



Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 1, Nomor 7 April 2023

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Melati¹, Muhammad Rhandy Amin²

¹Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar,

²Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: meeelatislm@gmail.com¹, Muhammadrhandy.2022@student.uny.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan *dribbling* bola permainan bola basket pada siswa SMK Negeri 6 Makassar. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara kolaborator, peneliti dan siswa. Tindakan dilaksanakan dalam II siklus. Setelah dilakukan analisis data hasil tes pra tindakan *dribbling* bola pada permainan bola basket menggunakan metode *teams games tournament* (TGT), diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 63,4 siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan siswa yang tidak tuntas 9 siswa. Siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 71,7 siswa yang tuntas sebanyak 14 dan siswa yang tidak tuntas 10 siswa. Siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 79,2 siswa yang tuntas sebanyak 23 dan 1 siswa yang tidak tuntas. Dari hasil penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam *dribbling* bola basket dari pra tindakan, siklus I, dan II, maka dapat disimpulkan hasil pembelajaran tersebut sangat signifikan pada siswa SMK Negeri 6 Makassar.

Kata Kunci: *Dribbling* Bola Basket, Meningkatkan Keterampilan, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, permainan dan/atau olahraga. Jadi, yang digunakan sebagai medium atau perantara disini adalah serangkaian aktivitas jasmani, permainan atau mungkin juga cabang olahraga. Melalui serangkaian inilah anak didik, dibina dan sekaligus dibentuk.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut. Kurikulum 2013 yang dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: 1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; 2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan 3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab. Elemen – elemen perubahan kurikulum 2013 mencakup Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Isi (SI), Standar Proses dan Standar Penilaian. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific*) dengan karakteristik kompetensi yang disesuaikan pada setiap jenjang pendidikan. Pada jenjang SD menggunakan pembelajaran tematik terpadu, untuk SMP menggunakan pembelajaran tematik terpadu IPA dan IPS, sedangkan untuk SMA menggunakan pembelajaran tematik dan mapel yang mengutamakan pada kegiatan *Discovery Learning* (penemuan) dan *Project Based Learning* (Proyek). Salah satu mata pelajaran yang penting pada jenjang SMK yaitu mata pelajaran olahraga.

Olahraga sebagai salah satu bentuk upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional.

Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan olahraga bela diri. Olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah olahraga Bola Basket.

Memilih suatu model mengajar, harus sesuai dengan realitas yang ada dan situasi kelas yang ada, yang akan dihasilkan dari proses kerjasama yang dilakukan antar guru dan peserta didik. Model pengajaran meliputi pendekatan suatu model pengajaran yang luas dan menyeluruh. Contohnya dua dari bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak diteliti adalah *Student Achievement Divisions* (STAD) (Pembagian Pencapaian Tim Siswa) dan *Team Games Tournaments* (TGT) (Turnamen Game Tim). Kedua metode ini juga merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan mulai dari kelas dua sampai kelas sebelas, dalam mata pelajaran mulai dari Matematika, Seni Bahasa, Ilmu Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK sebelum peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut ditemukan bahwa terdapat beberapa nilai PJOK khususnya materi *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMK Negeri 6 Makassar masih di bawah rata-rata, banyak siswa yang belum mampu memahami teknik *dribbling* bola basket secara benar. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut juga disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar.

Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh salah satu permainan dalam bola basket banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti shooting, passing dan dribble perlu dilakukan dengan menggunakan metode yang sedemikian rupa agar siswa tetap bersemangat. Pada awal pembelajaran peneliti melihat antusias siswa sangat tinggi terhadap materi olahraga bola basket tersebut. Hal itu terlihat dari semangat siswa saat menyiapkan sarana belajar. Namun ketika masuk pada materi inti, proses pembelajaran yang peneliti amati terlihat monoton. Guru memberikan materi ajar mirip seperti pendekatan teknis yang membariskan siswa untuk bergantian melakukan *dribbling*. Masih banyak siswa yang terlihat pasif karena harus menunggu giliran melakukan *dribbling*. Hal ini tentu membuat gerak siswa kurang begitu banyak untuk melakukan berbagai keterampilan dasar bola basket.

Kenyataan di kelas X ini sangat menarik perhatian peneliti, sehingga peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* bola basket siswa kelas X SMK Negeri 6 Makassar. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, peneliti berharap kemampuan *dribbling* bola basket siswa kelas X dapat meningkat.

Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Sesuai dengan karakteristik SMP ingin menerapkan pembelajaran secara berkelompok dan bermain maka model pembelajaran kooperatif TGT ini sangat sesuai. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam belajar kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket melalui penerapan model pembelajaran TGT.

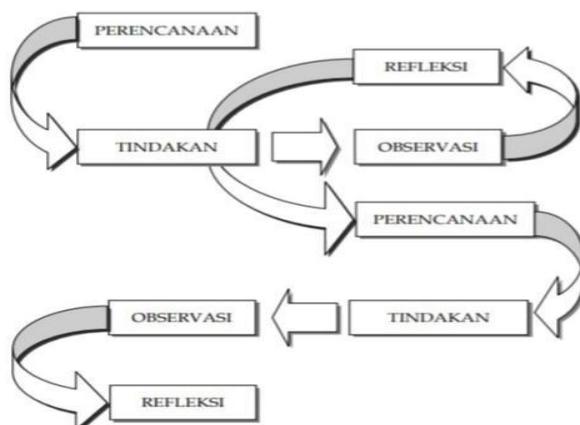
METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (Action Research) dengan penerapan gaya mengajar latihan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau disekolah tempat ia

mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Penelitian tindakan merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif terhadap suatu tindakan yang dilakukan oleh kaum profesional dalam lingkungan dan wewenangnya untuk perubahan dan pengembangan kondisi yang sedang di hadapi. Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru kelas nya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Bila digabungkan dari beberapa pendapat beberapa ahli di atas, maka ditemukan suatu batasan penelitian tindakan kelas sebagai sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru/calon guru di dalam kelasnya sendiri yang bersifat siklustis dengan tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Proses daur ulang (siklus) kegiatan dalam penelitian kelas dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Penelitian Tagart dan Kemmis

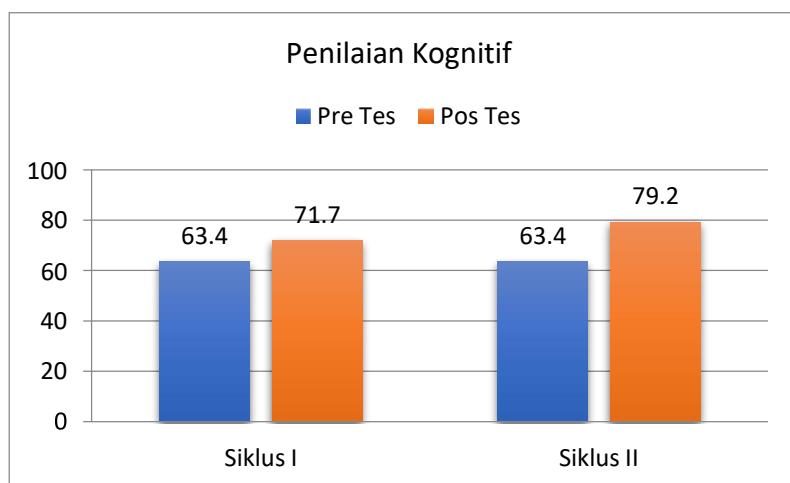
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam siklus I dan siklus II, maka dapat dibuat rangkuman hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Σ Kognitif	63,4	71,7	63,4	79,2
Kenaikan		8,3		15,8

Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Hasil Belajar

Berdasarkan rangkuman hasil belajar pada pembelajaran siklus I dan siklus II, maka dapat dilihat ada peningkatan hasil belajar. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa pada siklus I, hasil belajar kognitif yang dilakukan dengan tes pada nilai pre tes rata-rata nilai untuk 24 siswa yaitu 63,4 sementara setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, rata-rata hasil belajar siswa pada pos tes yaitu 71,7. Terjadi peningkatan nilai sebanyak 8,3 poin untuk rata-ratanya. Dari rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa sepuluh siswa belum mencapai nilai KKM, dan 14 siswa sudah mencapai nilai KKM. Kemudian pada siklus II hasil belajar kognitif yang dilakukan dengan tes pada nilai pre tes rata-rata untuk 24 siswa yaitu 63,4 sementara setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, rata-rata hasil belajar siswa pada pos tes yaitu 79,2. Terjadi peningkatan nilai sebanyak 15,8 poin untuk rata-ratanya. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai KKM. Pada siklus I dan II dapat dilihat bahwa yang mengalami peningkatan lebih tinggi untuk hasil belajar melalui tes terjadi pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah di Penilaian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* bola basket siswa ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 71,7 mengalami peningkatan menjadi 79,2 pada siklus II.

Berdasarkan proses penelitian dan temuan penelitian sebagaimana telah dikemukakan, peneliti memiliki saran yaitu dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, dalam proses pembelajaran harusnya guru memperhatikan kondisi siswa dan menggunakan strategi mengajar yang bervariasi. Dengan demikian motivasi dan keaktifan siswa akan meningkat pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Siswa harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran apapun yang diberikan guru dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara moril maupun materil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. N. (2007). Permainan Bola Basket. Solo: Era Intermedia.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J. (2016). *Tips efektif cooperative learning*. Yogyakarta: Diva Press.

- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kunandar. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A. (2014). *Penilaian autentik proses dan hasil belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mielke. (2007). *Teknik Dasar Dalam Bermain Bola Basket*, Jakarta: Mars media.
- Nuril, A. (2007). *Permainan Bola Basket*, Solo: Era Intermedia.
- Oliver, J. (2007). Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: Intan Sejati.
- Pudjiastuti, S. R. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: MediaAkademi.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-prinsip dan teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusli, L. (2002). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Sanjaya, W. (2005). *Materi dan pembelajaran bahasa indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slavin, R. (2005). *Cooperative learning*. Bandung: Nusa Media.