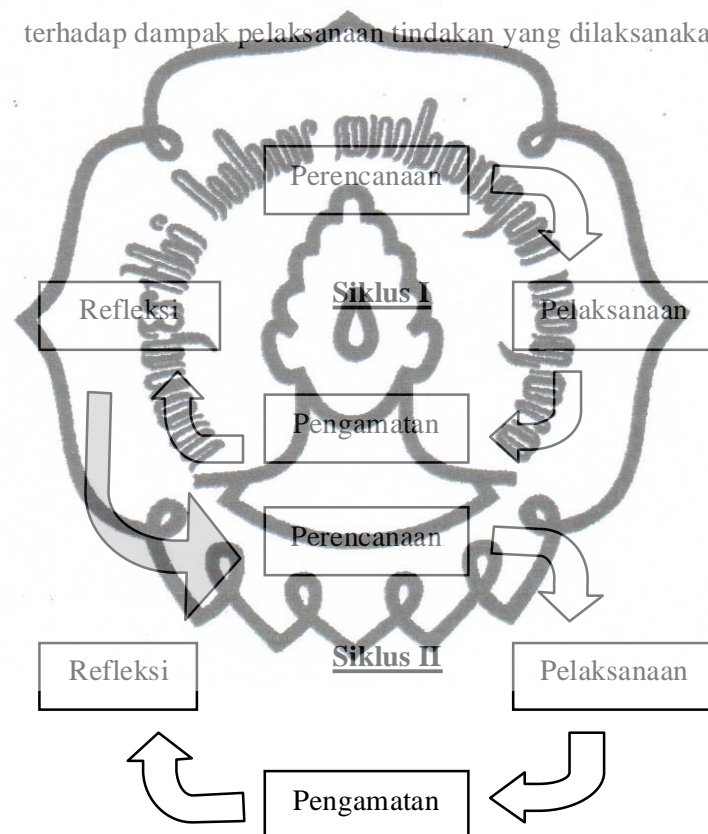
Pelaksanaan tindakan yang meliputi siapa melakukan apa, kapan, di mana dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakna, dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatanrefleksi.

3) Observasi

Pada bagian observasi, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk pengumpulan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

4) Refleksi

Pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan.



Gambar 1: Spiral Tindakan Kelas

Adaptasi dari Hopkins dikutip Aqib (2009:31)

1). Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti dan guru menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

commit to user

- (1). Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran penjasorkes
- (2). Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran *chest pass* bola basket.
- (3). Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
- (4). Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain.

- (1). Menjelaskan kegiatan belajar mengajar *chest pass* bola basket
- (2). Melakukan pemanasan
- (3). Memainkan permainan lempar tangkap bola
- (4). Membentuk kelompok dalam proses pembelajaran.
- (5). Melakukan permainan mengoper dan menerima bola menggunakan Permainan
- (6). Menarik kesimpulan pembelajaran.
- (7). Penilaian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- (8) Melakukan pendinginan.

c. Pengamatan tindakan

Pengamatan dilakukan bertahap: (1). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, (2). Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Tahap evaluasi (Refleksi)

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi yang berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya.

2). Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti dan guru menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

- (1). Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran penjasorkes
- (2). Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran *chest pass* bola basket.
- (3). Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
- (4). Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain:

- (1). Menjelaskan kegiatan belajar mengajar *chest pass* bola basket
- (2). Melakukan pemanasan
- (3). Memainkan permainan lempar sasaran
- (4). Membentuk kelompok dalam proses pembelajaran.
- (5). Melakukan permainan mengoper dan menerima bola menggunakan permainan yang sudah dimodifikasi dan melakukan passing berhadapan
- (6). Menarik kesimpulan pembelajaran.
- (7). Penilaian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- (8). Melakukan pendinginan.

c. Pengamatan tindakan

Pengamatan dilakukan bertahap: (1). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, (2). Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Tahap evaluasi (Refleksi)

Dengan demikian hasil belajar *chest pass* terjadi peningkatan yang sangat berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket.



BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survei untuk mengetahui keadaan nyata di lapangan. Hasil dari survei awal sebagai berikut:

1. Siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 tahun ajaran 2012/2013 yang mengikuti pelajaran Penjas berjumlah 43 anak yang terdiri atas 25 siswa putra dan 18 siswa putri. Dilihat dari hasil penilaian harian siswa yang nilainya baik pada pelajaran Penjas, khususnya yang berhubungan dengan materi *chest pass* bola basket hanya berjumlah 17 siswa, dan selebihnya belum tuntas dalam mengikuti pelajaran *chest pass* bola basket. Dari kegiatan pengamatan siswa cenderung sulit diatur saat pembelajaran Penjas berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan oleh observer saat melakukan pengamatan. Saat mengikuti pembelajaran Penjas, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak memperhatikan pelajaran sepenuhnya (sambil lalu), ada yang berbicara dengan teman lainnya, bahkan ada yang hanya duduk ditempat yang teduh.
2. Guru kurang bisa sepenuhnya mengkondisikan kelas karena jumlah siswa putra lebih banyak dibandingkan dengan siswa putri sehingga siswa sulit diatur. Dengan jumlah siswa putra yang banyak dan model pembelajaran yang monoton maka situasi pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan. Keadaan seperti ini berdampak pada rendahnya kemampuan *chest pass* bola basket.

Dari hasil observasi juga diperoleh kondisi awal yang didapat berdasarkan pengamatan langsung di lapangan selama proses pembelajaran oleh guru penjas. Berikut merupakan hasil observasi yang telah dilakukan.

Tabel 6 : Deskripsi Pratindakan (Prasiklus)

Aspek yang Diukur	Pratindakan		Cara Mengukur
	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	
Kemampuan siswa dalam melakukan <i>chest pass</i> bola basket	17	39.53%	Diamati pada saat guru memberikan materi <i>chest pass</i> bola basket dan soal kognitif.

Berdasarkan data awal yang diperoleh, dapat diketahui bahwa nilai yang menunjukkan angka ketuntasan 39,53% dari jumlah keseluruhan siswa. Ini berarti 26 siswa dari 43 siswa belum mencapai batas KKM yaitu nilai 75. Jumlah dari nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti kongkrit bahwa kemampuan *chest pass* bola basket siswa kelas VI belum mampu mencapai batas ketuntasan belajar siswa.

Selain hasil survei berupa pengambilan data tentang hasil keterampilan dan rangkaian *chest pass*, kenyataan atau kondisi di lapangan pada saat observasi ditemukan terdapat beberapa siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran penjas. Dari kegiatan pengamatan siswa cenderung sulit diatur saat pembelajaran penjas berlangsung. Saat mengikuti pembelajaran penjas, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri, tidak memperhatikan pelajaran sepenuhnya (sambil lalu), tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang berbicara dengan teman lainnya, bahkan ada yang hanya duduk ditempat teduh. Selain itu sarana dan prasarana yang dimiliki sangat terbatas. Hal ini terbukti dengan sedikitnya alat-alat olahraga yang dimiliki sekolah untuk pembelajaran Penjas. Seperti bola basket hanya memiliki 1 buah, bilah hanya memiliki 4 buah, tidak memiliki kun, tidak memiliki bendera, dan lain sebagainya.

Dari kondisi awal yang telah diketahui, peneliti menerapkan dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan STAD untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada kelas VI. Pada setiap siklus yang diterapkan masing-masing menggunakan model pembelajaran STAD. Di dalam STAD tersebut berisikan tentang pengenalan *chest pass* serta cara

commit to user

pembelajarannya. Skenario pembelajaran telah dibuat sebagai kegiatan lanjutan yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis dan refleksi tindakan. Penelitian diakhiri sampai ada perubahan pada indikator partisipasi siswa ke arah yang lebih baik. Pembahasan masing-masing siklus dapat dilihat seperti di bawah ini.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Tujuan penelitian dapat dicapai melalui pengambilan data terhadap sampel yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan dari hasil tes kemampuan *chest pass* dan nilai ketuntasan hasil belajar sebelum diberi pembelajaran penjas dengan STAD, dan setelah diberi siklus 1 dan siklus 2. Berikut ini disajikan secara berturut-turut pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:

1. Siklus 1 Pertemuan 1

a. Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan PTK *chest pass* meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi dan (4) analisis dan refleksi.

Pada siklus 1 diberi model pembelajaran STAD dalam pembelajaran *chest pass* yang terdiri dari cara memegang bola, cara melakukan gerakan *chest pass*, cara melempar, dan gerak lanjut. Pembelajaran ini diberikan satu (1) kali dalam satu minggu selama dua minggu.

Sebelum siklus 1 diberikan peneliti bersama guru penjas melakukan tes dan pengukuran hasil belajar *chest pass* dan penilaian observasi dari proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui survei awal (pratindakan) kemampuan *chest pass* sampel penelitian. Survei awal (pratindakan) kemampuan *chest pass* dan ketuntasan hasil belajar disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7 : Deskripsi Hasil Belajar *Chest Pass* pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013 pada Survei Awal (Pratindakan)

Aspek yang diukur	Pratindakan		Cara Mengukur
	Jumlah Siswa yang tuntas	Persentase Ketuntasan	
Kemampuan siswa dalam melakukan <i>chest pass</i> bola basket.	17	39,53%	Diamati pada saat guru memberikan materi <i>chest pass</i> bola basket dan soal kognitif dalam kelas.

Berdasarkan data awal yang diperoleh, dapat diketahui bahwa nilai yang menunjukkan angka ketuntasan 39,53% dari jumlah keseluruhan siswa. Ini berarti 17 siswa dari 43 siswa belum mencapai batas KKM yaitu nilai 75. Jumlah dari nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti kongkrit bahwa kemampuan *chest pass* bola basket siswa di kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun pelajaran 2012/2013 belum mampu mencapai batas ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil tes dan pengukuran kemampuan *chest pass* dan hasil nilai ketuntasan hasil belajar, selanjutnya peneliti merencanakan tindakan 1, meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti merancang pembelajaran menggunakan model STAD untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a) Peneliti membuat model pembelajaran bersama guru penjas SD Muhammadiyah 3. Model pembelajaran tersebut berupa pengenalan tentang bola basket, pengenalan tentang alat, cara memegang, gerakan *chest pass*, dan gerakan pemanasan yang dibuat permainan.

- b) Peneliti, guru penjas, dan siswa merefleksikan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.
- 2) Peneliti bersama guru penjas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi chest pass sesuai dengan materi pada siklus 1.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 2 November 2012, di lapangan kelurahan Nusukan. Setiap tatap muka dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP, implementasinya adalah sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan 1 dilaksanakan selama dua minggu dengan dua (2) kali pertemuan. Dalam satu minggu pembelajaran diberikan dengan satu kali pertemuan dengan waktu pembelajaran 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan 1 dengan memberikan pembelajaran penjas dengan menggunakan model STAD yang berisikan pengenalan tentang lempar, pengenalan tentang alat, cara memegang bola, gerakan *chest pass*, serta pemanasan yang dibuat permainan yang diberi nama "Memindahkan bola dari arah kanan, atas, bawah dan kiri". Pelaksanaan dari masing-masing pembelajaran pada siklus 1 sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru Menyiapkan peralatan / media pembelajaran, setting letak dan alat.
 - b) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respon siswa.
 - c) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa kemudian mempresensi.
 - d) Guru memberikan apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai.
 - e) Guru mengajak siswa menuju lapangan kelurahan Nusukan.
 - f) Melakukan pemanasan statis dan dinamis.

2) Kegiatan Inti/Materi

a) Penyampaian materi

Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara melakukan gerakan chest pass dan cara melakukan permainan yang akan dilakukan.

b) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan contoh gerakan *chest pass*, selanjutnya siswa belajar gerakan yang telah diajarkan tersebut sesuai kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Siswa melakukan gerakan *chest pass* seperti diatas tersebut dengan rangsangan papan sasaran, permainan empat sudut dan passing melewati kolom diantara dua tali. Dibuat lapangan dengan batas bendera. Siswa bekerja sama dalam mempelajari gerakan, saling membantu dan mengoreksi gerakan *chest pass*.

c) Kuis atau penilaian

Kuis diadakan setelah siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, masih di dalam kelompok setiap siswa melakukan lemparan pada lapangan yang sudah disediakan pada waktu belajar kelompok. Siswa yang melakukan lemparan tepat pada sasaran akan mendapatkan poin sesuai banyak lemparannya dalam waktu 30 detik dan tiap anak diberi kesempatan melempar 3 kali. Poin-poin yang dikumpulkan siswa dalam satu kelompok akan diakumulasikan menjadi poin tim. Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

d) Rekognisi (Penghargaan)

Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah menarik.

3) Penutup

a) Melaksanakan penenangan / pendinginan.

b) Evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Siswa berdoa, kembali ke SD.

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kemampuan *chest pass* dan afektif siswa selama mengikuti proses KBM. Hasil observasi tersebut adalah :

1) Proses Tindakan

Pertemuan pertama pengenalan tentang permainan bola basket dan pembelajaran gerakan *chest pass*. berjalan cukup baik. Guru sudah menyampaikan materi dan memberi contoh. Namun masih banyak siswa yang gerakannya masih salah dalam melakukan gerak *chest pass*, saat melempar, maupun gerak lanjut.

2) Pengaruh Tindakan

Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *STAD* ternyata lebih menarik perhatian siswa. Peserta didik menjadi semangat untuk mengikuti permainan yang diberikan oleh guru. Perbaikan-perbaikan gerakan mulai bisa diamati menjadi lebih baik meskipun belum semuanya mengalami peningkatan.

3) Kendala dalam Implementasi Tindakan

Ada beberapa kendala yang dihadapi ketika pelaksanaan tindakan. Pada pertemuan pertama, siswa masih sulit diatur di awal kegiatan. Konsentrasi siswa terkadang tidak fokus. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan gerakan *chest pass*. Selain itu pembelajarannya kurang menantang belum ada permainan yang berkaitan dengan inti pembelajaran.

4) Identifikasi Penyebab Terkendalanya Tindakan

Kendala yang dihadapi dapat diidentifikasi penyebabnya. Dalam 1 lapangan digunakan dengan sekolah yang lain dalam waktu yang bersamaan. Tempat melakukan *wall pass* hanya di dinding ruangan kosong yang ada di pojok lapangan. Selain itu juga beresiko karena saat menuju lapangan melewati jalan raya. Konsentrasi yang tidak

fokus disebabkan karena siswa melihat secara langsung siswa dari sekolah lain dengan materi pembelajaran yang berbeda. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran karena belum sepenuhnya siswa memahami dan terbiasa dengan gerakan *chest pass*.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama, indikator yang tercantum dalam RPP belum sepenuhnya tercapai. Namun demikian telah menunjukkan hasil yang lebih baik. Terbukti dengan hasil rekap nilai dimana siswa yang nilainya sudah mencapai KKM bertambah 5 siswa. Bukti ini diperoleh dari hasil penjumlahan nilai psikomotor, afektif, dan kognitif yang sudah di rekap menjadi bentuk prosentase ketuntasan.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Model pembelajaran STAD dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan guru lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal.
- 4) Hasil dari rekap nilai psikomotor, afektif dan kognitif sudah menunjukkan peningkatan. Meskipun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I. Maka peneliti harus melanjutkan pada pertemuan berikutnya dengan perbaikan-perbaikan pada kekurangan yang ditemui pada pertemuan pertama.
- 5) Untuk menghindari gangguan konsentrasi siswa, guru akan melakukan pencegahan dengan menjaga suasana kondusif diwaktu proses belajar mengajar. Mengkondisikan siswa untuk tidak terpengaruh dengan sekolah lain. Salah satu caranya adalah dengan membuat barisan yang

berlawanan arah dengan kelas yang lain serta pembelajaran dibuat menyenangkan.

- 6) Agar pembelajaran menjadi lebih tertib, guru akan selalu memantau, mengingatkan siswa, dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran atau bercanda dengan temannya.
- 7) Dalam penyusunan RPP selanjutnya hendaknya memilih bentuk pemanasan yang menarik yang berkaitan dengan inti pembelajaran tujuannya siswa lebih terbiasa dengan gerakan *chest pass*. Untuk menumbuhkan motivasi dan antusias siswa terhadap pembelajaran maka siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan aktifitas dan bertanya apabila mereka mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung. Penguatan yang diberikan kepada siswa tidak hanya berupa kata-kata atau pujian saja, tetapi juga berupa hadiah atau *reward*.

2. Siklus 1 Pertemuan 2

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari analisis dan refleksi pada pertemuan pertama, maka perencanaan tindakan berikutnya adalah sebagai berikut:.

- 1) Guru dan peneliti bersama-sama membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu menerapkan model pembelajaran STAD untuk meningkatkan kemampuan gerak *chest pass* dengan tingkat kesulitan yang meningkat.
- 2) Menyiapkan alat yang digunakan dalam permainan untuk membantu pembelajaran dan menyiapkan formasi penataan alat yang lebih menarik lagi.
- 3) Menyusun lembar observasi atau pengamatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 9 November 2012, di lapangan kelurahan Nusukan. Setiap tatap muka dilaksanakan selama 3 x 35 menit. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP, implementasinya adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Guru Menyiapkan peralatan / media pembelajaran, setting letak dan alat.
- b) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respon siswa.
- c) Peneliti dan guru menyiapkan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa kemudian mempresensi.
- d) Guru memberikan apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai.
- e) Guru mengajak siswa menuju lapangan kelurahan Nusukan.
- f) Melakukan pemanasan statis dan dinamis.
- g) Melakukan permainan memindahkan bola dari arah kanan, atas, bawah dan kiri ke teman yang ada dibelakangnya.

2) Kegiatan Inti

a) Penyampaian materi

Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara melakukan gerakan chest pass dan cara melakukan permainan yang akan dilakukan.

b) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan contoh gerakan *chest pass*, selanjutnya siswa belajar gerakan yang telah diajarkan tersebut sesuai kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Siswa melakukan gerakan *chest pass* seperti diatas tersebut dengan rangsangan papan sasaran, permainan empat sudut dan passing melewati kolom diantara dua tali. Dibuat lapangan dengan batas bendera. Siswa

berkerja sama dalam mempelajari gerakan, saling membantu dan mengoreksi gerakan *chest pass*.

c) Kuis atau penilaian

Kuis diadakan setelah siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, masih di dalam kelompok setiap siswa melakukan lemparan pada lapangan yang sudah disediakan pada waktu belajar kelompok. Siswa yang melakukan lemparan tepat pada sasaran akan mendapatkan poin sesuai banyak lemparannya dalam waktu 30 detik dan tiap anak diberi kesempatan melempar 3 kali. Poin-poin yang dikumpulkan siswa dalam satu kelompok akan diakumulasikan menjadi poin tim. Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

d) Rekognisi (Penghargaan)

Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah menarik.

3) Penutup

- a) Melaksanakan penenangan / pendinginan.
- b) Evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Siswa berdoa, kembali ke SD.

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kemampuan *chest pass* dan afektif siswa selama mengikuti proses KBM. Hasil observasi tersebut adalah :

1) Proses Tindakan

Pertemuan kedua, guru menjalankan skenario yang ada dalam RPP. Peserta didik semakin tertarik dengan pemanasan yang diberikan dibuat sebuah permainan yang menantang. Siswa antusias dalam

commit to user

mengikuti permainan. Semua siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran terkadang beberapa siswa afektifnya masih kurang.

2) Pengaruh Tindakan

Pembelajaran menjadi semakin menarik. Dengan didahului dengan pemanasan yang dibuat permainan dalam bentuk kompetisi antar individu dapat lebih terlihat kemampuan gerak yang semakin baik. Peningkatan kebenaran gerak dari sebagian besar siswa. Semangat yang ditunjukkan oleh siswa juga semakin tinggi.

3) Kendala dalam Implementasi Tindakan

Pelaksanaan permainan dalam pemanasan terkadang harus terhambat karena ada siswa yang tidak mematuhi peraturan yaitu sebelum tanda peluit dibunyikan bola sudah dilemparkan yang menyebabkan permainan terpaksa diulang sehingga siswa yang lain dirugikan, kondisi cuaca yang panas membuat siswa cepat lelah sehingga siswa banyak yang berteduh.

4) Identifikasi Penyebab Terkendalanya Tindakan

Guru kurang dalam penanaman sikap kepada peserta didiknya.

5) Persoalan lain yang timbul

Kondisi lapangan yang harus berbagi dengan sekolah lain, sehingga tempat untuk melakukan pemanasan tidak dapat leluasa.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan kedua tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

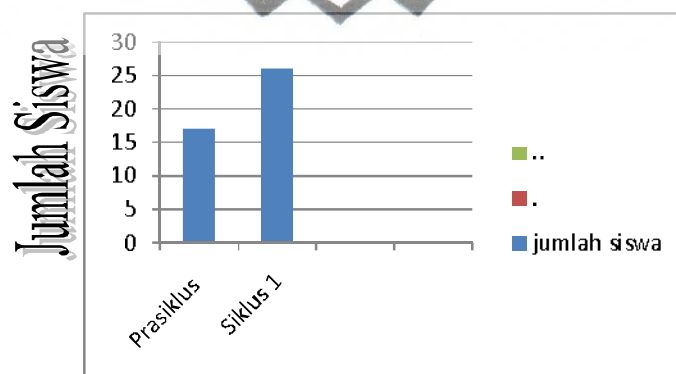
- 1) Siklus 1 pertemuan kedua, indikator yang tercantum dalam RPP juga belum sepenuhnya tercapai. Namun ada peningkatan yang lebih baik lagi. Pada pertemuan ini, ada 4 siswa yang semula belum tuntas mampu mencapai batas KKM.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

commit to user

- 3) Agar tidak mengganggu konsentrasi siswa, guru harus bisa memberikan suasana kondusif pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Mengkondisikan siswa untuk tidak terpengaruh dengan teman dari sekolah lain. Salah satu caranya adalah dengan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
- 4) Guru harus selalu memantau, mengingatkan siswa, dan menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran atau siswa yang sedang berteduh.
- 5) Hasil dari rekap nilai psikomotor, afektif dan kognitif sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa target capaian pada siklus I sudah terpenuhi.

Tabel 8 : Deskripsi Hasil Pengamatan Ketuntasan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket.

Aspek yang Diukur	Survei Awal		Siklus I		Cara Mengukur
	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	
Kemampuan siswa dalam melakukan gerakan <i>chest pass</i> .	17	39,53 %	26	60,46 %	Diamati saat proses belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi peneliti



Gambar 2 : Grafik Peningkatan Persentase Hasil Belajar *Chest Pass* Bola basket

Berdasarkan diskripsi tabel 8 pada akhir siklus 1 dapat dilihat 26 siswa sudah mencapai batas KKM. Angka ini menunjukkan 60,46% dari jumlah siswa di Kelas VI SD Muhammadiyah telah tuntas. Persentase ini

sudah melebihi target capaian yaitu 60%. Maka proses tindakan dilanjutkan ke Siklus 2.

3. Siklus 2 Pertemuan 1

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti berkolaborasi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK dan berdasarkan apa yang telah terjadi pada siklus I.
- 2) Menyiapkan alat-alat menarik yang dapat digunakan dalam permainan untuk membantu pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar observasi atau pengamatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 2 pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 November 2012. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Siklus 2 diberikan dengan tujuan agar kemampuan gerakan *chest pass* khususnya gerakan melempar atau gerakan passing lebih maksimal dan benar. Sehingga terjadinya diskualifikasi dapat diminimalkan. Sebelum siswa melakukan *chest pass*, siswa diberikan pembelajaran terlebih dahulu yang bertujuan sebagai pembiasaan dalam melempar atau passing, pembelajaran ini sama dengan gerakan pemanasan pada siklus 1. Bentuk pembelajaran dengan model STAD pada siklus 2 pertemuan 1 sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru menyiapkan peralatan / media pembelajaran, setting letak dan alat yang dibantu oleh peneliti dan para peserta didik.
 - b) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respon siswa.
 - c) Peneliti dan guru membariskan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa kemudian presensi.

- d) Guru memberikan apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai.
- e) Guru mengajak siswa jalan menuju lapangan kelurahan Nusukan.
- f) Melakukan pemanasan statis dan dinamis.

2) Kegiatan Inti

a) Penyampaian materi

Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara memegang bola, dan cara melakukan gerakan chest pass dan cara melakukan permainan yang akan dilakukan.

b) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan contoh gerakan *chest pass*, selanjutnya siswa belajar gerakan yang telah diajarkan tersebut sesuai kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Siswa melakukan gerakan *chest pass* seperti diatas tersebut dengan rangsangan papan sasaran, permainan empat sudut dan permainan passing berkelompok. Dibuat lapangan dengan batas bendera. Siswa berkerja sama dalam mempelajari gerakan, saling membantu dan mengoreksi gerakan *chest pass*.

c) Kuis atau penilaian

Kuis diadakan setelah siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, masih di dalam kelompok setiap siswa melakukan lemparan pada lapangan yang sudah disediakan pada waktu belajar kelompok. Siswa yang melakukan lemparan tepat pada sasaran akan mendapatkan poin sesuai banyak lemparannya dalam waktu 30 detik. Poin-poin yang dikumpulkan siswa dalam satu kelompok akan diakumulasikan menjadi poin tim. Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

d) Rekognisi (Penghargaan)

Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah menarik.

3) Penutup

- a) Melaksanakan penenangan / pendinginan.
- b) Evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Siswa berdoa, kembali ke SD.

c. Observasi dan Interpretasi

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kemampuan gerak dasar lempar turbo dan afektif siswa selama mengikuti proses KBM. Hasil observasi tersebut adalah :

1) Proses Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus 2 proses tindakan berjalan dengan baik. Peserta didik semakin senang dan semangat mengikuti pembelajaran. Siswa sangat menyukai pembelajaran berkompetisi.

2) Pengaruh Tindakan

Kemampuan *chest pass* diamati semakin meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Antusias siswa juga semakin tinggi. Mereka ikut membantu mempersiapkan alat sebelum pembelajaran dimulai.

3) Kendala dalam Implementasi Tindakan

Siswa mulai bosan dengan pembelajaran bola basket. Beberapa siswa menjawab soal dengan tulisan yang tidak bagus atau sulit dibaca. Siswa laki-laki menjawab soal dengan cepat-cepat karena ingin bermain sepak bola.

4) Identifikasi Penyebab Terkendalanya Tindakan

Sebelum diadakan tindakan siswa tidak pernah mengerjakan soal di dalam kelas. Setiap jam pelajaran penjasorkes terbiasa dengan selalu bermain bola.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 pertemuan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama siklus II, pencapaian indikator yang tercantum dalam RPP menunjukkan banyak sekali peningkatan. Hasil rekap nilai siswa yang nilainya sudah mencapai KKM bertambah 5 siswa dari siklus 1 yang belum tuntas.
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Siswa yang dirasa kurang berhasil pada pertemuan ini akan lebih diperhatikan.
- 4) Peneliti harus lebih pintar mengatur waktu. Pada pertemuan ini, alokasi waktu banyak dihabiskan pada pembelajaran menembak sasaran karena siswa sangat menyenangi pembelajaran ini.
- 5) Guru harus selalu memperhatikan siswa, karena masih ada siswa yang tidak serius waktu pembelajaran berlangsung.
- 6) Guru dan peneliti memberikan *reward* bagi siswa yang dapat melakukan gerakan dengan benar meski hanya dengan pujian.
- 7) Memberikan waktu untuk bisa bermain bola bagi anak laki-laki.

4. Siklus 2 Pertemuan 2

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan, sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti berkolaborasi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kekurangan yang telah terjadi pada siklus I.
- 2) Menyiapkan dan melengkapi alat-alat menarik yang dapat digunakan dalam permainan untuk membantu pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar observasi atau pengamatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 23 November 2012. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP, implementasinya adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru menyiapkan peralatan / media pembelajaran, setting letak dan alat yang dibantu oleh peneliti dan para peserta didik.
 - b) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk mengelaborasi respon siswa.
 - c) Peneliti dan guru membariskan siswa dengan memulai proses pembelajaran dengan berdoa kemudian presensi.
 - d) Guru memberikan apersepsi, motivasi, penjelasan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai.
 - e) Guru mengajak siswa jalan menuju lapangan kelurahan Nusukan.
 - f) Melakukan pemanasan statis dan dinamis ditambah dengan permainan sederhana yaitu "Menembak Sasaran".

Prosedur permainannya:

Membuat bentuk persegi besar siswa berlatih dasar melempar dalam permainan sederhana "Menembak Sasaran" (dibagi kelompok yang menempati tiap sisi persegi dengan diberi tanda bilah, tiap sisi diisi 10 orang anak dengan membawa bola plastik, di tengah diberi sasaran kaleng. Kemudian secara bergantian siswa yang paling depan menembak kaleng dengan bola plastik.

- 2) Kegiatan Inti
 - a) Penyampaian materi
Guru menjelaskan dan mempraktikkan cara memegang bola, dan cara melakukan gerakan chest pass dan cara melakukan permainan yang akan dilakukan.
 - b) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan contoh gerakan *chest pass*, selanjutnya siswa belajar gerakan yang telah diajarkan tersebut sesuai kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya. Siswa melakukan gerakan *chest pass* seperti diatas tersebut dengan rangsangan papan sasaran, permainan empat sudut dan permainan passing berkelompok. Dibuat lapangan dengan batas bendera. Siswa berkerja sama dalam mempelajari gerakan, saling membantu dan mengoreksi gerakan *chest pass*.

c) Kuis atau penilaian

Kuis diadakan setelah siswa melakukan kegiatan belajar kelompok, masih di dalam kelompok setiap siswa melakukan lemparan pada lapangan yang sudah disediakan pada waktu belajar kelompok. Siswa yang melakukan lemparan tepat pada sasaran akan mendapatkan poin sesuai banyak lemparannya dalam waktu 30 detik. Poin-poin yang dikumpulkan siswa dalam satu kelompok akan diakumulasikan menjadi poin tim. Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

d) Rekognisi (Penghargaan)

Bagi tiga tim yang mendapat poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah menarik.

3) Penutup

- a) Melaksanakan penenangan / pendinginan.
- b) Evaluasi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
- c) Siswa berdoa, kembali ke SD

c. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kemampuan gerak dasar lempar turbo dan afektif siswa selama mengikuti proses KBM. Hasil observasi tersebut adalah :

commit to user

1) Proses Tindakan

Pertemuan kedua pada siklus 2 proses tindakan telah berjalan dengan lancar. Guru menyampaikan materi dengan baik. Peserta didik juga dapat dikondisikan dengan baik. Pembelajaran berlangsung menarik. Semua siswa mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir tindakan.

2) Pengaruh Tindakan

Peningkatan kemampuan *chest pass* melalui penerapan model pembelajaran *STAD* telah diamati dapat meningkatkan kemampuan gerak. Selain psikomotor yang meningkat, afektif dan kognitif juga semakin baik.

3) Kendala dalam Implementasi Tindakan

Konsentrasi pembelajaran sedikit terpecah karena kondisi cuaca yang panas tidak seperti biasanya dan banyak siswa yang kondisi badannya kurang fit (pusing, batuk, dan pilek).

4) Identifikasi Penyebab Terkendalanya Tindakan

Karena kondisi cuaca panas dan banyak siswa yang kondisi badannya kurang fit (pusing, batuk, dan pilek) yang mungkin disebabkan karena musim hujan, dan kondisi lapangan juga becek karena kemarin sore hujan.

d. Refleksi Tindakan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 pertemuan pertama tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat apa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 2.
- 2) Model pembelajaran *STAD* yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus 2 pertemuan kedua dapat terlaksana dengan baik.

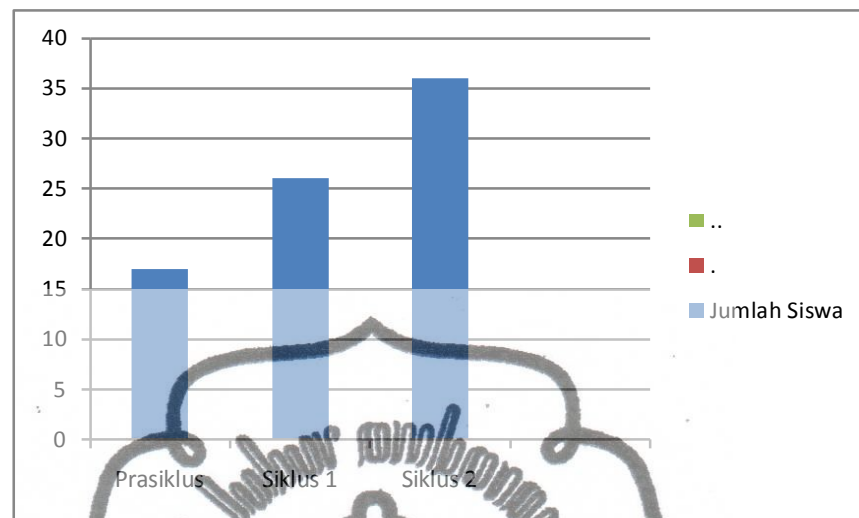
commit to user

- 3) Guru dan peneliti memberikan *reward* bagi siswa yang dapat melakukan gerakan dengan benar.
- 4) Afektif siswa selama mengikuti proses belajar mengajar pada siklus 2 pertemuan kedua telah semakin baik, tetapi masih ada 7 siswa yang belum dapat mencapai nilai maksimal dikarenakan masih sulit untuk diatur. Pada saat melakukan permainan terkadang masih seenaknya sendiri.
- 5) Pemahaman materi yang telah dituangkan dalam pengerjaan soal sudah ada sedikit peningkatan dibanding siklus sebelumnya.
- 6) Kemampuan siswa dalam melakukan *chest pass* bola basket meningkat dari 60,46 % ketuntasan pada siklus 1 menjadi 83,72% pada akhir siklus 2. Ini membuktikan bahwa target capaian ketuntasan sudah tercapai.

Dengan demikian baik secara ketuntasan belajar maupun rata-rata hasil belajar *chest pass* bola basket terjadi peningkatan yang sangat berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket.

Tabel 9 : Deskripsi Hasil Pengamatan Ketuntasan Hasil Belajar *Chest Pass* Pada Siklus 2

Aspek yang diukur	Pratindakan		Siklus I		Siklus II		Cara Mengukur
	Jumlah Siswa tuntas	Persentase Ketuntasan	Jumlah Siswa tuntas	Persentase Ketuntasan	Jumlah Siswa tuntas	Persentase Ketuntasan	
Kemampuan siswa dalam melakukan gerakan <i>chest pass</i>	17	39.53 %	26	60.46 %	36	83.72%	Diamati pada saat guru memberikan materi <i>chest pass</i> dan soal kognitif

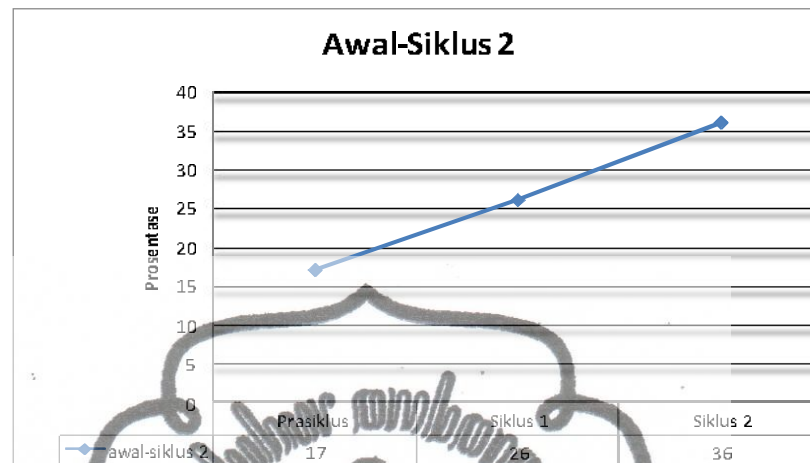


Gambar 3: Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola basket

Berdasarkan hasil diskripsi pada tabel 9 kemampuan *chest pass* kelas VI SD Muhammadiyah 3 tahun pelajaran 2012/2013 mengalami peningkatan persentase ketuntasan. Data Pratindakan menunjukkan 17 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 39,53%. Setelah diadakan tindakan pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 26 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 60,46%. Dan setelah diadakan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 36 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 83,72%. Dari jumlah total 43 siswa masih ada 7 siswa yang belum mencapai batas KKM pada semester I tahun pelajaran 2012/2013.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dan siklus 2, terdapat peningkatan kemampuan *chest pass* pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3. Peningkatan ini dapat dilihat pada grafik yang merupakan gambaran peningkatan dari kemampuan tersebut.



Gambar 4: Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar *Chest Pass* Bola basket

Berdasarkan gambar 4 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan keadaan siswa pratindakan yang semula 39,53% meningkat menjadi 60,46% pada siklus 1 dan masih meningkat lagi menjadi 83,72% pada siklus 2. Peningkatan ini merupakan peningkatan secara aspek psikomotor, afektif dan kognitif siswa

D. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *chest pass*, baik peningkatan kualitas proses maupun peningkatan kualitas hasil. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta melalui penerapan pembelajaran langsung. Melalui penerapan pembelajaran *Student Teams-Achievement Divisions* yang semula bersifat membosankan dan monoton, menjadi lebih menyenangkan, tidak menegangkan, dan membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran bola basket.

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2x pertemuan. Pelaksanaan tindakan 1 merupakan tindak lanjut dari hasil prapenelitian yang menunjukkan bahwa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta memiliki masalah dalam pembelajaran *chest pass* bola basket. Berdasarkan masalah yang ada di kelas tersebut, peneliti dan guru penjas melakukan diskusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa

commit to user

kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta dalam pembelajaran *chest pass* bola basket.

Pada pelaksanaan tindakan 1, siswa melakukan pembelajaran *chest pass* bola basket dengan cara melihat contoh dari guru yang berupa pengenalan tentang bola basket, pengenalan tentang alat, cara memegang bola, gerakan *chest pass*, dan gerakan pemanasan yang dibuat permainan. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran, dapat diketahui bahwa pembelajaran *chest pass* dengan model pembelajaran STAD tersebut pada siklus I masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Kekurangan tersebut berasal dari guru, siswa, dan model permainan yang digunakan dalam penelitian.

Kelemahan dari segi guru, yaitu penyampaian materi dari guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran masih kurang mendapat respon dari siswa, apersepsi yang diberikan masih belum memberi gambaran bagi siswa tentang materi yang sedang diajarkan, tanya jawab yang belum maksimal, dan belum adanya penguatan dari guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelemahan dari segi siswa, antara lain siswa tidak berkonsentrasi dan belum tampak aktif serta sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang hanya bermalasan-malasan ditempat yang teduh. Di samping itu, beberapa siswa dalam melakukan gerakan *chest pass* masih banyak mengalami kesulitan terutama pada saat *wall pass* dan gerak lanjutan, sehingga hasilnya kurang maksimal, serta kebanyakan dalam melakukan gerak melempar ragu-ragu bila sudah mendekati urutan melempar. Nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes *chest pass* pada tindakan 1 ini masih harus ditingkatkan karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sedangkan kelemahan yang muncul dari segi model permainan dalam STAD kurang menantang siswa untuk termotivasi pada materi *chest pass*, karena model pembelajaran pada tindakan 1 masih terkesan monoton belum dapat membangkitkan minat siswa, selain itu pembiasaan gerakan *chest pass* belum begitu dimunculkan.

Solusi yang disepakati oleh guru dan peneliti dalam pelaksanaan siklus 2, yaitu guru lebih menghidupkan suasana dalam pembelajaran, melakukan apersepsi secukupnya sebelum pembelajaran dimulai, membuat model pembelajaran yang

commit to user

memunculkan gerakan-gerakan yang membuat siswa akan lebih terbiasa dengan gerakan *chest pass*, serta menjelaskan gerakan *chest pass* yang benar secara konkrit dan sejelas mungkin, memberikan kesempatan bertanya seluas-luasnya bagi siswa, memancing siswa untuk aktif di dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan kecil, serta memberikan penghargaan/ *reward* disetiap munculnya sisi positif yang dilakukan siswa. Penghargaan tidak hanya dilakukan melalui pemberian pujian, tetapi juga tepuk tangan dan pemberian *reward* atau hadiah. Penggunaan model permainan pada siklus 2 lebih dipersiapkan, yaitu sebelum berlatih gerakan *chest pass*, siswa diberikan pembelajaran yang dinamakan “Menembak Sasaran” yang tujuannya siswa akan lebih terbiasa dalam melakukan gerak lempar. Selain itu, dalam siklus 2 ini, ditambahkan dengan peraturan sehingga memotivasi siswa untuk lebih memperbaiki gerakan yang dilakukan. Pada pelaksanaan siklus 2 sebelum siswa diberi tes, terlebih dahulu siswa diberikan kesempatan melempar bola ke dinding sebagai percobaan. latihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak melempar dan tidak ragu-ragu lagi apabila sudah sampai di gilirannya melempar.

Siklus 1 dalam penelitian ini masih belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, guru penjas dan peneliti mengadakan tindakan perbaikan dari siklus 1, yaitu dengan merencanakan dan melaksanakan siklus 2. Berdasarkan hasil observasi, analisis, dan refleksi pada siklus 1, peneliti bersama guru penjas merencanakan tindakan-tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 untuk mengatasi kelemahan proses pembelajaran *chest pass* menggunakan penerapan model-model permainan dalam STAD yang telah dilaksanakan pada siklus 1.

Dilihat dari perbaikan pada tindakan 1, pelaksanaan tindakan 2 menunjukkan peningkatan pembelajaran yang maksimal. Dari pelaksanaan siklus 2 dapat dilihat peningkatan motivasi belajar dan kemampuan melakukan *chest pass* yang cukup signifikan pada siswa, jika dibandingkan pada hasil pembelajaran pada tindakan 1 ataupun sebelum dilaksanakannya tindakan. Dibandingkan sebelum adanya tindakan, pelaksanaan siklus 1 berdampak positif pada meningkatnya kualitas proses dan hasil *chest pass* yang dilakukan siswa.

commit to user

Namun demikian, hasil pembelajaran pada siklus 1 belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan masih ditemukan beberapa kelemahan dalam proses pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan tindakan 1, dilakukan perbaikan kelemahan proses pembelajaran dengan melaksanakan tindakan 2. Akhir dari proses pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan, baik proses maupun hasil *chest pass* yang dilakukan oleh siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta. Keberhasilan siklus 2 ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa dalam merespon dan mengikuti jalannya pembelajaran sebuah materi yang ditawarkan oleh guru. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari peran guru penjas dalam memberikan motivasi serta reward kepada siswa, serta media yang digunakan dalam pembelajaran *chest pass*. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif sangat menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran karena karakteristik suatu media pembelajaran akan berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru harus melakukan banyak pertimbangan dalam memilih suatu media pembelajaran agar menemukan media yang paling efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan 2 menunjukkan peningkatan pembelajaran dibandingkan sebelum adanya tindakan. Pelaksanaan siklus 1 berdampak positif pada meningkatnya kualitas proses dan kemampuan gerak yang dilakukan siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sudah terlaksana dengan baik, peneliti yang bekerjasama dengan guru penjasorkes menemukan beberapa hal sebagai temuan pada saat penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatnya Kemampuan *Chest Pass*

Peningkatan kemampuan gerak dapat dilihat dari hasil selama proses belajar siswa dari sebelum tindakan hingga akhir siklus terakhir. Sebelum pelaksanaan tindakan, siswa yang berhasil mencapai batas ketuntasan nilai pada angka 75 sebanyak 17 siswa yaitu 39,53% tuntas dari jumlah siswa sebanyak 43 peserta didik. Selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 26 siswa atau 60,46% dari jumlah siswa dan meningkat menjadi 36 atau 83,72% pada siklus 2. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas pada

commit to user

siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 Surakarta mencapai keberhasilan pada pelaksanaan siklus kedua. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

2. Meningkatkan Keaktifan Siswa

Penerapan model pembelajaran STAD pada materi *chest pass* bola basket dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berarti guru melakukan usaha untuk membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton, semata hanya menggunakan media ceramah saja. Guru memancing siswa untuk aktif dan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk bertanya tentang kejelasan materi ataupun kesulitan yang dihadapi siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan sejelas mungkin sehingga membuat siswa lebih semangat untuk mencoba serta menyerap pesan yang disampaikan oleh guru penjas dan peneliti.

3. Meningkatkan Perhatian Siswa

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sangatlah penting. Perhatian ini akan turut menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam hal ini guru harus mampu memunculkan sesuatu yang baru, unik, dan inovatif dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah pemilihan media yang kreatif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru dan peneliti membuat model pembelajaran yang di dalamnya siswa diminta untuk mempraktekkan pembelajaran yang dinamakan "Permainan Bola" yang di dalamnya diberikan peraturan yang tidak jauh dari cara-cara melakukan *chest pass*.

4. Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas

Dengan adanya penelitian ini membuat guru semakin piawai dalam memimpin kelas. Pengelolaan kelas pada pelaksanaan tindakan 1 dan 2 jauh lebih baik dibandingkan dengan pengelolaan pada survei awal. Sedikit demi sedikit kelemahan guru berkurang karena setiap akhir siklus guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi kegiatan pembelajaran. Jika terdapat kekurangan dalam siklus yang bersangkutan, pada pelaksanaan tindakan

commit to user

selanjutnya akan dicarikan solusi pemecahan dan meminimalkan kekurangan tersebut sehingga kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat teratasi dan tidak akan terulang kembali. Selain itu guru juga dapat menguasai teknologi dan mengikuti perkembangan dunia pendidikan, sehingga wawasan dan pengetahuan guru dapat berkembang.



BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Proses Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3 tahun pelajaran 2012/2013 dilaksanakan dalam dua siklus dan berjalan dengan lancar. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, dan (4) Refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Student Team-Achievement Divisions (STAD)* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan *chest pass* pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 3. Dari hasil analisis yang diperoleh, terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus 1 dan siklus 2. Kemampuan *chest pass* pada siklus 1 dalam persentase kelulusan adalah 60,46% jumlah siswa yang mencapai batas KKM adalah 26 siswa. Pada siklus 2 terjadi peningkatan persentase kelulusan sebesar 83,72% dengan 36 siswa berhasil mencapai batas KKM dari keseluruhan jumlah siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa kesuksesan proses pembelajaran itu tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengolah materi, mengembangkan keprofesionalitas atau kemampuan guru dalam dalam mengajar, kemampuan guru dalam mengelola kelas, kemampuan guru dalam berinteraksi dengan siswanya, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi siswa belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor tersebut saling melengkapi dan mendukung satu sama lain, sehingga harus dijalankan dengan maksimal supaya semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Student Team-Achievement Divisions (STAD)* dalam pembelajaran *chest pass* bola basket dapat meningkatkan kemampuan dan ketuntasan hasil belajar siswa dalam *chest pass* (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin mengembangkan proses pembelajaran *chest pass* kepada para siswanya. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani dan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar *chest pass* bagi pemula yang lebih efektif. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak.

Melalui diterapkannya model pembelajaran *Student Team-Achievement Divisions (STAD)*, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjas. Siswa mampu mencermati lebih jelas konsep gerak yang ada pada *chest pass* dalam bola basket, sehingga mampu memahami dan menirukan dengan baik.

Pemberian tindakan dari siklus 1 dan 2 memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada pertemuan dan siklus berikutnya. Dari pelaksanaan

commit to user

tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjas (baik proses maupun hasil) dan peningkatan motivasi belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjas, penerapan model pembelajaran langsung ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya kepada para guru penjas sebagai berikut:

1. Guru Penjas hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarnya.
2. Guru Penjas hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam hal ini khususnya materi *chest pass* bola basket.
3. Dengan penerapan pembelajaran *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar *chest pass* dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.