

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR JUMP SHOOT BOLA BASKET**

I Nym Sudi Cahyana, I Nym Kanca, Ni Nym Mestri Agustini

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {[sudi.cahyana@yahoo.com](mailto:sudi.cahyana@yahoo.com), [kancanyoman@yahoo.co.id](mailto:kancanyoman@yahoo.co.id),  
[nyoman\\_mestri@yahoo.com](mailto:nyoman_mestri@yahoo.com)}

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu peneliti sebagai guru, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014, sebanyak 30 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan tes. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data rata-rata aktivitas belajar *jump shoot* bola basket menunjukkan terjadi peningkatan 0,8 dari 7,6 (24 orang sudah aktif) pada siklus I menjadi 8,4 (30 orang sudah aktif) pada siklus II. Hasil belajar *jump shoot* bola basket menunjukkan peningkatan 23,3% dari 20 orang (66,7%) tuntas pada siklus I menjadi 27 orang (90%) tuntas pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru penjasorkes dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran teknik dasar *jump shoot* bola basket.

Kata-kata kunci: model pembelajaran kooperatif, aktivitas, hasil belajar, *jump shoot*, dan bola basket.

### **Abstract**

This study aims to improve the activity and results of learning the basic techniques of jump shoot basketball with cooperative learning model TGT implementation. This research is a classroom action research, which is conducted in two cycles. The subjects were 30 students of class VIII A SMP Negeri 5 Singaraja academic year 2013/2014. Results of data analysis the learning activity of jump shoot basketball showed an increase of 0,8 from 7,6 (24 people active) in the first cycle to 8,4 (30 people active) in the second cycle. Learning outcomes jump shoot basketball showed an increase of 23,3% from 20 persons (66,7%) completed the first cycle to 27 people (90%) completed the second cycle. Based on the results of the data analysis and discussion, it can be concluded that the activity and results the basic techniques of jump shoot basketball improved through the application of cooperative learning model TGT on students of class VIII A SMP Negeri 5 Singaraja academic year 2013/2014. Therefore, researchers suggest that penjasorkes teacher implement cooperative learning model TGT in learning the basic techniques of basketball jump shoot.

Keywords: cooperative learning, activity, learning outcomes, jump shoot, and basketball.

## PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, di mana pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2010:17). Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran pada tahun 2006 digunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam KTSP penilaian menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja adalah 72, sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal minimal 85%.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 5 Singaraja pada siswa kelas VIII A, dalam pembelajaran penjasorkes terlihat masih rendahnya aktivitas belajar siswa saat menerima materi pelajaran khususnya materi *jump shoot* bola basket. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh langsung dari lapangan, yaitu aktivitas belajar *jump shoot* secara klasikal, dari jumlah siswa 30 orang, siswa yang tergolong dalam kategori sangat aktif 2 orang (6,7%), siswa yang berada pada kategori aktif 4 orang (13,3%), cukup aktif 18 orang (60%), kurang aktif 6 orang (20%), dan sangat kurang aktif tidak ada (0%). Rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal adalah 5,6. Sedangkan, hasil belajar siswa untuk mata pelajaran *jump shoot* bola basket 5 orang (16,7%) yang terlampaui KKM, 1 orang (3,3%) yang

tercapai KKM dan 24 orang (80%) yang belum tercapai KKM. Hal ini merupakan masalah karena rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 5,6, di mana diharapkan rata-rata aktivitas belajar siswa secara klasikal minimal 7. Sedangkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya 20%, di mana diharapkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal minimal 85%.

Penjasorkes pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional (Husdarta, 2009:3). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa dan Sukadi, 2007:8). Ada beberapa jenis model pembelajaran yaitu: model pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan kontekstual. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Trianto, 2010:58). Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:295). Dalam belajar terdapat aktivitas dan hasil belajar. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2006:22). Bola basket merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua regu dan dipimpin oleh dua orang wasit dengan jumlah pemain masing-masing regu 5 orang. Teknik dasar bola basket meliputi melempar dan menangkap, menggiring, dan menembak. *Jump shoot* bola merupakan teknik tembakan yang cukup sulit dilakukan, karena merupakan gerakan yang kompleks. Gerakan ini terdiri atas

unsur loncatan, tembakan, dan ketepatan waktu pada saat melepas bola (Sutrisno dan Khafadi, 2010:11).

Berdasarkan data observasi awal ditemukan permasalahan umum yang dialami siswa dalam proses pembelajaran yaitu: siswa sulit dalam mencari kelompok belajar, siswa ingin menang sendiri dalam melakukan teknik dasar *jump shoot* bola basket sehingga tidak memberikan kesempatan kepada teman kelompok untuk melakukan teknik dasar *jump shoot* bola basket siswa, dan siswa tidak dapat bermain dalam pembelajaran teknik dasar *jump shoot* bola basket sehingga situasi belajar kurang menyenangkan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran tersebut dari segi aktivitas belajar siswa adalah (1) dilihat dari segi visual, beberapa siswa belum memperhatikan guru dalam menjelaskan materi teknik dasar *jump shoot* bola basket, (2) dari segi lisan beberapa siswa belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran, (3) dari segi audio beberapa siswa belum mampu mendengarkan penjelasan temannya terkait materi pelajaran, (4) dari segi metrik siswa belum bisa melaksanakan tugas gerak teknik dasar *jump shoot* bola basket, dan (5) dari segi emosional siswa kurang bersemangat melakukan teknik dasar *jump shoot* bola basket. Sedangkan permasalahan pada ketuntasan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket adalah (1) dilihat dari aspek kognitif beberapa siswa masih belum mampu menyelesaikan soal *jump shoot* bola basket, (2) dilihat dari aspek afektif siswa cenderung bersifat individual, kebanyakan siswa tidak mampu berinteraksi dengan temannya, selain itu kurangnya kepercayaan diri siswa dalam melakukan gerakan teknik dasar *jump shoot* bola basket, dan (3) dilihat dari aspek psikomotor siswa belum menguasai teknik dasar *jump shoot* bola basket baik dari sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir yang disebabkan siswa kurang kesempatan dan motivasi dalam melakukan gerakan.

Jika hal ini terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada siswa

dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dicarikan jalan keluar agar tujuan proses pembelajaran mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan hasil refleksi awal yang dilakukan, didapatkan solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran penjasorkes materi *jump shoot* bola basket yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dipilih karena pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sementara sambil bekerjasama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial (Santayasa, 2007:31). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau (Pertandingan Permainan Tim) dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward, di mana pada model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (dalam Trianto, 2010:83). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok/tim yang kemudian akan dipertandingkan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014.

## **METODE**

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu peneliti sebagai guru. PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan

praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Kanca, 2010:108). Adapun prosedur yang dilalui dalam penelitian ini adalah: a) observasi awal, (b) refleksi awal, (c) mengidentifikasi masalah, (d) menganalisis masalah, (e) merumuskan masalah, dan (f) melaksanakan penelitian tindakan kelas meliputi: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/ evaluasi, refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014 dalam pembelajaran *jump shoot* bola basket yang dilaksanakan di lapangan basket SMP Negeri 5 Singaraja dari pukul 06.30-07.50 WITA. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil.

Data aktivitas dan hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan tes. Data aktivitas belajar diperoleh dari instrumen observasi aktivitas belajar yang diamati oleh dua observer yang berasal dari guru penjasorkes SMP Negeri 5 Singaraja. Observasi dilakukan pada pertemuan I di setiap siklus dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan cara memberi tanda ada atau tidak dengan tanda cek ( $\checkmark$ ) pada lembar observasi aktivitas belajar sesuai dengan deskripsi observasi aktivitas belajar. Data hasil belajar diperoleh dari lembar observasi aspek afektif yang diamati oleh dua observer yang berasal dari guru penjasorkes SMP Negeri 5 Singaraja pada pertemuan II disetiap siklus. Pada pertemuan II dilakukan penilaian aspek kognitif oleh peneliti dengan memberikan tes obyektif di kelas, dan instrumen aspek psikomotor dinilai oleh dua orang guru penjasorkes SMP Negeri 5 Singaraja dan satu orang dosen Fakultas Olahraga dan Kesehatan, UNDIKSHA Singaraja. Penilaian aspek psikomotor dilakukan

dengan cara memberikan tes perbuatan kepada setiap siswa untuk mempraktikkan teknik dasar *jump shoot* satu tangan dan dua tangan bola basket.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Data aktivitas (berupa skor) yang terkumpul dihitung tingkat rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (1)$$

(Sudjana, 2006:109)

Keterangan:

$\bar{X}$  : rata-rata  
 $\sum X$  : jumlah seluruh skor  
N : banyaknya subjek

Untuk menentukan kriteria aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket berdasarkan mean ideal ( $M_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) dengan mengkonversikan rata-rata ( $\bar{X}$ ) ke dalam kriteria, maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$M_i = \frac{1}{2} \times SMI \quad (2)$$

$$SD_i = \frac{1}{3} \times M_i \quad (3)$$

(Nurkencana dan Sunarta, 1992:100)

Keterangan:

$M_i$  : mean ideal (angka rata-rata ideal)  
 $SD_i$  : standar deviasi ideal  
 $SMI$  : skor maksimal ideal

Tabel 1. Kriteria Penggolongan Aktivitas Belajar

Kriteria	Kategori	Keterangan
$\bar{X} \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Aktif	Sudah Aktif
$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{X} < Mi + 1,5 SDi$	Aktif	
$Mi - 0,5 SDi \leq \bar{X} < Mi + 0,5 SDi$	Cukup Aktif	Belum Aktif
$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{X} < Mi - 0,5 SDi$	Kurang Aktif	
$\bar{X} < Mi - 1,5 SDi$	Sangat Kurang Aktif	

(dimodifikasi dari Sudjana dan Nurkancana)

Data hasil belajar yang terkumpul dihitung nilai akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N_1 = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksilam}} \times 20 \quad (4)$$

$$N_2 = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 30 \quad (5)$$

$$N_3 = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 50 \quad (6)$$

$$NA = N_1 + N_2 + N_3 \quad (7)$$

Keterangan:

NA = nilai akhir

$N_1$  = nilai kognitif

$N_2$  = nilai afektif

$N_3$  = nilai psikomotor

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMP Negeri 5 Singaraja

Rentang Skor	KKM	Keterangan
73 – 100	Terlampau	Tuntas
72	Tercapai	
0 – 71	Belum Tercapai	Tidak Tuntas

Setelah nilai akhir didapatkan, maka dilanjutkan dengan menghitung ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung ketuntasan belajar sebagai berikut.

$$KB = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \quad (8)$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar secara klasikal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus I diketahui siswa yang berada pada kategori sangat aktif 4 orang (13,3%), aktif 20 orang (66,7%), cukup aktif 6 orang (20%), kurang aktif tidak ada (0%), dan sangat kurang aktif tidak ada (0%). Rata-rata aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket secara klasikal adalah 7,6 yang berada pada kategori aktif. Data aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Aktivitas Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot* Bola Basket Siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori	Keterangan
$\bar{X} \geq 9$	4	13,3%	Sangat Aktif	Sudah Aktif
$7 \leq \bar{X} < 9$	20	66,7%	Aktif	24 orang (80%)
$5 \leq \bar{X} < 7$	6	20%	Cukup Aktif	
$3 \leq \bar{X} < 5$	0	0%	Kurang Aktif	Belum Aktif
$\bar{X} < 3$	0	0%	Sangat Kurang Aktif	6 orang (20%)
Jumlah	30	100%		

Hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus I diketahui siswa yang tuntas adalah 20 orang dan tidak tuntas 10 orang. Di mana 12 orang (40%) yang terlampaui KKM, 8 orang (26,7%)

tercapai KKM dan 10 orang (33,3%) yang belum tercapai KKM. Data hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot* Bola Basket Siklus I

Rentang Skor	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
73 – 100	Terlampaui	12	40%	Tuntas 20 orang
72	Tercapai	8	26,7%	
0 – 71	Belum Tercapai	10	33,3%	Tidak Tuntas 10 orang
Jumlah		30	100%	

Aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus II diketahui siswa yang berada pada kategori sangat aktif sebanyak 10 orang (33,3%), aktif sebanyak 20 orang (66,7%), cukup aktif tidak ada (0%), kurang aktif tidak ada (0%), dan sangat kurang aktif tidak ada

(0%). Rata-rata aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket secara klasikal adalah 8,4 yang berada pada kategori aktif. Data aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus II dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Aktivitas Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot* Bola Basket Siklus II

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori	Keterangan
$\bar{X} \geq 9$	10	33,3 %	Sangat Aktif	Sudah Aktif
$7 \leq \bar{X} < 9$	20	66,7 %	Aktif	30 orang
$5 \leq \bar{X} < 7$	0	0%	Cukup Aktif	
$3 \leq \bar{X} < 5$	0	0%	Kurang Aktif	Belum Aktif
$\bar{X} < 3$	0	0%	Sangat Kurang Aktif	0 orang
Jumlah	30	100%		

Hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siklus II diketahui siswa yang tuntas adalah 27 orang dan tidak tuntas 3 orang. Di mana 27 orang (90%) yang terlampaui KKM, tidak ada (0%)

yang tercapai KKM, dan 3 orang (10%) yang belum tercapai KKM. Data hasil belajar *jump shoot* bola basket pada siklus II dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot* Bola Basket Siklus II

Rentang Skor	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
73 – 100	Terlampaui	27	90%	Tuntas 27 orang
72	Tercapai	0	0%	
0 – 71	Belum Tercapai	3	10%	Tidak Tuntas 3 orang
Jumlah		30	100%	

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dilakukan refleksi melalui diskusi guru dengan siswa. Pada penelitian ini terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014 pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap dan akhirnya sesuai dengan

tujuan pembelajaran dan mampu memenuhi KKM di sekolah.

Peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 2,0 dari observasi awal ke siklus I, dan terjadi peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 0,8 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan rata-rata aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Peningkatan Aktivitas Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot*

Tahapan	Rata-rata Aktivitas Belajar	Keaktifan Siswa	Peningkatan Observasi Awal ke Siklus I	Peningkatan Siklus I Ke Siklus II
Observasi Awal	5,6	6 orang (20%) sudah aktif		
Siklus I	7,6	24 orang (80%) sudah aktif	2,0 18 orang (60%)	0,8 6 orang (20%)
Siklus II	8,4	30 orang (100%) sudah aktif		

Peningkatan ketuntasan hasil belajar secara klasikal dari observasi awal ke siklus I adalah 14 orang (46,7%), sedangkan peningkatan dari siklus I ke

siklus II adalah 7 orang (23,3%). Peningkatan ketuntasan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar *Jump Shoot*

Tahapan	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	Peningkatan Observasi Awal ke Siklus I	Peningkatan Siklus I ke Siklus II
Observasi Awal	6 orang (20%)		
Siklus I	20 orang (66,7%)	14 orang (46,7%)	7 orang (23,3%)
Siklus II	27 orang (90%)		

Rata-rata aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket secara klasikal pada siklus I adalah 7,6 dan rata-rata aktivitas belajar *jump shoot* bola basket secara klasikal pada siklus II adalah 8,4. Peningkatan aktivitas belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket dari siklus I ke siklus II adalah 0,8. Persentase ketuntasan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket secara klasikal pada siklus I adalah 66,7% dan persentase ketuntasan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket secara klasikal pada siklus II adalah 90%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket dari siklus I ke siklus II adalah 23,3%.

Peningkatan ini tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara optimal dengan perbaikan-perbaikan pembelajaran sesuai dengan kekurangan-kekurangan, hambatan dan kendala-kendala yang terjadi pada setiap siklus sebelumnya.

Data peningkatan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bola basket merupakan bukti dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa mendapat kesempatan untuk melatih keterampilan dan memberikan waktu yang lebih banyak kepada siswa untuk belajar baik secara individu maupun kelompok, suasana belajar siswa selama kegiatan pembelajaran nampak bebas, ceria, dan kondusif. Peningkatan ini juga dikarenakan siswa belajar dan beraktivitas sendiri dalam memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna di mana siswa sudah mulai sangat aktif dan

antusias selama proses pembelajaran, mampu bekerja sama dengan teman, dan memahami materi pelajaran dengan sangat baik khususnya materi teknik dasar *jump shoot* bola basket.

Keberhasilan dalam penelitian sesuai dengan teori-teori yang mendukung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri sehingga siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilannya yang bermakna. Aktivitas belajar siswa merupakan dasar untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Hamalik, 2008:171). Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, di mana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama (Santayasa dan Sukadi, 2007:30). Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kelompok-kelompok kecil siswa lebih aktif bekerja sama, sehingga lebih aktif banyak memperoleh kesempatan dan melakukan aktivitas belajar dalam memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan. Aktivitas belajar dalam proses pembelajaran merupakan dasar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2010:13). Dengan kemampuan

yang setara, siswa menjadi lebih percaya diri, semangat dan berani untuk mewakili anggota tim dalam mengikuti pertandingan.

Hasil penelitian ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, antara lain: (1) penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Gede Eka Putra (2012:106) menemukan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket pada siswa kelas X.5 SMA Negeri 1 Sukawati, (2) I Putu Doni Irawan (2012:110) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik pergantian tongkat lari estafet pada siswa kelas IX. 3 SMP Laboratorium Undiksha Singaraja meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (3) Ni Putu Ria Tejasari (2011:99) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Kerambitan Tabanan, (4) I Putu Agus Jayadi Putra (2012:104) menemukan bahwa adanya peningkatan terhadap aktivitas dan hasil belajar lompat jauh melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Payangan, (5) I Gusti Gede Budi Pribadi (2012:123) menemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar berguling senam lantai meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas XI-S2 SMA Negeri 2 Tabanan.

Adapun keterbatasan dalam melakukan penelitian ini yaitu keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian yang dilakukan 2 siklus, agar tidak mengganggu dari kurikulum sekolah yang sudah dibuat.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan penelitian ini adalah siswa kurang bersosialisasi terhadap kelompok, dan respon siswa untuk memahami materi lambat sehingga harus dijelaskan berulang-ulang. Dari kendala-kendala yang dihadapi tersebut dilakukan pemecahan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar diantaranya adalah menjelaskan pentingnya

bersosialisasi terhadap kelompok, dan menjelaskan kembali secara berulang-ulang materi yang belum dimengerti.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik dasar *jump shoot* (satu tangan dan dua tangan) bola basket meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut: kepada guru penjasorkes dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran bola basket karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar permainan bola basket, bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan materi yang akan diberikan, dan bagi sekolah agar dijadikan pedoman dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pada materi pembelajaran *jump shoot* bola basket.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Husdarta, H. J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Irawan, I Putu Doni. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Pergantian Tongkat lari Estafet Pada Siswa Kelas IX.3 SMP Laboratorium Undiksha Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, UNDIKSHA Singaraja.

- Kanca, I Nyoman. 2010. *Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nurkencana, Wayan dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pribadi, I Gusti Gede Pribadi. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Berguling (rool) Senam Lantai Pada Siswa Kelas XI-S2 SMA Negeri 2 Tabanan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, UNDIKSHA Singaraja.
- Putra, I Putu Agus Jayadi. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 1 Payangan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, UNDIKSHA Singaraja.
- Putra, I Wayan Gede Eka. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket Pada Siswa Kelas X.5 SMA Negeri Sukawati*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, UNDIKSHA Singaraja.
- Santyasa dan Sukadi. 2007. "Model-Model Pembelajaran Inofatif". Makalah disajikan dalam *Pelatihan Setifikasi Guru Bagi Para Guru SD dan SMP Di Provinsi Bali*. UNDIKSHA Singaraja, Singaraja 26-30 Desember 2007.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, Budi dan Khafadi, Muhammad Bazin. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 2*. Jakarta: CV Putra Nugraha.
- Tejasari, Ni Putu Ria. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket Pada Siswa Kelas X<sup>1</sup> SMA Negeri 1 Kerambitan Tabanan*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, UNDIKSHA Singaraja.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Cetakan Ke-3. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003.