
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLABASKET PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 PABUARAN SERANG BANTEN TAHUN 2021/2022

Gustaman Candra Pardini¹, Fadlilah Fahmi², Andita Febriyanto³

Universitas Primagraha

^{1,2,3}Jl. Trip Jamaksari Komplek Griya Gemilang Sakti Blok A1 No. 1A.Serang-Banten

Email corresponding: gustamancandrapardini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* bolabasket pada peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten tahun ajaran 2021/2022. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dalam dua siklus. Subjek penelitian peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten yang berjumlah 32 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik putra dan 17 peserta didik putri. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes dan observasi. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan hasil belajar *shooting* bolabasket pada siklus I siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 56,25% atau sebanyak 18 siswa dari total 32 siswa. Peningkatan hasil belajar *shooting* bolabasket juga terjadi pada siklus II dengan prosentase sebesar 87,50% (28 siswa). Kesimpulan penelitian ini adalah hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* Bolabasket pada peserta didik Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten tahun ajaran 2021/2022 dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci : Hasil Belajar, *Shooting* Bolabasket, *Team Game Tournament* (TGT),

**TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING
MODEL TO IMPROVE STUDENT SHOOTING RESULTS
CLASS X SMA NEGERI 1 PABUARAN SERANG
BANTEN 2021/2022**

Gustaman Candra Pardini¹, Fadlilah Fahmi², Andita Febriyanto³, Aripin⁴

Universitas Primagraha

^{1,2,3,4}Jl. Trip Jamaksari Komplek Griya Gemilang Sakti Blok A1 No.
1A.Serang-Banten

Email corresponding: *gustamancandrapardini@gmail.com*

Abstrak

This study aims to find out whether through the application of the cooperative learning model of the team game tournament (TGT) type it can improve the learning outcomes of shooting basketball in Class X students of SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten in the 2021/2022 academic year. The research method used was classroom action research (CAR), which consisted of two cycles. The research subjects were Class X students of SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten, totaling 32 students consisting of 15 male students and 17 female students. Sources of data come from teachers, students and researchers. Data collection techniques are by testing and observation. Data validity uses data triangulation techniques. Data analysis used descriptive techniques based on qualitative analysis with percentages. From the results of the analysis, it was obtained that the improvement in learning outcomes for shooting basketball in the first cycle of students who were declared complete reached 56.25% or as many as 18 students out of a total of 32 students. The increase in basketball shooting learning outcomes also occurred in cycle II with a percentage of 87.50% or as many as 28 students who were classified as complete learning outcomes criteria, who completed KI1, KI2, KI3 and KI4. The other 4 students belong to the incomplete category. Based on the data analysis carried out and the discussion that has been disclosed in Chapter IV, the conclusion of this study is that the results of this study indicate that through the application of the Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model can improve learning outcomes in shooting basketball for Class X students of SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten for the 2021/2022 academic year from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II.

Kata kunci : Hasil Belajar, *Shooting* Bolabasket, *Team Game Tournament* (TGT),

PENDAHULUAN

Permainan bolabasket merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam aspek permainan dan olahraga. Di dunia pendidikan, Bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu terdiri atas lima orang pemain, diawali dengan istilah *Tip Off/ Jump Ball*, dimainkan di atas lapangan berbentuk persegi panjang berukuran 28 meter x 15 meter (Sunardi, 2013).

Teknik dasar yang diajarkan meliputi *dribling, passing, shooting* dan *rebound*. *Shooting* merupakan suatu gerakan memasukan bola dengan baik ke arah ring basket sehingga dapat mencetak poin. Berdasarkan jenisnya *shooting* bolabasket dibedakan menjadi 3 macam yaitu Normal *shooting, Jump shooting* dan *Three points shooting*.

Ada sisi menarik dari permainan Bolabasket yaitu terjadinya *shooting* yang akurat ke arah ring serta berulang-ulang. Seorang pemain bolabasket akan terlihat menonjol apabila mampu melakukan gerakan *shooting* yang baik dengan akurasi tinggi. Sering dijumpai dalam

pembelajaran Bolabasket, sebelum pembelajaran dimulai para siswa seringkali melakukan *shooting* meskipun *shootingnya* kurang baik dan terkesan asal melempar. Hal ini menunjukkan bahwa, *shooting* merupakan salah satu teknik dasar bolabasket yang digemari oleh siswa. Namun pada kenyataannya para siswa belum mengetahui jenis-jenis *shooting* dan teknik *shooting* yang baik dan benar. *Shooting* merupakan salah satu jenis teknik dasar yang mudah dan sederhana dilakukan.

Hal ini karena, *shooting* memiliki ciri lambungan bola berbentuk parabola ke arah ring. Arah lambungan bola yang cukup tinggi ke arah ring akan memberi kemudahan bagi siswa memasukan bola saat melakukan gerakan *shooting*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat menjadi guru bantu di SMA Negeri 1 Pabuaran Serang secara berkolaborasi dengan guru penjasorkes pada saat pra penelitian yang dilakukan peneliti di Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang, siswa-siswi di kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam

melakukan teknik dasar *shooting*. Ada beberapa siswa terlambat saat melakukan lompatan, bolanya tidak sampai pada daerah permainan lawan, bolanya menyangkut net dan minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajarpun sangat kurang yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan tidak maksimal. Tetapi ada juga siswa yang mampu melakukan *shooting* dengan baik dan benar. Total jumlah siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang adalah sebanyak 32 siswa, yang terdiri dari 15 siswa putra dan 17 siswa putri.

Dengan data kondisi awal (observasi pra penelitian) dari jumlah siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 32 siswa yang mencakup aspek afektif/keaktifan, kognitif/pengetahuan dan kemampuan unjuk kerja/psikomotor dengan nilai KKM untuk KI 1 & KI 2 adalah 3,00 sedangkan untuk ketuntasan KI 3 & KI 4 adalah 2,66.

Diperoleh hanya 7 atau (21,87%) yang benar atau tuntas melakukan gerakan *shooting*

bolabasket. Dalam hal itu dikarenakan guru pendidikan jasmani memiliki kecenderungan menggunakan cara yang sama untuk mengajar pendidikan jasmani, jadi guru tidak memiliki inisiatif maupun tindakan terhadap siswa yang kurang memperhatikan apa yang sedang diajarkan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu juga dikarenakan proses belajar mengajar hanya didominasi oleh beberapa siswa saja, ini menunjukkan kurang efektifnya suatu proses belajar dan kurangnya tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya hanya sebagian siswa saja yang secara aktif mengikuti proses pembelajaran, sedangkan beberapa siswa masih asik bercanda, ngobrol dengan teman, atau bermain sendiri di lapangan tanpa menghiraukan apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan suatu tindakan yang mampu melibatkan partisipasi siswa dan sekaligus dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar *shooting* Bolabasket menuntut seorang guru penjas harus memiliki kreatifitas dalam membelajarkan *shooting* Bolabasket metode konvensional masih mendominasi kegiatan pembelajaran siswa sering merasa jenuh, kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran penjasorkes, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran penjasorkes ditunjukkan dari sikap siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa kurang aktif dalam pembelajaran ditunjukkan dari sikap siswa yang tidak aktif melakukan aktifitas fisik dan lebih banyak duduk saat pembelajaran di lapangan. Tidak adanya perlakuan pembelajaran yang disesuaikan dengan permasalahan siswa tersebut sehingga membuat pembelajaran kurang efektif. Untuk itu guru dalam hal ini harus memiliki kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa agar keterampilan yang hendak diajarkan sesuai dengan tingkat

perkembangan anak. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktifitas dan partisipasi siswa.

Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk pembelajaran. Penggunaan tipe TGT (*Team Game Turnament*) akan menuntut kreatifitas dan inisiatif guru penjas untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, disisi lain pembelajaran tersebut bertujuan untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini

terdiri dari: tes dan observasi.

- (1) Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil *shooting* Bolabasket yang dilakukan siswa.
- (2) Observasi digunakan sebagai teknik teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar dan mengajar saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dilaksanakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan proses PTK, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil observasi antara peneliti dan guru tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi nyata keadaan kelas saat proses belajar mengajar materi *shooting* berlangsung pada kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti utama dan kolaborator berkolaborasi untuk

mendeskripsikan kondisi awal keadaan kelas sebelum diberikan tindakan.

Adapun deskripsi data yang diperoleh adalah dari ketuntasan seluruh aspek yaitu, KI 1 dan KI 2 berupa sikap afektif (*spiritual dansosial*), serta KI 3 dan KI 4 berupa keterampilan gerak (*psikomotor*) dan pemahaman konsep gerak (*kognitif*), serta pengamatan pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2022.

Kondisi hasil belajar *shooting* Bolabasket Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2022 sebelum diberikan tindakan penggunaan model pembelajaran kooperatif disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Data Awal Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket Sebelum Diberikan Tindakan.

Aspek	Keterangan	Prosentase	Jumlah Siswa
Hasil belajar <i>Shooting</i> Bolabasket	Tuntas	21,8%	7 siswa
	Belum Tuntas	78,1%	25 siswa
Jumlah			32 Siswa

Berdasarkan hasil belajar data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang belum menunjukkan hasil yang baik, prosentase ketuntasan belajar 21,87% yaitu sebanyak 7 siswa yang tuntas dan 25 siswa lainnya belum tuntas. Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang sekali.

Maka akan dilakukan tindakan dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran *shooting* Bolabasket pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2022, dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu; (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi.

Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Penelitian ini dilaksanakan

dalam dua siklus, siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu 3 x 45 menit. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1

Berdasarkan data kondisi pratindakan hasil belajar *shooting* pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2016, maka prosentase perlu ditingkatkan dengan pembelajaran yang tepat yaitu membuat siswa tertarik dan mudah melakukannya. Salah satunya yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada pembelajaran *shooting* Bolabasket, dalam penelitian ini yaitu dengan membentuk kelompok atau tim. Bentuk model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada materi *shooting* Bolabasket siklus 1 ini yaitu: materi *shooting* Bolabasket yang disusun dengan penyampaian materi terlebih dahulu, membentuk kelompok atau tim yang terdiri dari 5 - 6 siswa, melakukan

permainan atau *game*, melakukan kompetisi dan pemberian penghargaan atau rekognisi.

a. Rencana Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Kamis, di SMA Negeri 1 Pabuaran Serang. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I diadakan selama dua kali pertemuan. Peneliti dan guru merancang rencana pelaksanaan tindakan I sebagai berikut:

- 1) Guru dan peneliti melakukan analisis dalam silabus untuk mengetahui materi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengacupada tindakan (*treatment*)

yang diterapkan dalam PTK, yaitu *shooting* Bolabasket dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).

- 3) Mempersiapkan alat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran *shooting* Bolabasket, yaitu: Bolabasket, bola gabus, tali rafia, net, kun dan hollahop.
- 4) Peneliti dan guru menyusun media pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai berdasarkan tes keterampilan (*psikomotor*). Unsur-unsur yang dinilai dalam tes keterampilan adalah kesempurnaan melakukan gerakan dan ketepatan melakukan gerakan. Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 5) Menyusun instrument *shooting*

Bolabasket dan lembar observasi atau pengamatan pembelajaran melalui rubrik penilaian yang tercantum pada RPP.

- 6) Peneliti dan kolaborator menentukan lokasi untuk melakukan tindakan 1 yaitu di lapangan Bolabasket SMA Negeri 1 Pabuaran Serang.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan siklus I berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat diidentifikasi:

- a) Setelah Tindakan I dilakukan menunjukkan hasil dari keseluruhan aspek diantaranya, KI 1 (aspek spiritual) diperoleh ketuntasan sebesar 68,75%, KI 2 (aspek sosial) diperoleh ketuntasan sebesar 68,75%, KI 3 (*psikomotor*) diperoleh ketuntasan sebesar 53,13%, dan KI 4 (*kognitif*) dengan ketuntasan 56,25%. Untuk batas ketuntasan minimal KI 1 dan KI 2 adalah 3,00, untuk KI 3 dan KI 4 adalah 2,66.
- b) Dilihat dari ketuntasan seluruh aspek KI1, KI 2, KI 3, dan KI 4 diperoleh hasil belajar *shooting* Bolabasket dengan sejumlah 16 siswa telah masuk dalam kriteria Tuntas,

dan sedangkan 16 siswa Belum Tuntas.

Berdasarkan hasil Deskripsi siklus pertama, hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun pelajaran 2021/2022 setelah diberikan tindakan siklus I adalah; KI 1 dengan prosentase 68,75%, KI 2 dengan prosentase 68,75%, KI 3 sebesar 53,13% dan KI 4 dengan prosentase 56,25%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk KI 1 dan KI 2 yaitu 3,00 untuk KI 3 dan KI 4 sebesar 2,66. Dilihat dari ketuntasan seluruh aspek diperoleh hasil belajar *shooting* Bolabasket dengan 16 siswa telah mencapai kriteria Tuntas sedangkan 16 siswa belum tuntas.

a. Rencana Tindakan Siklus II

Kegiatan perencanaan Tindakan Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 19 November 2021, di SMA Negeri 1 Pabuaran Serang. Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan

refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Melalui hasil pengukuran tersebut maka Peneliti dan Guru merancang rencana pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran *shooting* Bolabasket dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup tiga aspek yaitu sosial dan spiritual (*afektif*), *psikomotor*, dan *kognitif*. Dengan alur pembelajaran sebagai berikut :
- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
- b) Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
- c) Peneliti dan guru mengamati apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, dan

saling memberikan evaluasi.

d) Peneliti dan guru melihat apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.

- 2) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II *shooting* Bolabasket dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).
- 3) Peneliti dan guru menyusun instrumen pembelajaran yakni berupa tes dan non tes. Instrumen tes dinilai dari tes keterampilan *shooting* Bolabasket (aspek *psikomotor*). Sedangkan instrumen non tes dinilai berdasarkan pedoman observasi yang dilakukan oleh guru dan peneliti dengan mengamati keaktifan dan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan melalui formulir penilaian / rubrik penilaian siswa yang tercantum dalam RPP.
- 4) Peneliti dan guru menyusun standar penilaian pada penguasaan teknik dasar *shooting* Bolabasket. Peneliti dan guru menentukan lokasi pelaksanaan tindakan II, yakni pada

lapangan olahraga SMA Negeri 1 Pabuaran Serang.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses belajar mengajar diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu siswa yang aktif selama pemberian materi *shooting* Bolabasket sebesar 80,00%, sedangkan 20,00% lainnya masih memberikan respon yang kurang serius terhadap materi.

Dari hasil wawancara dengan siswa yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa diantara mereka ada yang kurang bisa melakukan unjuk kerja praktik servis atas bolabasket karena *timing* memukul bolanya kurang tepat dan ada beberapa siswa yang merasa kesulitan menyesuaikan perkenaan bola dengan permukaan tangan, kebanyakan mereka tangannya mengepal dan terlambat saat melompat untuk melakukan pukulan *shooting* sehingga bolanya tidak melewati net dan keluar dari lapangan.

1) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi

siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran servis atas bolabasket melalui penerapan alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan Tindakan II berlangsung, berdasarkan hasil pekerjaan siswa dapat diidentifikasi:

1) Dalam materi *shooting* Bolabasket setelah Tindakan Siklus II dilakukan menunjukkan hasil bahwa KI 1 diperoleh ketuntasan 87,50%, KI 2 diperoleh ketuntasan 87,50%, KI 3 diperoleh ketuntasan 84,37%, dan KI 4 diperoleh ketuntasan sebanyak 84,37%.

2) Dari ketuntasan seluruh aspek diperoleh hasil belajar *shooting* Bolabasket dengan jumlah 28 siswa mencapai kriteria Tuntas sedangkan 4 siswa Belum Tuntas. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil sesuai dengan target diharapkan.

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II,

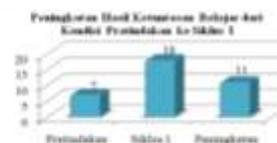
adapun kelebihan dan pelaksanaan Tindakan II diantaranya:

- 1) Sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan *shooting* Bolabasket dengan baik. Walaupun masih ada sebagian kecil siswa yang masih kesulitan dalam melakukan gerakan *shooting* Bolabasket.
- 2) Melalui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dengan dibantu oleh beberapa teman peneliti dan guru tidak kerepotan dalam proses transfer materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun ajaran 2021/2022 dapat dipaparkan perbandingan hasil tindakan antar siklus sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket dari Kondisi Pra tindakan ke Siklus 1

Tindakan	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
PraTindakan	7	21,87%	25	78,13%
	18	56,25%	14	43,75%



Berdasarkan Grafik diatas, menggambarkan hasil belajar *shooting* Bolabasket Kelas X.I SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun ajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) sehingga ketuntasan hasil belajar menjadi 18 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 11

Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dan penyebab peningkatan jumlah siswa yang tuntas dikarenakan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

Perbandingan Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket dari Siklus I ke Siklus II

Perbandingan hasil belajar *shooting* Bolabasket pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun ajaran 2021/2022 dari siklus I ke siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket dari Siklus I ke Siklus II.

Tindakan	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
Siklus I	18	56,25%	14	43,75%
Siklus II	28	87,50%	4	12,50%



Berdasarkan gambar di atas, menggambarkan hasil belajar *shooting* Bolabasket pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun ajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 sebanyak 18 siswa, kemudian

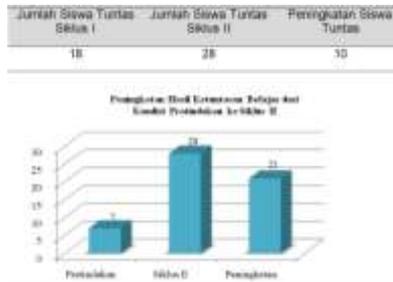
diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) ketuntasan hasil belajar menjadi 28 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 10. Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4).

Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dan terjadi peningkatan disiklus 2 ini dikarenakan dengan pemberian tugas untuk berlatih sendiri, menegur siswa yang banyak bercanda dan lebih mengawasi siswa saat melakukan gerakan teknik dasar *shooting* Bolabasket dan lebih cermat dalam mengoreksi setiap gerakan siswa.

Peningkatan Hasil Belajar Ketuntasan *Shooting* Bolabasket dari Kondisi Pratindakan ke Siklus II.

Peningkatan hasil belajar *shooting* Bolabasket pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang tahun ajaran 2021/2022 dari kondisi pratindakan ke siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan hasil belajar *shooting* bolabasket dari kondisi pratindakan ke siklus II



Berdasarkan gambar di atas, menggambarkan hasil *shooting* Bolabasket pada siswa Kelas X SMANegeriColomadu Karanganyar tahun ajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) ketuntasan hasil belajar menjadi 28 siswa, sehingga peningkatannya yaitu 21. Siswa bisa dikatakan tuntas untuk hasil belajarnya. Apabila tuntas dari 4 aspek spiritual (KI 1), Sosial (KI 2), Kognitif (KI 3) dan Psikomotor (KI 4). Apabila siswa tidak tuntas pada salah satu aspek, siswa itu bisa dikatakan belum tuntas. Dari pratindakan ke siklus II terdapat peningkatan yang cukup

signifikan di sebabkan karena adanya pembentukan kelompok secara gerakan heterogen sehingga siswa lebih percaya diri dan tidak malu saat melakukan gerakan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), Presentase peningkatan tidak hanya terjadi pada hasil *shooting* Bolabasket saja, namun hasil belajar siswa juga meningkat. Hasil belajar yang diperoleh berdasarkan ranah psikomotor, afektif (sikap, minat, nilai, konsep diri,moral), dan kognitif, terdapat peningkatan yang signifikan dari kondisi pratindakan, siklus 1 dan siklus 2.

Hasil belajar *shooting* Bolabasket yang tuntas pada kondisi pratindakan sebanyak 7 siswa atau persentase ketuntasan 21,87%, pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 18 siswa atau presentase ketuntasan 56,25%. Pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 28 siswa atau presentase ketuntasan menjadi 87,50% dari jumlah keseluruhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus, Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Agus, Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*:Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. Bachtiar.
2002. *Permainan Besar II Bola Volidan Bola Tangan*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Bonnie Robison. 1993. *Bola Basket Bimbingan, Petunjuk Teknik Bermain*. Semarang :Dahara Prize
- Dieter Beutelstahl. 2012. *Belajar Bermain Bola Basket*. Bandung : CVPionir Jaya
- Dimiyati dan Mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Ashadi
- Mahasatya.FKIP. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia. Husdarta
- dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- M.Yunus. 1992. *Bola Basket Olahraga Pilihan*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Bandung:Erlangga
- Nana Sudjana. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

- Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Basket*. Yogyakarta : Era Pustaka Utama
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinargrafika.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusli Lutan. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktek*. Terjemahan Yusron, N. Bandung : Nusa Media.
- Suharno, HP. 1974. *Dasar-Dasar Permainan Bola Basket*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sunardi dan Kardiyanto.D.W. 2013. *Bolabasket*. Surakarta: UNS Press.
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung :Alfabeta.