

UPAYA MENINGKATKAN TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)

Reza Fahlevi¹, Azhar Ramadhana Sonjaya²,
Irwan Hermawan³, Z. Arifin⁴.

¹ Pendidikan Jasmani, Universitas Garut

² Pendidikan Jasmani, Universitas Garut

³ Pendidikan Jasmani, Universitas Garut

⁴ Pendidikan Jasmani, Universitas Garut

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan teknik dasar permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yang mengajak siswa lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran bola basket di SMAN 14 Garut sebelumnya menggunakan pendekatan *Teacher Centered*, yang membatasi eksplorasi siswa, sehingga menimbulkan kebosanan dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Model TGT mengelompokkan siswa dalam aktivitas interaktif yang menarik, yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar bola basket. Peningkatan signifikan terlihat dari prasiklus hingga siklus II, dengan nilai rata-rata siswa putra naik dari 66.71 menjadi 85.14, dan siswa putri dari 58.93 menjadi 77.43, menunjukkan efektivitas model pembelajaran TGT.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu mengatasi kebosanan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, baik pada siswa putra maupun putri. Dengan demikian, model pembelajaran TGT direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran bola basket di sekolah sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: Bola Basket, Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*

Abstract

This study aims to improve basic basketball techniques through the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model, which encourages students to be more active and creative. Previously, basketball instruction at SMAN 14 Garut employed a Teacher-Centered approach, limiting student exploration, causing boredom, and resulting in low learning outcomes. The TGT model organizes students into engaging, interactive activities, which has proven effective in enhancing students' fundamental basketball skills. A significant improvement was observed from the pre-cycle to Cycle II, with the average score of male students increasing from 66.71 to 85.14, and female students from 58.93 to 77.43, demonstrating the effectiveness of the TGT learning model. The results indicate that the TGT model successfully reduces student boredom and creates a more dynamic learning environment. This model has proven effective in improving learning outcomes for both male and female students. Therefore, the TGT learning

Correspondence author: Reza Fahlevi, Universitas Garut, Indonesia.

Email: rezafahlevi5506@gmail.com



model is recommended for use in school basketball lessons as a strategy to comprehensively enhance students' skills and academic achievements..

Keywords: *Basketball, Cooperative Learning, Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Mengajar adalah tugas yang kompleks bagi seorang guru, yang mencakup peran sebagai fasilitator dan distributor ilmu. Guru berhadapan dengan siswa yang membutuhkan bimbingan untuk mencapai kedewasaan, kemandirian, kepribadian yang baik, serta budi pekerti luhur. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani (penjas), guru bertujuan menghasilkan perubahan holistik pada kualitas individu, mencakup aspek fisik, mental, dan emosional. Penjas memperlakukan siswa sebagai kesatuan utuh, tidak hanya melihatnya sebagai individu dengan kualitas fisik dan mental yang terpisah, tetapi sebagai makhluk total yang saling terkait di setiap aspek perkembangannya. Hasil kerja guru dapat dilihat dari tanggung jawabnya dalam menjalankan amanah, profesi yang diembannya, serta moral yang dimilikinya, yang tercermin dari kepatuhan, komitmen dan loyalitasnya dalam mengembangkan potensi peserta didik serta memajukan sekolah. (Priansa, D.J, 2017).

Mengajar yang efektif tergantung pada kesiapan guru dalam mengelola dan menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan berkooperatifnya proses belajar. Belajar yang efektif tergantung pada corak kemaknaan yang penuh dari belajar itu sebagai umpan balik dari pengajaran, sehingga tercapai efektifitas maksimal. Bahasan yang akan diajarkan, dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar, guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas, metode yang baik digunakan adalah metode mengajar yang bervariasi/ kombinasi dari beberapa metode mengajar (Agung, 2010).

Permainan bola basket semakin populer di kalangan masyarakat, terutama pelajar dan mahasiswa, karena memberikan manfaat besar pada pertumbuhan fisik, mental, dan sosial (Alemdaro, 2012; Delextrat & Cohen, 2009; Kong, Qi, & Shi, 2015). Bola basket adalah olahraga *aerobic-based*

anaerobic yang menuntut gerakan intens seperti berlari dan berpindah, serta penguasaan teknik dasar yang penting untuk performa (Erčulj, Blas, & Bračić, 2010). Tes keterampilan teknik dasar menjadi modal awal dalam menentukan metode pembelajaran yang efektif (Redaksi Unesa, 2018; Malik, 2019).

Di SMAN 14 Garut, pembelajaran bola basket masih berpusat pada guru, mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang serius saat belajar. Hal ini menurunkan hasil belajar teknik dasar bola basket. Menurut Pusparini (2011) dan Nini (2010), penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar dengan efektifitas yang signifikan. Model ini mengutamakan kerja sama dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pemahaman individu maupun kelompok (Slavin, 2016:166).

Model TGT juga membangun kemampuan teknik dasar melalui kerja sama, tanggung jawab, dan kompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Dengan model pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih aktif dan menikmati pembelajaran, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas model TGT dalam meningkatkan teknik dasar bola basket siswa kelas X SMAN 14 Garut Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

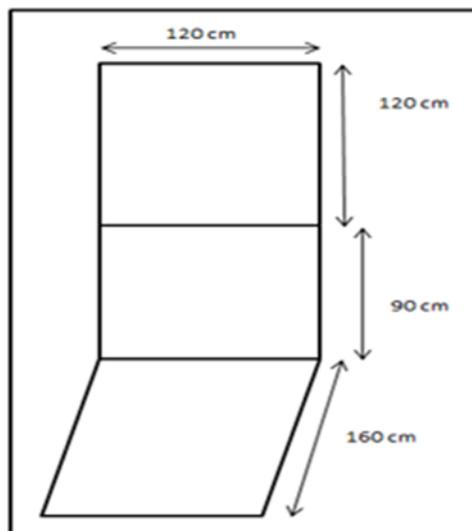
Metode penelitian juga merupakan langkah yang terencana secara ilmiah dalam mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiono, 2019). Sedangkan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang memaparkan seluruh proses dari awal perlakuan sampai dampak perlakuan pemecahan masalah yang terjadi di kelas (Arikunto, 2021). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*). Penelitian ini juga merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan melakukan pengembangan metode dan strategi pembelajaran dalam upaya memperbaiki mutu praktik pembelajaran (Rusydan, 2020).

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X-2 SMAN 14 Garut yang berjumlah 30 orang.

Tes keterampilan teknik dasar bola basket untuk siswa SMA ini bertujuan untuk mengukur kecakapan dan keterampilan seseorang dalam bermain bola basket, memberi nilai, melihat efektifitas dari model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar siswa dalam permainan bola basket. Tes ketrampilan teknik dasar bola basket ini mempunyai nilai validitas 0,804 dan nilai reliabilitas sebesar 0,893. Pada penelitian ini, untuk mengumpulkan data digunakan instrumen yang berstandar yang dikutip dari item tes STO (Sekolah Tinggi Olahraga). Tes keterampilan bermain bola basket terdiri dari tiga tes, yaitu:

1. Tes *Passing*

Tes memantulkan bola ke dinding tembok bertujuan untuk mengukur keterampilan dalam melempar, menolak, dan menangkap bola. Dengan validitas 0,804 dan reliabilitas 0,893, tes ini melibatkan beberapa alat seperti bola basket, sasaran di dinding tembok, stopwatch, formulir, dan alat tulis. Dalam pelaksanaannya, satu orang bertugas sebagai pengetes, satu orang pengawas, dan satu pencatat. Tes dimulai dengan testee berdiri di belakang garis batas, memegang bola dengan kedua tangan. Pada aba-aba "YA," bola dipantulkan ke sasaran dan testee berusaha untuk memantulkannya kembali selama 15 detik. Pengawas mencatat jumlah pantulan yang berhasil, sementara pengambil waktu mencatat durasi menggunakan stopwatch. Jika bola keluar dari jangkauan, testee mengambilnya dan melanjutkan tes.

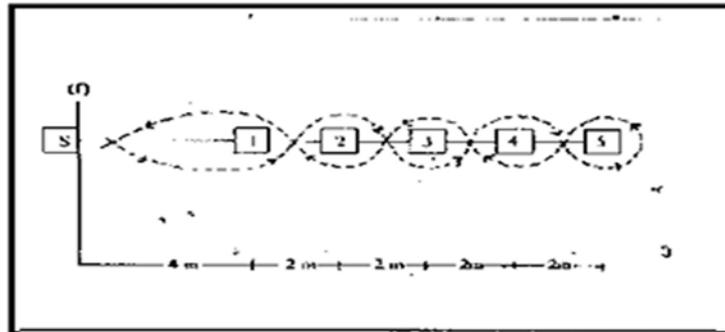


Gambar 1 Posisi Tes Memantulkan bola ke tembok

Sumber: (Ngatman, 2001)

2. Tes Menggiring Bola (*Dribbling*)

Tes *dribbling* bertujuan untuk mengukur kecakapan menggiring bola dan kelincahan dalam mengubah arah (*agility*), dengan validitas 0,804 dan reliabilitas 0,879. Alat yang digunakan meliputi ruang yang cukup luas, bola basket, 5 buah bangku atau kursi, stopwatch, formulir, dan alat tulis. Dalam pelaksanaan tes, satu orang bertugas sebagai starter sekaligus pengambil waktu, sementara satu orang bertugas sebagai pencatat dan pengawas. Testee memulai tes dengan bola di tengah garis start dan, pada aba-aba "YA," menggiring bola sesuai dengan arah yang telah ditentukan, lalu kembali melewati garis finish. Pengambil waktu mulai stopwatch pada aba-aba "YA" dan menghentikannya saat testee melewati garis finish. Waktu yang dicapai dihitung sampai sepersepuluh detik.



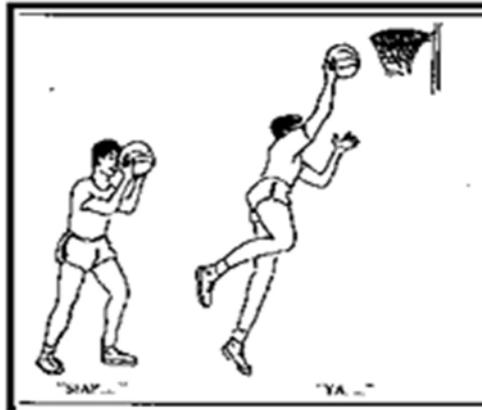
Gambar 2 Tes Menggiring Bola

Sumber: (Ngatman, 2001)

3. Tes *Shooting*

Tes shooting bertujuan untuk mengukur ketepatan dan ketelitian dalam memasukkan bola ke dalam ring, dengan validitas 0,848 dan reliabilitas 0,878. Alat yang digunakan meliputi lapangan basket, bola basket, 5 bangku atau kursi, stopwatch, formulir, dan alat tulis. Dalam pelaksanaan tes, satu orang bertugas sebagai pengambil waktu, sementara satu orang lainnya bertugas sebagai pencatat sekaligus pengawas. Pada aba-aba "SIAP," testee berdiri di bawah ring dengan bola di tangan. Pada

aba-aba "YA," testee mulai menembak bola ke dalam ring, kemudian mengambil bola tersebut untuk menembakkan lagi sebanyak mungkin dalam waktu satu menit. Jika bola menggelinding jauh, testee harus mengambilnya dan melanjutkan menembak hingga waktu habis. Pengambil waktu mulai stopwatch pada aba-aba "YA" dan menghentikannya setelah satu menit, sementara pencatat menghitung berapa kali testee berhasil memasukkan bola ke dalam ring.



Gambar 3 Tes Memasukkan Bola ke dalam Ring Basket

Sumber: (Ngatman, 2001)

Tabel 1 Kriteria Nilai

JUMLAH NILAI-T		KATEGORI
Putra	Putri	
222 dan Lebih	217 dan lebih	Baik Sekali
193 – 221	189 – 216	Baik
165 – 192	161 – 188	Cukup
136 – 164	133 – 160	Sedang
107 – 135	105 – 132	Kurang
79 – 106	77 -104	Kurang Sekali
78 dan Kurang	76 dan Kurang	Sangat Kurang Sekali

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes yang merupakan salah satu langkah dalam penelitian, karena akan berhubungan dengan data yang diperoleh selama penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006: 131). Adapun tes yang digunakan adalah tes keterampilan bermain bola basket dari Depdikbud (1977).

HASIL

Hasil penelitian ini merupakan sebuah hasil pengamatan pembelajaran selama proses pembelajaran PJOK di sekolah, dengan diadakannya tes yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil keterampilan dasar dalam permainan bola basket. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan bola basket yaitu *passing*, *dribbling* dan *shooting* yang dilakukan siswa pada setiap repetisi siklus pembelajaran, dengan cara pendekatan taktis dilaksanakan selama 6 kali pertemuan yaitu pada siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Garut. Proses pengambilan data dilakukan di lapangan SMAN 14 Garut yang berada di halaman sekolah pada pukul 09.00 sampai 11.30 WIB. Jumlah subyek yang digunakan adalah siswa putri kelas X-1 yang berjumlah 13 orang dengan 16-18 tahun.

1. Hasil Tes Prasiklus

a. Siswa Putra

Sebelum tindakan siklus I dan II, peneliti melakukan prasiklus untuk mengetahui keterampilan awal teknik dasar bola basket. Hasil ini menjadi dasar perbandingan dan penentuan standar ketuntasan pada siklus selanjutnya, dengan tes meliputi *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Tes ini diikuti oleh 14 siswa putra dan 16 putri, dan hasilnya disajikan di bawah.

Tabel 2 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putra (Prasiklus)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	0	0%	$\frac{934}{14}$	$\frac{7}{14}$
2	77 – 88	Baik	1	7%		
3	64 – 76	Cukup	8	57%	= 66.71	= 50%
4	52 – 63	Kurang	2	14%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	3	21%		
Jumlah			14	100%		

b. Siswa Putri

Berdasarkan hasil tes prasiklus, rendahnya nilai teknik dasar permainan bola basket disebabkan oleh berbagai faktor. Nilai rata-rata yang hanya mencapai 58.93, dengan kategori kurang, menunjukkan bahwa

kemampuan teknik dasar siswa masih rendah, terutama pada kategori sangat baik dan baik. Oleh karena itu, pembelajaran teknik dasar bola basket perlu ditingkatkan, dan diharapkan siklus I dan II dapat membantu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

Tabel 3 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putri (Prasiklus)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	0	0%		
2	77 – 88	Baik	0	0%	$= \frac{943}{16}$	$= \frac{3}{16}$
3	64 – 76	Cukup	5	31%		
4	52 – 63	Kurang	9	56%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	2	12%	$= 58.93$	$= 18\%$
	Jumlah		16	100%		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil rata-rata Teknik Dasar Bola Basket Putri pada prasiklus mencapai 58,93, yang termasuk dalam kategori tinggi, tetapi dinilai tidak memuaskan karena hasilnya masih rendah. Dari 16 siswa putri, tidak ada yang meraih predikat sangat baik maupun baik, sementara 5 siswa (31%) memperoleh nilai cukup (64-76). Sebanyak 9 siswa (56%) mendapat nilai kurang (52-63), dan 2 siswa (12%) mendapat nilai sangat kurang (40-51). Karena hasil ini belum optimal, diperlukan tindakan pada siklus I dan II untuk meningkatkan keterampilan dasar bola basket putri.

Untuk siswa putra, hasil rata-rata prasiklus mencapai 66,71, juga termasuk kategori tinggi namun tetap tidak memuaskan. Dari 14 siswa putra, tidak ada yang meraih predikat sangat baik, hanya 1 siswa (7%) yang mendapat nilai baik (77-88), sementara 8 siswa (57%) memperoleh nilai cukup (64-76). Sebanyak 2 siswa (14%) mendapat nilai kurang (52-63), dan 3 siswa (21%) mendapat nilai sangat kurang (40-51). Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi pada siklus I dan II guna memperbaiki teknik dasar bola basket putra.

Prasiklus ini menetapkan standar awal untuk penilaian teknik dasar bola basket pada siklus-siklus berikutnya. Diagram hasil tes akan menyajikan data nilai siswa untuk menilai perkembangan pada pembelajaran teknik dasar bola basket di setiap siklus.

2. Hasil Siklus I

a. Siswa Putra

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas X-1 SMAN 14 Garut, hasil penelitian siklus I menunjukkan tindakan yang paling efektif dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada prasiklus. Oleh karena itu, siklus I bertujuan untuk meningkatkan teknik dasar permainan bola basket melalui pembelajaran PJOK. Hasil penelitian pada siklus I secara rinci dijelaskan, dengan 14 siswa putra yang mengikuti tes pembelajaran penjas. Secara keseluruhan, hasil tes PJOK yang memodifikasi pembelajaran bola basket pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putra (Siklus I)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	2	14%	$\frac{1.043}{14}$	$\frac{12}{14}$
2	77 – 88	Baik	5	35%		
3	64 – 76	Cukup	6	42%		
4	52 – 63	Kurang	0	0%	= 74,5	= 85%
5	40 – 51	Sangat Kurang	0	0%		
	Jumlah		14	100%		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil rata-rata tes teknik dasar bola basket siswa pada siklus I mencapai 74,5, yang termasuk kategori tinggi namun masih kurang memuaskan karena terdapat siswa dengan nilai yang belum optimal. Dari 14 siswa, terdapat 2 siswa (14%) yang mencapai predikat sangat baik, 5 siswa (35%) dengan nilai baik (77-88), dan 6 siswa (42%) memperoleh nilai cukup (64-76). Tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang (52-63) atau sangat kurang (40-51).

Hasil ini belum menunjukkan capaian yang maksimal, sehingga perlu dilakukan siklus II untuk lebih meningkatkan teknik dasar bola basket siswa. Rata-rata siklus I ini menjadi acuan standar ketuntasan untuk siklus II. Masih adanya siswa yang mendapat nilai cukup disebabkan oleh kurangnya fokus dan keseriusan saat pembelajaran. Nilai rata-rata 74,5 menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Oleh

karena itu, pembelajaran teknik dasar bola basket perlu ditingkatkan pada siklus II agar siswa dapat mencapai nilai dan keterampilan yang lebih baik

b. Siswa Putri

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas X-1 SMAN 14 Garut, hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan adalah solusi tertinggi untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada prasiklus. Oleh karena itu, siklus I dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan teknik dasar permainan bola basket melalui pembelajaran PJOK. Hasil penelitian pada siklus I ini dijelaskan secara rinci, dengan 16 siswa putra yang mengikuti tes pembelajaran penjas. Secara keseluruhan, hasil tes penjas yang memodifikasi pembelajaran bola basket pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putri (Siklus I)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	0	0%		
2	77 – 88	Baik	3	18%	$= \frac{1090}{16}$	$= \frac{8}{16}$
3	64 – 76	Cukup	7	43%		
4	52 – 63	Kurang	1	6%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	4	25%	$= 68.12$	$= 50\%$
	Jumlah		16	100%		

Berdasarkan tabel di atas, hasil rata-rata tes teknik dasar bola basket siswa pada siklus I mencapai 68,12, yang termasuk kategori tinggi, namun kurang memuaskan karena masih ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari 16 siswa, tidak ada yang meraih predikat sangat baik, sedangkan 3 siswa (18%) mencapai nilai baik (77-88), 7 siswa (43%) mendapat nilai cukup (64-76), 1 siswa (6%) memperoleh nilai kurang (52-63), dan 4 siswa (25%) mendapatkan nilai sangat kurang (40-51).

Hasil ini belum optimal, sehingga perlu dilakukan siklus II untuk meningkatkan hasil teknik dasar bola basket siswa. Rata-rata nilai siklus I ini dijadikan acuan untuk ketuntasan pada siklus berikutnya. Masih adanya siswa yang mendapat nilai kurang dan sangat kurang menunjukkan kurangnya fokus dan keseriusan dalam pembelajaran. Dengan rata-rata

68,12, kemampuan teknik dasar bola basket siswa masih perlu ditingkatkan karena beberapa siswa belum mencapai ketuntasan. Diharapkan siklus II dapat meningkatkan nilai dan keterampilan siswa secara lebih signifikan.

3. Hasil Siklus II

a. Siswa Putra

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas X-1 SMAN 14 Garut, hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan merupakan langkah lebih lanjut untuk memecahkan masalah yang ditemukan pada siklus I. Oleh karena itu, siklus II dilaksanakan dengan tujuan untuk lebih meningkatkan teknik dasar bola basket melalui pembelajaran PJOK. Hasil penelitian pada siklus II ini dijelaskan secara rinci, dengan 14 siswa putra yang mengikuti tes pembelajaran penjas. Secara keseluruhan, hasil tes penjas yang memodifikasi pembelajaran teknik dasar bola basket pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putra (Siklus II)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	3	21%		
2	77 – 88	Baik	11	78%	$= \frac{1192}{14}$	$= \frac{14}{14}$
3	64 – 76	Cukup	0	0%		
4	52 – 63	Kurang	0	0%		
5	40 – 51	Sangat Kurang	0	0%	$= 85.14$	$= 100\%$
	Jumlah		14	100%		

Berdasarkan tabel di atas, hasil rata-rata tes teknik dasar bola basket siswa pada siklus II mencapai 100, yang termasuk kategori tinggi dan sangat memuaskan, karena seluruh siswa telah memenuhi atau melebihi nilai ketuntasan. Dari 14 siswa, 3 siswa (21%) meraih predikat sangat baik, dan 11 siswa (78%) mendapatkan nilai baik (77-88), tanpa ada siswa yang memperoleh nilai cukup (64-76), kurang (52-63), atau sangat kurang (40-51).

Hasil ini menunjukkan capaian maksimal, sehingga tidak diperlukan siklus III. Peningkatan signifikan pada siklus II ini mencerminkan efektivitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan, terbukti dari tidak

adanya siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Dengan rata-rata nilai 100, kemampuan teknik dasar bola basket siswa meningkat secara signifikan, dan ketuntasan pembelajaran telah tercapai sepenuhnya.

b. Siswa Putri

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas X-1 SMAN 14 Garut, hasil penelitian pada siklus II merupakan tindak lanjut yang lebih efektif dalam memecahkan masalah yang ditemukan pada siklus I. Oleh karena itu, siklus II dilaksanakan untuk lebih meningkatkan teknik dasar permainan bola basket melalui pembelajaran PJOK. Hasil penelitian pada siklus II ini dijelaskan secara rinci, dengan 16 siswa putri yang mengikuti tes pembelajaran penjas. Secara keseluruhan, hasil tes penjas dengan modifikasi pembelajaran bola basket pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 Hasil Tes Teknik Dasar Bola Basket Putri (Siklus II)

NO	Nilai Interval	Kriteria	F	%	Rata-rata Nilai	Ketuntasan
1	89 – 100	Sangat Baik	1	6%	$= \frac{1239}{16}$	$= \frac{16}{16}$
2	77 – 88	Baik	7	43%		
3	64 – 76	Cukup	8	50%	$= 77.43$	$= 100\%$
4	52 – 63	Kurang	0	0		
5	40 – 51	Sangat Kurang	0	0%		
Jumlah			16	100%		

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil rata-rata tes teknik dasar permainan bola basket siswa pada siklus II mencapai 100, yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai rata-rata ini sangat memuaskan karena seluruh siswa telah memenuhi atau melampaui nilai ketuntasan. Dari 16 siswa, terdapat 1 siswa (6%) yang mencapai predikat sangat baik, 7 siswa (43%) dengan nilai baik (77-88), dan 8 siswa (50%) dengan nilai cukup (64-76). Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang (52-63) atau sangat kurang (40-51).

Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan dari siklus sebelumnya, sehingga tidak diperlukan siklus III. Metode pembelajaran dan strategi yang digunakan terbukti efektif, ditunjukkan oleh tidak adanya siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Rata-rata nilai siklus II ini menjadi

standar ketuntasan tes teknik dasar permainan bola basket. Siswa yang memperoleh hasil sangat baik mencapai 6%, yang menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar permainan bola basket siswa meningkat dan telah mencapai ketuntasan yang diharapkan

PEMBAHASAN

Bola basket merupakan permainan tim dengan karakteristik olahraga aerobic-based anaerobic (Alemdaro, 2012; Delextrat & Cohen, 2009) dan memerlukan intensitas gerak yang tinggi seperti berlari, berhenti, dan melakukan gerakan berpindah sesuai dengan situasi dalam permainan (Kong, Qi, & Shi, 2015). Pembelajaran bola basket yang diajarkan di SMAN 14 masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*), kurangnya kebebasan seorang murid dalam mengeksplorasi kemampuannya serta pembelajaran yang dilakukan dengan berulang-ulang sering kali siswa harus menunggu giliran untuk melakukan. Sehingga hal ini berdampak pada munculnya emosional siswa yaitu rasa bosan dan disertai dengan ketidakseriusan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat berpengaruh buruk terhadap hasil belajar. Selain itu adanya rasa bosan dan ketidakseriusan tentu mempengaruhi terhadap hasil belajar teknik dasar permainan bola basket. Maka dari itu seorang guru harus bisa mendesain, mengemas, dan memberikan penyajian pembelajaran bola basket yang menarik, praktis, dan diminati siswa. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan dan menganalisis karakteristik yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Banyaknya model pembelajaran yang mengharuskan seorang guru penjas untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami dan mengetahui tentang model pembelajaran yang ada dan tengah berkembang saat ini. Padahal dengan mengikuti perkembangan pembelajaran yang ada, maka seorang guru akan memiliki alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Menurut penelitian yang telah

dilakukan oleh Pusparini (2011), penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar rata-rata sebesar 41,40%. Selain itu, Nini (2010) mengungkapkan bahwa penggunaan model TGT memiliki taraf signifikansi efektifitas sebesar 0,57 (tergolong sedang) Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja.(Harsono 2015).

Proses penerapan pembelajaran untuk meningkatkan teknik dasar permainan bola basket dengan model pembelajaran TGT berjalan dengan baik dan berhasil. Hal tersebut di karenakan model pembelajaran TGT melibatkan semua siswa dan menuntutnya untuk aktif dengan pembelajaran teknik dasar permainan bola basket yang baik dan benar dan cukup menarik. Disini siswa harus bisa aktif bertanya dan tau bagaimana cara melakukan teknik tersebut. Dengan Hal tersebut dapat di ketahui bahwa upaya meningkatkan teknik dasar permainan bola basket melalui model pembelajaran *cooverative* tipe TGT (*Team Games Tournament*). Berikut kesimpulan dari hasil analisis data yang di peroleh:

Hasil belajar teknik dasar permainan bola basket menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan pengelompokan dan pemberian game yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hasil pada tes ini direkap untuk mengetahui hasil dari tes keseluruhan. Di bawah adalah hasil dari tes hasil belajar teknik dasar permainan bola basket.

Tabel 8 Hasil Selisih Siklus Putra

Rata-rata			Peningkatan		
PS	SI	SII	PS-SI	SI-SII	PS-SII
66.71	74.5	85.14	7.79	10.64	18.43

Tabel 9 Hasil Selisih Siklus Putri

Rata-rata			Peningkatan		
PS	SI	SII	PS-SI	SI-SII	PS-SII
58.93	68.12	77.43	9.19	9.31	18.5

Berdasarkan rekapitulasi tes hasil belajar teknik dasar permainan bola basket dari mulai prasiklus, siklus I, dan siklus II. Terdapat perubahan atau peningkatan dari setiap siklus.

Hasil prasiklus pada hasil belajar teknik dasar permainan bola basket siswa putri diperoleh nilai rata-rata dengan tes teknik dasar permainan bola basket. Pembelajaran penjas dan bola basket dengan nilai 66.71 dengan kriteria cukup untuk putra dan 58.93 untuk putri dengan kriteria kurang, sedangkan pada siklus I dengan nilai rata-rata 74.5 untuk putra dan 68.12 untuk putri dengan kriteria cukup sehingga diketahui mengalami peningkatan sebesar 7.79 untuk putra dan 9.19 untuk putri, untuk putra pada peningkatan siklus I pada siklus II dengan nilai 74.5 dengan nilai rata-rata siklus II 85.14 dengan kriteria baik. Sedangkan untuk putri pada peningkatan siklus I pada siklus II dengan nilai 68.12 dengan nilai rata-rata siklus II 77.43 dengan kriteria baik. Dan pada peningkatan prasiklus ke siklus II dengan nilai 18.43 untuk putra dan 18.5 untuk putri. Pada siklus II siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang disebabkan adanya keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dan telah banyak siswa yang meningkat dari hasil tes keterampilan dan pemahamannya (Afdal, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) secara efektif meningkatkan hasil belajar teknik dasar permainan bola basket. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan kooperatif ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif melalui pengelompokan dan kegiatan permainan, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman lebih baik tentang teknik dasar bola basket. Pendekatan ini juga berhasil mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam pembelajaran yang bersifat berulang dan menunggu giliran. Dengan demikian, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan teknik dasar bola basket serta pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung perkembangan

keterampilan siswa, baik dari segi teknik maupun pemahaman, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

REFERENSI

- Agung, Iskandar. 2010. Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru. Jakarta : Bestari Buana Murni.
- Alemdaro, U. (2012). The Relationship Between Muscle Strength , Anaerobic Performance , Agility , Sprint Ability and Vertical Jump Performance in Professional Basketball Players. *Journal of Human Kinetics*, 31, 149–158. <https://doi.org/10.2478/v10078-012-0016-6>.
- Depdiknas. (2008). Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdiknas.
- Erčulj, F., Blas, M., & Bračič, M. (2010). Physical Demands on Young Elite European Female Basketball Players With Special Reference to Speed, Agility, Explosive Strength, and Take-off Power. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 24(11), 2970–2978. <https://doi.org/10.1519/jsc.0b013e3181e38107>.
- Kong, Z., Qi, F., & Shi, Q. (2015). The influence of basketball dribbling on repeated high-intensity intermittent runs. *Journal of Exercise Science & Fitness*, 13(2), 117–122. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2015.10.001>.
- Ngatman. (2001). Tes dan Pengukuran. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nini, Kresensia. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Konsep Mol Siswa Kelas X SMA Usaba St. Petrus Ketapang. Pontianak: FKIP UNTAN (skripsi).
- Priansa, D. J. (2017). Komunikasi Pemasaran Terpadu Pada Era Media Sosial. Bandung: CV Pustaka Setia
- Pusparini, Novi. 2011. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. (Online). (<http://digilib.uinsuka.ac.id/6073/1/BAB%20I%20CV%20%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> diakses tanggal 17 Maret 2014).
- Redaksi Unesa. (2018). Kebijakan Baru SBMPTN 2019, Dekan Keolahragaan se-Indonesia Gelar Pertemuan di Unesa. Retrieved from <https://www.unesa.ac.id/kebijakan-baru-sbmptn-2019-dekan-keolahragaan-se-indonesia-gelar-pertemuan-di-unesa> (diakses 12 Desember 2019)
- Rusli Lutan. (2000). Dasar-dasar Kepelatihan. Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud
- Slavani, Robert E. (2016). Cooperative Learning. Bandung. Nusa Media
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: CV AKVABETA

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta