

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Model-model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan “suatu perencanaan yang menggambarkan proses rinci serta menciptakan kondisi lingkungan interaksi antar siswa yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di kelas” (Titu, 2015, h.178). Sedangkan menurut Nurfitriyanti (2016) model pembelajaran merupakan:

langkah dan cara guru menerapkan dan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk menunjang aktivitas pembelajaran siswa agar mencapai hasil yang maksimal. Kemudian perencanaan guru dalam menyajikan materi harus tepat dan sesuai. Berbagai macam model pembelajaran harus guru rencanakan dengan baik dan tepat untuk menunjang berhasilnya proses belajar siswa (h.153).

Menurut Asyafah (2019) model pembelajaran adalah: suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan kerangka atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran (h.22).

Adapun fungsi metode pembelajaran yaitu:

- a. Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Pedoman bagi dosen/guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut.
- c. Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya.
- d. Membantu peserta didik memperoleh informasi ide, keterampilan nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan (Asyafah, 2019, h.23).

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian pembelajaran yang berisikan rincian dan konseptual serta perangkat-perangkat pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran siswa di kelas.

### **B. Model *Project Based Learning***

Menurut Ngalimun, (2014) “metode pembelajaran PjBL adalah pembelajaran menggunakan proyek/kegiatan yang berinovatif untuk media pembelajarannya, serta dapat membuat peserta didik aktif dalam belajar dan memecahkan masalah, hingga peserta didik dapat menghasilkan suatu produk” (h.89). Sedangkan menurut Widyantini (2014)

metode pembelajaran *project based learning* (PjBL) yaitu pembelajaran berbasis kerja proyek dimana guru berperan dalam

pengolahan pembelajaran. Kerja proyek berisikan tugas-tugas kompleks dari suatu permasalahan (*problem*) yang diberikan untuk siswa menemukan dan mengembangkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam kreatifitas secara nyata serta menuntut siswa untuk melakukan kegiatan merancang, investigasi, memecahkan masalah, membuat keputusan serta melakukan kolaborasi. Hasil dari kerja proyek berupa suatu produk seperti laporan tertulis, presentasi, atau rekomendasi serta penilaian tugas dilihat dari proses perencanaan pengerjaan tugas proyek sampai hasil akhir proyeknya (h.5).

Pendapat di atas juga sejalan dengan Jagantara dkk, (2014) yaitu:

pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran kontekstual yang menuntut siswa berperan aktif dalam menyelesaikan suatu masalah, mengambil keputusan, mempresentasikan serta membuat dokumen. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada masalah kompleks yang diperlukan siswa dalam melakukan investigasi/penyelidikan dan memahaminya (h.3).

Menurut Pratama & Prastyaningrum (2016) “langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek meliputi: (1) perencanaan proyek (*project planning*), (2) pelaksanaan proyek (*project lunch*), (3) penyelidikan terbimbing dan pembuatan produk (*guided inquiry and product creation*), dan (4) kesimpulan proyek (*project conclusion*)” (h.45).

Melalui model pembelajaran *project based learning* (PjBL) peserta didik mencari materi dengan berbagai cara dan berkolaboratif untuk melakukan eksperimen. “Model pembelajaran *project based learning* merupakan suatu investigasi mengenai topik nyata yang menyebabkan peserta didik terlibat langsung dalam proyek tersebut. Sehingga peran guru bergeser bukan lagi sebagai ahli konten dan pembagi informasi” (Wahyuni & Fitriana, 2021, h.322). Menurut Pratama & Prastyaningrum (2016) “pembelajaran berbasis proyek bertujuan menyelesaikan permasalahan dengan mengambil dari peristiwa sehari-hari dimana peserta didik memiliki kesempatan untuk menemukan pengetahuan baru yang dihubungkan dengan pengetahuan prasyarat” (h.45). Sedangkan menurut Hosman (2014) PjBL atau model pembelajaran berbasis proyek merupakan:

model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media. Guru menugaskan siswa untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai Langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata (h.26).

Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) dapat memberikan banyak manfaat baik bagi guru maupun bagi peserta didik, adapun manfaat model pembelajaran *project based learning* yaitu:

(1) peserta didik mendapatkan pengetahuan dan kemampuan yang baru dalam pelajaran, (2) menumbuhkan keterampilan siswa dalam kemampuan pemecahan masalah, (3) menjadikan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran, (4) memajukan dan menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengelola sumber, (5) menumbuhkan kerja sama antar siswa, (6) siswa dapat mengeluarkan keputusan sendiri dan dapat menciptakan kerangka tugas proyek, (7) terdapat permasalahan yang solusinya belum ditentukan sebelumnya, (8) siswa dapat mendesain proses untuk mencapai hasil, (9) siswa harus berkewajiban untuk memperoleh dan mengatur informasi, (10) siswa membuat penilaian secara berkelanjutan, (11) siswa secara berkala memeriksa kembali pekerjaan yang telah dilakukan, (12) hasil akhir berupa produk dan dinilai keunggulannya, (13) kelas mempunyai suasana yang dapat memberikan toleransi terhadap kesalahan dan perubahan (Fathurrohman, 2015, h.1).

Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan dalam 3 tahap Anita, (2017) sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan proyek

Langkah-langkanya sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Menentukan topik yang akan dibahas

- c. Mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil berjumlah 4-5 orang dengan tingkat kemampuan beragam
- d. Merancang dan menyusun lembar/desain proyek
- e. Merancang kebutuhan sumber belajar
- f. Menetapkan rancangan penelitian

## 2. Tahap pelaksanaan

Aktivitas pada tahap ini antara lain:

Siswa dalam masing-masing kelompok melaksanakan proyek dengan melakukan investigasi atau berfikir dengan kemampuannya berdasarkan pada pengalaman yang dimiliki dan diadakan diskusi kelompok. Sementara guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan bertindak sebagai fasilitator (h.25).

Sedangkan menurut Lucas (2005), tahap pelaksanaan meliputi:

- a. membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek
- b. membuat *deadline* penyelesaian proyek
- c. membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru
- d. membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- e. meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara (h.10).

## 3. Tahap penilaian

Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi terhadap hasil kerja masing-masing kelompok. Berdasarkan penilaian tersebut, guru dapat membuat kesimpulan apakah kegiatan tersebut perlu diperbaiki atau tidak, dan bagian mana yang perlu diperbaiki (Anita, 2017, h.25).

### **C. Bola basket**

Bola basket merupakan “olahraga yang populer di kalangan remaja karena permainan bola basket merupakan olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan, sehingga dengan bermain bola basket pertumbuhan tubuh siswa dapat meningkat secara wajar akibat latihan keterampilan fisiknya” (Hardiyanti, 2019, h.2). Kemudian Utomo (2015) menerangkan bahwa “bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh lima orang pemain dalam setiap tim, yang terdiri dari dua tim. Tujuan tim yaitu mencetak skor ke *ring* lawan, juga bertahan mencegah lawan mencetak skor. Tim yang ,mencetak skor terbanyak akan menjadi pemenang di akhir waktu pertandingan” (h.437).

Permainan bola basket adalah permainan tim yang di mainkan oleh masing-masing 5 orang dalam suatu permainan. Adapun tujuan permainan ini adalah setiap regu berusaha untuk dapat memasukkan bola sebanyak banyaknya ke dalam keranjang lawan dan mencegah pihak lawan memasukkan bola ke dalam keranjangnya serta mendapatkan bola. Bola dapat dilemparkan, digelindingkan,

dipantul-pantulkan, dan didorong sesuai dengan peraturan (Sitepu, 2018, h.29).

Sedangkan menurut Utomo (2015):

bola basket mempunyai beberapa tehnik dasar, teknik dasar merupakan teknik atau gerakan dasar yang digunakan dalam suatu permainan olahraga. Permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang kompleks gerakannya, artinya merupakan gabungan yang terdiri dari unsur gerakan yang terkordinasi secara rapi. Secara umum ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut :

- a. Teknik dasar mengoper bola (*Passing*)
- b. Teknik dasar menerima bola
- c. Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)
- d. Teknik dasar menembak (*shooting*)
- e. Teknik dasar latihan olah kaki (*footwork*)
- f. Teknik latihan *pivot* (h.437).

Manfaat permainan bola basket yaitu membangun fisik anak. Bermain basket melibatkan tubuh bergerak dan berkoordinasi sehingga kekuatan dan daya tahan tubuh anak dapat terlatih dengan sempurna. Olahraga basket sangat bermanfaat bagi kesehatan anak karena banyak melibatkan aktivitas berlari dan melompat sehingga anak dapat mengembangkan kekuatan fisik, kecepatan dan bahkan kesehatan jantung. Selain itu, bermain basket akan membakar kalori dalam jumlah yang cukup

banyak. Pola gerakan dalam basket juga mengajarkan anak untuk cepat berkoordinasi dan melatih memori kinestetiknya. Dengan bermain basket anak secara alami lebih aktif, kuat, dan terampil, juga melatih ketangkasan. Bila menginginkan anak bergerak dengan lincah, permainan basket dapat melatih ketangkasan anak. “Disini olahraga basket akan mengajarkan anak untuk tangkas dalam melakukan berbagai gerakan yang lincah, *aerobic* dan natural yang bisa dikombinasikan dengan berbagai gaya” (Sitepu, 2018, h.30).

#### **D. Teknik *Shooting* Bola Basket**

Rubiana (2017) menyatakan bahwa “*shooting* merupakan keterampilan penting dalam permainan bola basket” (h.252). Menurut Rustanto (2017) “seorang pemain dapat mengendalikan pola permainan dan dapat mencetak *point* yang banyak untuk timnya jika dapat menguasai *shooting* dengan baik dan benar” (h.76).

Struzik dkk. (2014) menyatakan bahwa *shooting* merupakan bagian dasar dalam permainan bola basket. Seorang pemain dapat mencetak *point* salah satunya dengan melakukan *shooting* bola basket, dimana *shooting* merupakan teknik dalam permainan bola basket yang dilakukan dengan cara menembakkan bola ke arah *ring* dengan tujuan mencetak *point* sebanyak-banyaknya (h.2).

Menurut Tsay, dkk (2006) “*shooting* merupakan teknik dasar yang dapat memberikan kesempatan menang lebih banyak”. “*Shooting* dapat

dilakukan dengan menggunakan satu atau dua tangan dan melompat dalam menembak” (Okubo & Hubbard, 2015, h.444).

Menurut pendapat Mashuri (2017):

keberhasilan suatu regu dalam permainan bola basket selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam *shooting* atau menembak. Dengan menembak suatu tim akan memperoleh angka. Perolehan angka akan menentukan menang atau kalahnya suatu tim. Sehingga setiap pemain yang terlibat di dalam lapangan harus memiliki kemampuan *shooting* yang baik. *Shooting* yang baik perlu adanya pelatihan yang efektif dan efisien untuk melatih pemain bola basket agar mampu memasukkan bola ke dalam keranjang (h.7).

Menurut Hadjarati (2011) *shooting* adalah:

usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau *ring* basket lawan untuk meraih poin. Pada permainan bola basket mengharuskan bagi setiap tim untuk memasukkan bola sebanyak-banyak ke keranjang lawan dan sebaliknya mencegah lawan untuk melakukan hal serupa. Menembak atau *shooting* adalah keahlian yang sangat penting dalam permainan bola basket, teknik dasar seperti operan, menggiring, bertahan, *rebounding* adalah teknik yang juga harus dikuasai. Tapi sebetulnya menembak (*shooting*) dapat menutupi kelemahan teknik dasar lainnya (h.34).

## E. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Wahyuni & Fitriana (2021) hasil belajar yaitu: perubahan diri seseorang yang berkaitan dengan tingkah laku sebagai dampak interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki beberapa kriteria yang merujuk pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Indikator keberhasilan pembelajaran yaitu dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari penerimaan serta pemahaman terhadap bahan ajar yang disajikan oleh guru (h.323).

Sedangkan menurut Hasibuan (2015) “hasil belajar merupakan hasil kemampuan yang berasal dari pengalaman belajar siswa. Kemampuan tersebut meliputi tiga aspek yaitu aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan hasil kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran” (h.6-7). Kemudian menurut Wasti (2013) “hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa dari serangkaian tes atau ujian akhir yang diberikan guru setelah siswa mengikuti proses pembelajaran” (h.3). Yanto (2015) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah berubahnya tingkah laku seseorang hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berbentuk suatu nilai atau angka yang diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian sendiri diartikan sebagai suatu kegiatan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai” (h.57).

“Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya, salah satunya faktor yang ada di luar peserta didik adalah guru profesional yang mampu mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat, yang memberi kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik lagi” (Nurfitriyanti, 2016, h.153). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang atau peserta didik dari hasil belajar.

#### **F. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arafah (2015) Pengaruh Metode Pembelajaran *Project Based Learning* dan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Chest Pass* dalam Permainan Bola basket pada Siswa SMP Negeri 2 Watansoppeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode *Project Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan *chest pass* siswa SMP Negeri 2 Watansoppeng ( $p < \alpha 0.05$ ). Berdasarkan hasil uji tukey dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada kelompok *project based learning* (PBL) ( $x = 23.35$ ) dari kelompok kontrol (K) ( $x = 19.25$ ). Metode *Project Based learning* secara signifikan meningkatkan keterampilan *chest pass* siswa SMP Negeri 2 Watansoppeng.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Prathami dkk, (2018) Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media Kartu

Bergambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Kuda-Kuda Pencak Silat. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar teknik dasar kuda-kuda dalam pencak silat antara siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan angka rata-rata hasil *gain score* dari kedua kelompok sampel diperoleh rata-rata skor kelompok eksperimen = 0.79 sedangkan rata-rata skor kelompok kontrol = 0.65 terlihat bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (Sugiyono, 2013, h.64). Dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan tinjauan di atas, model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan kemampuan *shooting* bola basket bukanlah suatu hal yang mudah dalam waktu yang cepat, karena peserta didik harus benar-benar berfikir kritis dalam pemecahan masalah nyata yang dihadapinya.

Ho: Tidak adanya pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas XI SMKN 3 Pontianak.

Ha: Adanya pengaruh model pembelajaran *project based learning* (PjBL) terhadap kemampuan teknik *shooting* bola basket siswa kelas XI SMKN 3 Pontianak. Hipotesis penelitian adalah (Ha) yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel x dan variabel y. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0.