

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan *Passing* Bola Basket pada Siswa Kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang

Firdaus Mahendra¹, Pandu Kresnapati², Suwarso³

^{1,3} Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Universitas PGRI Semarang

² Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

e-mail: edosjunior09@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan teknik analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang yang berjumlah 32 siswa. Data diperoleh melalui tes untuk memperoleh nilai aspek kognitif dan lembar observasi untuk menilai aspek afektif dan keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar: 1) Pada aspek afektif dari kondisi awal 59%, meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan meningkat menjadi 90% pada siklus II, 2) Pada aspek kognitif dari kondisi awal 50%, meningkat menjadi 70% pada siklus I, dan meningkat menjadi 80% pada siklus II, 3) Pada aspek keterampilan dari kondisi awal 48%, meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan meningkat menjadi 81% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Terjadi peningkatan hasil belajar dalam aspek afektif dari pembelajaran *passing* bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang, 2) Terjadi peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif dari pembelajaran *passing* bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang, 3) Terjadi peningkatan hasil belajar dalam aspek keterampilan dari pembelajaran *passing* bola basket melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang.

Kata kunci: *Aspek Kemampuan, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Team Games Tournament (TGT).*

Abstract

This Classroom Action Research aims to improve learning outcomes in basketball passing through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model among class X BD students at SMK Yayasan Pharmasi Semarang. The study focuses on three main aspects: affective, cognitive, and skills. Utilizing a descriptive qualitative data analysis technique, the research involved 32 students. Data were collected through tests for the cognitive aspect and observation sheets for the affective and skills aspects. The findings revealed significant improvements across all three aspects. Specifically, in the affective aspect, the learning outcomes increased from 59% initially to 72% in cycle I and 90% in cycle II. In the cognitive aspect, the results improved from 50% initially to 70% in cycle I and 80% in cycle II. In the skills aspect, the outcomes rose from 48% initially to 62% in cycle I and 81% in cycle II. These results indicate that the application of the TGT model effectively enhances the learning outcomes in affective, cognitive, and skills aspects for basketball passing among class X BD students at SMK Yayasan Pharmasi Semarang.

Keywords : *Classroom Action Research, Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT), Skills Aspect.*

PENDAHULUAN

(Subandrio 2021:178) Pendidikan seringkali dikatakan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan mendidik generasi penerus bangsa agar memiliki etika, norma, dan nilai adat istiadat. Sejalan dengan (Setiyawati 2023:228), pendidikan menjadi salah satu proses berkelanjutan yang bertujuan mempersiapkan kualitas manusia yang terkait dengan nilai budaya bangsa dan Pancasila, guna menciptakan cendekiawan masa depan. Salah satu jenis Pendidikan yang ada di Indonesia yaitu Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) diartikan sebagai mata pelajaran penting yang diterapkan di semua jenjang sekolah, mulai dari SD hingga SMA. Fokusnya pada aktivitas fisik bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang, termasuk kesejahteraan fisik, psikologis, dan emosional (Alhumary 2023:11). Pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan aspek motorik melalui aktivitas olahraga, mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas. Ini juga berperan dalam mengembangkan kesegaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, manajemen emosional, perilaku moral, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih (Rohmah, 2021:2). Dengan demikian, PJOK adalah bagian integral dari sistem pendidikan untuk mencapai kesejahteraan fisik, afektif, psikologis, dan sosial-emosional. Pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan (PJOK) termasuk dalam bagian mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan, menekankan aktivitas fisik yang meningkatkan kualitas fisik, psikologis, dan emosional individu (Alhumary 2023:8). Manfaat pendidikan jasmani sangat luas, membuatnya diminati oleh peserta didik karena mampu meningkatkan daya ingat dan memberikan pengalaman berharga melalui berbagai aktivitas jasmani (Shofiyana, 2023:70). Materi dalam pembelajaran PJOK perlu dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa. Bola basket, sebagai salah satu materi permainan bola besar, tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga minat dan keterampilan siswa (Novriliani, 2021:17). Teknik dasar seperti passing sangat penting dan perlu dikuasai oleh siswa, mencakup *overhead pass*, *chest pass*, dan *bounce pass* (Nopiyanto, 2022:20). Guru PJOK harus mengajarkan teknik dasar ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bola basket. Dalam Pendidikan terdapat beberapa model pembelajaran seperti *Team Games Tournament* TGT.

(Nurjanah 2019:228) Model sering disebut sebagai suatu rencana, gambaran, atau penjelasan yang menggambarkan suatu objek, sistem, atau konsep dengan seringkali disederhanakan atau diidealisasi. Proses pembelajaran juga dikenal sebagai hasil dari ingatan, pemikiran, dan kesadaran diri yang mempengaruhi pemahaman. Ini terjadi selama proses belajar berlangsung, bahkan dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar adalah bagian alami dari kehidupan setiap individu. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Wijaya and Arismunandar 2018:179) dan Model juga bisa dilihat sebagai usaha untuk menjadikan sebuah teori lebih konkret, sekaligus menjadi analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Menurut Robins, "Sebuah model adalah abstraksi dari realitas; representasi yang disederhanakan dari beberapa fenomena dunia nyata." Dalam konteks ini, model adalah cara untuk merepresentasikan beberapa fenomena yang ada dalam dunia nyata (Mirdad and Pd 2020:15) model pembelajaran juga disebut juga sebagai salah satu contoh dalam model.

(Nurjanah 2019:228) Secara umum, model pembelajaran disebut sebagai suatu metode atau teknik yang sistematis yang digunakan oleh guru untuk mengatur pengalaman belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perkembangan pendidikan kontemporer sangat dipengaruhi oleh globalisasi, yang berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat. Sejalan dengan (Khoerunnisa and Aqwal 2020:2) Model pembelajaran umumnya dibuat berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para pakar merancang model-model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Salah satu jenis model pembelajaran adalah *Team Games Tournament* (TGT)

(Sugiata 2019:79) TGT sering disebut sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 3-4 orang yang memiliki perbedaan dalam kemampuan, jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. Pendekatan pembelajaran TGT melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan tersebut. Dalam TGT, siswa berperan sebagai tutor sesama, dengan fokus pada penguatan. Aktivitas pembelajaran

dalam bentuk permainan yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar sejalan dengan (Rahmawati 2019:12) Model pembelajaran yang efektif, seperti *Team Games Tournament* (TGT), sangat penting untuk membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. TGT dikatakan sebagai model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan semua siswa tanpa perbedaan status, dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Ini dapat menjadi solusi bagi guru PJOK untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran TGT dapat di aplikasikan dalam berbagai jenis olahraga salah satu nya adalah olahraga basket.

Bola Basket sering dikatakan sebagai Permainan olahraga bola yang dimainkan oleh dua regu atau tim yang terdiri dari 5 pemain inti dalam satu tim. Jumlah maksimal pemain dalam bola basket adalah 12 pemain termasuk pemain inti, waktu permainan bola basket adalah 4 x 10 menit, terdapat 4 babak dengan waktu istirahat selama 10 menit. Teknik dasar permainan bola basket adalah *Dribbling, Passing, Shooting dan Lay Up*. Dalam olahraga bola basket terdapat beberapa permainan kecil bola basket yang bertujuan agar atlet/pemain lebih baik dalam melakukan teknik permainan bola basket, (Hasanah 2020:16), Permainan ini dilakukan untuk melatih keterampilan melakukan umpan kepadarekan dengan menghindari jangkauan rintangan yang dinamis. Tujuan permainan bola basket adalah mencetak point sebanyak mungkin ke ring (keranjang) milik lawan dan menghadang lawan untuk mencetak point. Dalam permainan bolabasket, seorang pemain dituntut selalu bergerak sambil memperagakan teknik dasar bolabasket, berusaha memasukkan bola ke ring lawan sebanyak-banyaknya tanpa mendapat gangguan dari lawan serta berusaha mencegah lawan untuk berusaha memasukkan bola ke dalam ring (Mahardika, 2014:4). Salah satu jenis passing dalam bola basket yaitu *overhead pass*.

Hasil observasi di SMK Yayasan Pharmasi Semarang menunjukkan bahwa banyak siswa belum mampu memperagakan teknik passing bola basket dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut melalui penerapan model pembelajaran TGT, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Basket pada Siswa Kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang". Rumusan masalah penelitian ini meliputi apakah terdapat peningkatan hasil belajar afektif, kognitif, dan keterampilan dari pembelajaran passing bola basket melalui TGT pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar afektif, kognitif, dan keterampilan dari pembelajaran passing bola basket melalui TGT pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang. Manfaat penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada dunia pendidikan, khususnya pendidikan jasmani. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PJOK untuk menerapkan model pembelajaran TGT yang kreatif, meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek afektif, kognitif, dan keterampilan dalam materi passing bola basket.

Penelitian yang saya lakukan relevan dengan (Sulfemi 2018:1) yaitu sama menggunakan model TGT dalam melakukan penelitian tetapi terdapat perbedaan di bagian media nya, penelitian yang saya lakukan menggunakan bola basket sedangkan penelitian Sulfemi menggunakan media kartu.

METODE

Penelitian dilakukan di SMK Yayasan Pharmasi Semarang, yang berlokasi di Jl. Satrio Wibowo I, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang Prov. Jawa Tengah. Sekolah ini dipilih karena memiliki berbagai masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seperti sarana olahraga yang terbatas, variasi model pembelajaran yang kurang, dan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penelitian dilaksanakan di kelas X BD selama tiga pertemuan pada tanggal 30 April 2024 (Pra-Siklus), 21 Mei 2024 (Siklus 1), dan 22 Mei 2024 (Siklus 2).

Subjek penelitian adalah siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sumber data penelitian mencakup siswa sebagai subjek penelitian untuk mengumpulkan data hasil belajar passing bola basket melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT);

peneliti yang berperan sebagai guru dan penggagas model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar passing bola basket; dan observer yang bertugas mengamati dan menilai kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar passing bola basket melalui model pembelajaran TGT.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No.	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrumen
1	Peserta Didik	- Afektif/ sikap peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran materi <i>passing</i> bola basket melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).	- Observasi/ pengamatan oleh observer	- Penilaian sikap melalui lembar observasi di lapangan (sesuai dengan rubrik penilaian pada RPP).
2	Peserta Didik	- Psikomotorik/hasil keterampilan dalam melakukan <i>passing</i> bola basket melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).	- Tes Praktik - Observasi/ pengamatan oleh observer	- Tes keterampilan unjuk kerja praktik yang meliputi <i>passing</i> bola basket melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) (sesuai dengan rubrik penilaian pada RPP).
3	Peserta Didik	- Kognitif/ pengetahuan/ pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran <i>passing</i> bola basket melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).	- Tes tulis	- Tes tulis berisi soal dengan rubrik penilaian aspek kognitif (sesuai dengan rubrik penilaian pada RPP).

(Ricky 2020:4)

(Susanto 2023:55) Uji validitas data disebut sebagai elemen penting dalam penelitian karena menentukan keabsahan data yang diperoleh. Dalam penelitian tindakan kelas ini, digunakan teknik triangulasi untuk menguji validitas data. (Alfansyur 2020:147) Triangulasi melibatkan penggabungan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data untuk memastikan kredibilitas data. Triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data dari berbagai sumber, seperti siswa dan observer, selama kegiatan pembelajaran. Teknik ini membantu mengidentifikasi pandangan yang sama, berbeda, dan spesifik dari berbagai sumber, serta memperoleh kesepakatan (*member check*) atas data yang telah dianalisis. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yang menurut (Sugiyono 2017), mendeskripsikan data yang terkumpul tanpa menggeneralisasi. Teknik analisis mengacu pada model interaktif Miles and Huberman, yang melibatkan tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan. Aspek yang dianalisis mencakup psikomotor, kognitif, dan afektif peserta didik melalui praktik *passing* bola basket, jawaban soal, dan observasi perilaku. Hasil belajar dihitung dari nilai ketiga aspek tersebut. Indikator kinerja penelitian bertujuan meningkatkan hasil belajar *passing* bola basket melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang.

Tabel 2. Indikator Kinerja Penelitian

Aspek yang Diukur	Presentase Target Akhir Pencapaian	Penilaian
Afektif	100%	Melaluiskalasiaksesuai dengan pedoman rubrik penilaian pada RPP.
Kognitif	80%	Melalui tes kemampuan kognitif sesuai dengan pedoman rubrik penilaian pada RPP.
Keterampilan atau Psikomotorik	80%	Diamatimelaluiiproses pembelajaran serta unjuk kerja praktik sesuai dengan pedoman rubrik penilaian pada RPP.

(Herwanto 2021:85)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, di mana serangkaian tindakan dilakukan secara berkala dalam siklus yang telah direncanakan pada siswa kelas X BD sebagai subjek penelitian. Strategi pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai media untuk menyampaikan materi, dengan tujuan mendorong siswa belajar secara aktif dan interaktif dalam siklus pertama. Setelah pelaksanaan siklus pertama, dilakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan, untuk kemudian merencanakan modifikasi dan penyempurnaan pada siklus pembelajaran berikutnya. Siklus kedua dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini tidak melanjutkan ke siklus ketiga.



Gambar 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

(Yuniarsi , 2022:10)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal siswa yang akan menjadi subjek penelitian diukur menggunakan lembar observasi, angket, dan tes keterampilan dalam teknik dasar passing bola basket. Observasi, angket, dan tes keterampilan digunakan untuk mengetahui dan mengukur kondisi awal siswa terkait sikap, penguasaan materi, dan konsep gerak teknik dasar passing bola basket sebelum diberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Berikut adalah hasil observasi pada setiap indikator sebelum penerapan model pembelajaran TGT dalam kegiatan belajar mengajar (pra-siklus).

Berdasarkan hasil observasi penilaian sikap, kognitif, dan keterampilan, rata-rata hasil belajar siswa berada di bawah 60%. Secara spesifik, pada kegiatan pra-siklus, nilai afektif (sikap) siswa mencapai 59%, nilai kognitif (pengetahuan) 50%, dan keterampilan siswa 48%. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya tidak menunjukkan perubahan signifikan dan hasil belajar tidak memenuhi harapan, yakni ketuntasan penguasaan materi passing bola basket. Oleh karena itu, peneliti berencana melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam teknik dasar passing bola basket dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus untuk menyelesaikan permasalahan di kelas X BD. Setiap siklus akan menggunakan model pembelajaran TGT. Untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi, observasi, angket, dan tes keterampilan akan dilakukan pada setiap siklus. Setelah observasi awal (pra-siklus), kegiatan

penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, analisis, dan refleksi dalam rangkaian siklus. Penelitian akan diakhiri setelah terdapat perubahan positif dalam hasil belajar siswa. Berikut adalah pembahasan masing-masing siklus.

Siklus I

Dalam perencanaan tindakan siklus I, beberapa langkah yang diambil antara lain menyiapkan permainan untuk melatih kekompakan siswa, menyusun RPP, lembar penilaian, lembar observasi, lembar tes dan angket, menyiapkan lapangan, sarana dan prasarana, menetapkan alokasi waktu penelitian, dan sosialisasi kepada subjek penelitian.

Pada siklus pertama, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar passing bola basket. Pembelajaran dimulai dengan menayangkan video tentang passing bola basket melalui LCD projector di kelas. Siswa kemudian mempraktikkan gerakan passing di lapangan melalui berbagai permainan beregu. Pendekatan ini meningkatkan motivasi, keaktifan, dan minat belajar siswa. Kegiatan meliputi penayangan video, pemanasan statis dan dinamis, pemanasan berbasis permainan "gula dan semut", latihan teknik dasar passing seperti estafet bola kolong, estafet bola lenting, dan passing berpasangan, diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi, serta memberikan apresiasi kepada kelompok.

Penilaian aspek afektif dan keterampilan siswa dilakukan selama pembelajaran oleh guru dan lima observer, sedangkan angket tes kognitif diberikan di akhir kegiatan. Selama observasi siklus pertama, aktivitas siswa bervariasi namun menunjukkan peningkatan dibandingkan observasi awal. Pada awal hingga pertengahan pembelajaran, siswa cukup kondusif, tetapi beberapa siswa menunjukkan sikap malas pada pertengahan hingga akhir pembelajaran. Meski beberapa siswa masih ragu dan kurang percaya diri dalam mempraktikkan teknik passing, motivasi dari guru membuat mereka lebih aktif. Berdasarkan hasil pengamatan, penerapan model pembelajaran TGT berhasil meningkatkan hasil belajar passing bola basket siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil belajar siswa pada siklus pertama, ditemukan beberapa hal penting. Permasalahan yang ditemukan adalah upaya perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus kedua, terutama dalam pengondisian siswa dari pertengahan hingga akhir pembelajaran. Faktor-faktor seperti cuaca panas, kelelahan fisik, dan pengulangan materi yang monoton dapat menurunkan minat siswa. Pada siklus kedua, peneliti akan menilai keaktifan kelompok dalam bertanya, menjawab, dan mempraktikkan di depan kelompok lain untuk menjaga semangat siswa sepanjang pembelajaran, sehingga mereka lebih perhatian, tanggap, aktif, dan percaya diri.

Kendala yang Dihadapi termasuk rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat tetapi masih kurang maksimal. Pada aspek afektif, rata-rata nilai meningkat menjadi 72% (naik 13% dari pra-siklus), pada aspek kognitif meningkat menjadi 70% (naik 20%), dan pada aspek keterampilan meningkat menjadi 62% (naik 14%). Namun, beberapa siswa masih kesulitan dalam pengondisian di lapangan, manajemen waktu oleh guru, kerjasama kelompok, dan pemahaman konsep gerak dasar. Rencana Perbaikan mencakup memberikan penjelasan lebih mendetail tentang teknik dasar passing pada bola basket untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kelompok dengan hasil diskusi rendah pada siklus pertama akan diberikan motivasi untuk presentasi yang lebih jelas dan konkret. Selain itu, peningkatan keaktifan dan keberanian siswa dalam mempraktikkan gerakan passing yang benar akan didorong dengan pemberian nilai tambahan yang diakumulasikan pada lembar unjuk kerja aspek keterampilan.

Siklus II

Siklus kedua dilakukan sehari setelah siklus pertama dengan fokus pada aktivitas pembelajaran passing bola basket melalui permainan beregu yang lebih kompleks. Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat siswa dalam menganalisis, mempraktikkan, dan mengevaluasi gerakan-gerakan yang sebelumnya belum optimal. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar berdasarkan hasil pembelajaran siklus sebelumnya, untuk memastikan pemahaman merata melalui tutor sebaya dan meningkatkan pembelajaran melalui diskusi kelompok.

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua meliputi penayangan dan penjelasan video pembelajaran, pemanasan statis dan dinamis, serta pemanasan berbasis permainan untuk

pembagian kelompok. Latihan teknik dasar passing bola basket dilakukan dengan permainan post passing dan passing berpasangan dengan lari menyamping (chest pass, bounce pass, dan overhead pass). Siswa diberi motivasi dengan bimbingan belajar intensif dan kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan mereka dalam lomba antar kelompok, yang bertujuan meningkatkan kepercayaan diri dan memperkaya suasana pembelajaran.

Observasi pada pelaksanaan tindakan siklus kedua menunjukkan peningkatan kondisi siswa yang lebih mudah dikondisikan, partisipasi yang baik, dan peningkatan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Pendekatan motivasi yang berkelanjutan diterapkan untuk mendorong siswa agar lebih aktif, dengan memberikan penghargaan dan sedikit hukuman untuk mempertahankan disiplin dan motivasi dalam mengembangkan keterampilan teknik dasar passing bola basket.

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas dari pra-siklus hingga siklus kedua, peneliti mengetahui dan memahami kelemahan yang muncul selama proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan antusiasme siswa terhadap pendidikan jasmani, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar secara signifikan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Tindakan yang dilakukan pada siklus pertama dan kedua berhasil merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, termasuk dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri. Hasil belajar siswa secara terperinci dapat dilihat dari tabel 3 hingga tabel 11 yang mencatat perkembangan dari pra-siklus hingga siklus kedua.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kualitas pembelajaran (proses maupun hasil) yang terjadi. Berikut merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X BD pada saat kondisi awal (pra-siklus), siklus I, dan siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Aspek Afektif, Kognitif dan Keterampilan

Aspek	Kondisi Awal (Pra-Siklus)	Siklus I	Siklus II
Afektif	59%	72%	90%
Kognitif	50%	70%	80%
Keterampilan	48%	62%	81%

Hasil pembelajaran pada awalnya (pra-siklus) menunjukkan bahwa rata-rata nilai aspek afektif siswa hanya mencapai 59%. Namun, setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siklus pertama, nilai tersebut meningkat menjadi 72%, dan pada siklus kedua dengan model yang lebih kompleks mencapai 90%. Begitu juga dengan aspek kognitif, yang awalnya hanya 50% pada pra-siklus, meningkat menjadi 70% pada siklus pertama, dan mencapai 80% pada siklus kedua. Selain itu, aspek keterampilan siswa awalnya hanya mencapai 48%, meningkat menjadi 62% pada siklus pertama, dan mencapai 81% pada siklus kedua.

Sebelum melakukan tindakan pada setiap siklus dalam penelitian ini, peneliti melakukan survei awal untuk memahami kondisi lapangan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama materi passing bola basket di kelas X BD di SMK Yayasan Pharmasi Semarang. Survei awal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih rendah. Kolaborasi antara peneliti, guru pamong, dan observer dilakukan untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Hasilnya, melalui penelitian tindakan kelas ini, pembelajaran menjadi lebih efektif dengan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar yang signifikan.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dilihat dari beberapa indikator penting:

1. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi dalam pembelajaran. Mereka aktif dalam diskusi, bertanya, dan memberikan pendapat dengan percaya diri, serta menunjukkan kemampuan dalam presentasi di hadapan teman-teman mereka.

2. Siswa mampu menguasai teknik dasar passing pada bola basket. Melalui pembelajaran yang dirancang dengan permainan dan kompetisi menarik, siswa tidak hanya belajar dengan baik tetapi juga menguasai teknik-teknik yang diajarkan.
3. Guru pendidikan jasmani mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang mampu mengembalikan semangat belajar siswa terhadap pendidikan jasmani, yang sebelumnya kurang terlihat.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar passing bola basket siswa kelas X BD di SMK Yayasan Pharmasi Semarang, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada peserta didik, dengan guru sebagai fasilitator pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar passing bola basket pada siswa kelas X BD SMK Yayasan Pharmasi Semarang terbukti cukup efektif dilaksanakan. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar rata-rata siswa pada aspek afektif, kognitif, dan keterampilan. Aspek afektif meningkat dari 59% menjadi 90%, aspek kognitif dari 50% menjadi 80%, dan aspek keterampilan dari 48% menjadi 81%.

Saat ini, bagi guru, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran passing bola basket di sekolah. Guru juga perlu menghadirkan pembelajaran dengan metode yang bervariasi untuk menghindari kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi serta keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Evaluasi dan refleksi secara rutin perlu dilakukan untuk mengevaluasi tingkat penguasaan materi oleh siswa. Bagi siswa, penting untuk selalu siap dan semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan instruksi guru. Mereka juga dapat meningkatkan kemampuan belajar dalam pendidikan jasmani dengan belajar mandiri, mencari referensi di internet, membaca buku di perpustakaan, serta aktif dalam mempraktikkan aktivitas gerak yang terkait. Untuk peneliti berikutnya, disarankan untuk lebih mengembangkan metode pembelajaran melalui model TGT, memodifikasi strategi pembelajaran, dan menerapkan TGT pada materi pelajaran lainnya sebagai upaya untuk terus meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhumary, Farid M. 2023. "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMA Negeri 4 Binjai." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 6(1):1013–19.
- Hasanah, F. 2020. "Konsep Pertandingan Bola Basket Selama Masa Pandemi Covid-19." *Academia.Edu* 1–6.
- Inkadatu, Erzitka. 2017. "Peran Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Siswa Kelas Atas Sd Negeri 2 Kalipetir." Universitas PGRI Yogyakarta.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4(1):1–27. doi: 10.36088/fondatia.v4i1.441.
- Mirdad, Jamal, and M. I. Pd. 2020. "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)." 2(1):14–23.
- Nopiyanto, Y. E., Alexon, S. Raibowo, and A. Prabowo. 2022. "Karakteristik Psikologis Atlet Basket Putri Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kabupaten Bengkulu Utara." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 8(1):101–8.
- Novriliani, Ega, and Yanti Puspita Sari. 2021. "Tingkat Keterampilan Bola Basket Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket." *Jurnal Edukasimu* 1(3):1–9.
- Nurjanah, Tati. 2019. "Model-Model Pembelajaran Ilmu Fara'idh." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7(2):225. doi: 10.36667/jppi.v7i2.365.

- Rahmawati, Rafika. 2019. "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Khusus* 14(2):70–76. doi: 10.21831/jpk.v14i2.25169.
- Rohmah, Lailatur, and Heryanto Nur Muhammad. 2021. "Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Aktivitas Fisik Siswa Sekolah." *Jurnal Universitas Negeri Surabaya* 9(1):511–19.
- Setiyawati, Neni, and Uray Rina Septiani. 2023. "Analisis Pengembangan Rancangan Pembelajaran Dengan Pendekatan Ubd." *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran* 4(3):170–74. doi: 10.30596/jppp.v4i3.16126.
- Shofiyana, Intan Riska, and Heryanto Nur Muhammad. 2023. "Identifikasi Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Peserta Ekstrakurikuler Wall Climbing Di SMAN 1 Gondang." *Jurnal Ilmu Olahraga* 4(2):113–19. doi: 10.46838/spr.v4i2.322.
- Subandrio, Wahyu, and Dwi Cahyo Kartiko. 2021. "Survey Keterlaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 1 Purwoasri." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 9(2):177–82.
- Sugiata, I. Wayan. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2(2):78. doi: 10.23887/jpk.v2i2.16618.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi. 2018. "Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar* 01 No. 01.
- Wijaya, Hengki, and Arismunandar Arismunandar. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial." *Jurnal Jaffray* 16(2):175. doi: 10.25278/jj71.v16i2.302.
- Yuniarsi, Evi, and Johanes Sapri. 2022. "Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 12(1):124–37. doi: 10.33369/diadi.v12i1.21370.
- Arisandi, Desy. 2016. "Pengaruh Latihan Menggunakan Net Terhadap Kemampuan Overhead Pass Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Di SMP Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunungkidul." *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi* 5(1):2–8.
- Darmawan, Anugerah Budhi, Oni Bagus Januarto, and Usman Wahyud. 2019. "Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling , Passing Dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMP Negeri 2 Kota Malang." *Pendidikan Jasmani* 26(2):351–64.
- Hidayat, Syarip, and Lutfi Nur. 2018. "Nilai Karakter, Berpikir Kritis Dan Psikomotorik Anak Usia Dini." *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 13(1):29–35. doi: 10.21009/jiv.1301.4.
- Kasenda, Lorenzo M., Steven Sentinuwo, and Virginia Tulenan. 2016. "Sistem Monitoring Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android." *Jurnal Teknik Informatika* 9(1). doi: 10.35793/jti.9.1.2016.14808.
- Miranti, Kiki, Ahmad Rusyadi, and Fahmi Fahmi. 2022. "Melatih Keterampilan Psikomotorik Siswa Melalui Penggunaan Lembar Kerja Siswa (Lks)." *Journal of Banua Science Education* 2(2):93–98. doi: 10.20527/jbse.v2i2.106.