

Received : 03-09-2021

Revised : 20-10-2021

Published : 30-11-2021

## Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Teknik Dasar Bola Basket Menggunakan Model Cooperatif Learning Type TGT (Team Game Tournament)

Paryanto

SMP Negeri 1 Poncowarno, Kabupaten Kebumen, Indonesia

[thorijamil794@gmail.com](mailto:thorijamil794@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Penjasorkes dan peningkatan hasil belajar teknik dasar bola basket menggunakan model kooperatif learning type TGT (team game tournament) bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno Kabupaten Kebumen. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus, yang setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah tes ketrampilan belajar, angket penilaian, dan lembar observasi. Subjek penelitian adalah siswa Kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno Kabupaten Kebumen yang berjumlah 28 siswa. Teknik validasi data menggunakan triangulasi, Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif learning type TGT (team game tournament) di kondisi awal yang mampu menguasai gerakan dengan benar hanya 13,10%. pada siklus pertama menjadi 46,43% pada siklus ke dua meningkat menjadi 71,43% dan di siklus ke tiga menjadi 85,71%, dengan rata – rata nilai untuk 3 teknik dasar baik dribble, passing dan shooting adalah pada kondisi awal 56,67, di siklus pertama menjadi 72,26 , di siklus kedua meningkat menjadi 76,94 dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 79,71. Sedangkan pada penilaian motivasi belajar siswa terjadi peningkatan dari 64,4 di siklus 1, meningkat menjadi 74 di siklus 2, meningkat menjadi 80 di siklus 2 dan menjadi 87 di siklus 3.

### Kata Kunci:

motivasi; hasil belajar; *cooperatif learning*, *tgt*; *team game tournament*



## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang sering dialami guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah upaya menanamkan motivasi untuk senang berolahraga pada siswa serta memilih metode pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa, menyenangkan dan sesuai dengan kondisi yang ada. Kondisi seperti tersebut di atas terjadi pula di SMP Negeri 1 Poncowarno kabupaten Kebumen, yaitu hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan masih rendah, terutama dalam pembelajaran permainan bola basket.

Berdasar kenyataan di atas, jelas bahwa pembelajaran permainan bola basket terutama pada penguasaan teknik dasar bola basket, siswa masih mengalami kesulitan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Poncowarno menunjukkan bahwa masih rendahnya motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran dribble, passing dan shooting.

Sebagaimana di kelas 7C, yang berjumlah 28 peserta didik, yang mampu melakukan gerakan teknik dasar bola basket (dribble, passing dan shooting) hanya 13,10% sedangkan masih ada 86,90% belum mampu melakukan gerakan teknik dasar bola basket dengan benar. Sementara dengan KKM 75, rata-rata nilai belajar masih jauh di bawah ketuntasan belajar yaitu baru 56,67 dan rata-rata nilai motivasi baru mencapai 64.

Sebagai upaya jalan keluar dalam penelitian akan dicobakan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran "*Cooperative Learning type Team Game Tournament (TGT)*". Team Game Tournament adalah bentuk model pembelajaran yang menerapkan kerja sama kelompok, kelas dibentuk menjadi kelompok-kelompok kompetisi dalam bentuk permainan.

### Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat ditarik permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan motivasi dalam pembelajaran teknik dasar bola basket bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno agar bisa meningkatkan hasil belajar ?
2. Bagaimana cara meningkatkan agar hasil belajar pembelajaran teknik dasar bola basket bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno bisa meningkat lebih baik ?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Team Game Tournaments) dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran teknik dasar bola basket bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno?.

### Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti tidak akan membahas seluruh permasalahan yang ada, tetapi peneliti hanya membahas:

- a. Masalah yang berhubungan dengan motivasi pembelajaran serta hasil belajar teknik dasar permainan bola basket.
- b. Masalah yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Team Game Tournaments).

### Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Team Game Tournaments) dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran teknik dasar bola basket bagi kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno ?

## Tujuan Penelitian

1. Setelah penelitian tindakan ini selesai diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar teknik dasar pada pembelajaran permainan bola basket.
2. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournaments) dapat meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar permainan bola basket bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno.

## LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

### Karakteristik anak usia SMP

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diyakini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk: (1) berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga, (2) pemahaman dan penerapan konsep yang benar tentang aktivitas-aktivitas tersebut agar dapat melakukannya secara aman, (3) pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas-aktivitas tersebut agar terbentuk sikap dan perilaku sportif dan positif, emosi stabil, dan gaya hidup sehat (BNSP 2006:1).

Sekolah merupakan tempat belajar secara formal bagi siswa di samping lingkungan keluarga sebagai lingkungan informal dan lingkungan masyarakat sebagai lingkungan non formal.

Di dalamnya berlangsung beberapa bentuk dasar dari kelangsungan pendidikan pada umumnya, yaitu pembentukan sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan yang wajar, perangsang dari potensi-potensi anak, perkembangan dari kecakapan-kecakapannya pada umumnya, belajar bekerjasama dengan kawan sekelompok, melaksanakan tuntutan-tuntutan dan contoh-contoh yang baik, belajar menahan diri demi kepentingan orang lain, memperoleh pengajaran, menghadapi saringan, yang semuanya antara lain mempunyai akibat pencerdasan otak siswa, seperti yang dibuktikan dengan tes-tes inteligensi (Gerungan 1996 : 194).

### Hakekat Pembelajaran

Belajar merupakan suatu *perubahan dalam tingkah laku*, dimana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk (Purwanto, 1988: 86)

Belajar merupakan sesuatu yang kompleks, yang menyangkut bukan hanya kegiatan berfikir untuk mencari pengetahuan, melainkan juga yang menyangkut motorik tubuh dan emosi serta perasaan. Seperti halnya Robert N. Gagne (1977) mengatakan bahwa aspek-aspek kemampuan yang bisa ditingkatkan melalui belajar adalah meliputi: (1) keterampilan intelektual, (2) kemampuan mengungkapkan informasi dalam bentuk verbal, (3) strategi berfikir, (4) keterampilan motorik, (5) emosi dan perasaan (Sugiyanto dan Sudjarwo 1993:232).

Sedangkan belajar dianggap sebagai suatu hasil apabila yang dilihat adalah bentuk akhir dari berbagai pengalaman dalam interaksi edukatif. Bentuk akhir ini berupa menampaknya sifat-sifat dan tanda-tanda tingkah laku yang berhubungan dengan apa yang dipelajari (Sugiyanto dan Sudjarwo 1993:233).

### **Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang dirancang untuk mendorong para siswa untuk bertanggungjawab pada pelajaran mereka sendiri untuk bekerja dengan cara kerjasama pada suatu kelompok untuk memperoleh suatu tujuan.

Penerapan pembelajaran ini didasarkan atas teori pembelajaran kooperatif bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa, campuran siswa berkemampuan tinggi, sedang, rendah, jenis kelamin dan suku/ras serta saling membantu satu sama lain. Selama belajar secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa minggu. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan kooperatif agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya.

### **Pembelajaran Kooperatif Type TGT (Team Game Tournament)**

Di dalam proses kegiatan pembelajaran, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (1995) dilaksanakan dalam 5 (lima) tahap yaitu:

#### **1. Presentasi kelas**

Presentasi kelas merupakan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dapat berupa informasi, instruksi atau penyampaian-penyampaian suatu materi.

#### **2. Belajar permainan kelompok dalam bentuk pertandingan**

Kelompok-kelompok dalam pembelajaran kooperatif model TGT beranggotakan 4 sampai 6 orang, yang terdiri dari siswa pandai, sedang dan rendah dalam olahraga, selain itu juga guru mempertimbangkan heterogenitas lainnya, misalnya tinggi rendah dan gemuk dan kurus siswa.

#### **3. Tes individu**

Setelah KBM (kegiatan belajar mengajar) selama satu siklus selesai, maka setiap siswa harus mengikuti tes keterampilan. Selama tes berlangsung siswa harus benar-benar melakukan tugas dengan sungguh-sungguh. Hasil nilai tes yang dilakukan siswa kemudian dimasukkan dalam lembar skor, yang berguna untuk penilaian kemajuan siswa dalam pembelajaran.

#### **4. Skor perkembangan individu**

Skor yang didapat tiap individu hasil tes, selanjutnya dicatat oleh guru, untuk dibandingkan dengan hasil prestasi belajar siswa pada pokok bahasan/materi sebelumnya. Keadaannya siswa mengalami peningkatan skor atau dapat juga skornya bahkan menurun.

#### **5. Penghargaan**

Angka perkembangan siswa yang didapat setiap kelompok, digunakan untuk menentukan penghargaan kelompok tersebut.

### **Permainan Bola Basket.**

Permainan bola basket adalah bola basket yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukan bola atau membuat angka / skor. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan / dribling ke segala arah sesuai dengan peraturan / ketentuan (PERBASI 1998 : 5).

Dalam peraturan permainan bola basket, masing-masing regu mempunyai lima pemain. Tiga poin dianugerahkan karena masing-masing tembakan dibuat di luar garis *three point*, dua poin dianugerahkan karena masing-masing tembakan dibuat di dalam garis *three point*, dan satu poin yang dianugerahkan berupa lemparan bebas. Suatu permainan yang dibagi menjadi 8 sampai 12 menit, masing-masing atau dua kali 20 menit.

## **Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

### **1. Teknik Dasar Passing**

Untuk dapat melakukan operan dengan baik harus dapat menguasai macam-macam teknik dasar melempar dan menangkap bola dengan baik. Teknik dasar melempar bola tersebut:

- Chest Pass (Operan dada)
- Bounce Pass (Operan pantulan)
- Over Head Pass (Operan dari atas kepala)
- Baseball Pass (operan jarak jauh / fast break)

### **2. Teknik Dasar Dribbling**

Dribble dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Untuk memperoleh kualitas dribble yang baik maka seorang pemain harus memahami dan menguasai teknik dribble. Soebagio Hartoko (1993: 36).

### **3. Teknik Dasar Shooting**

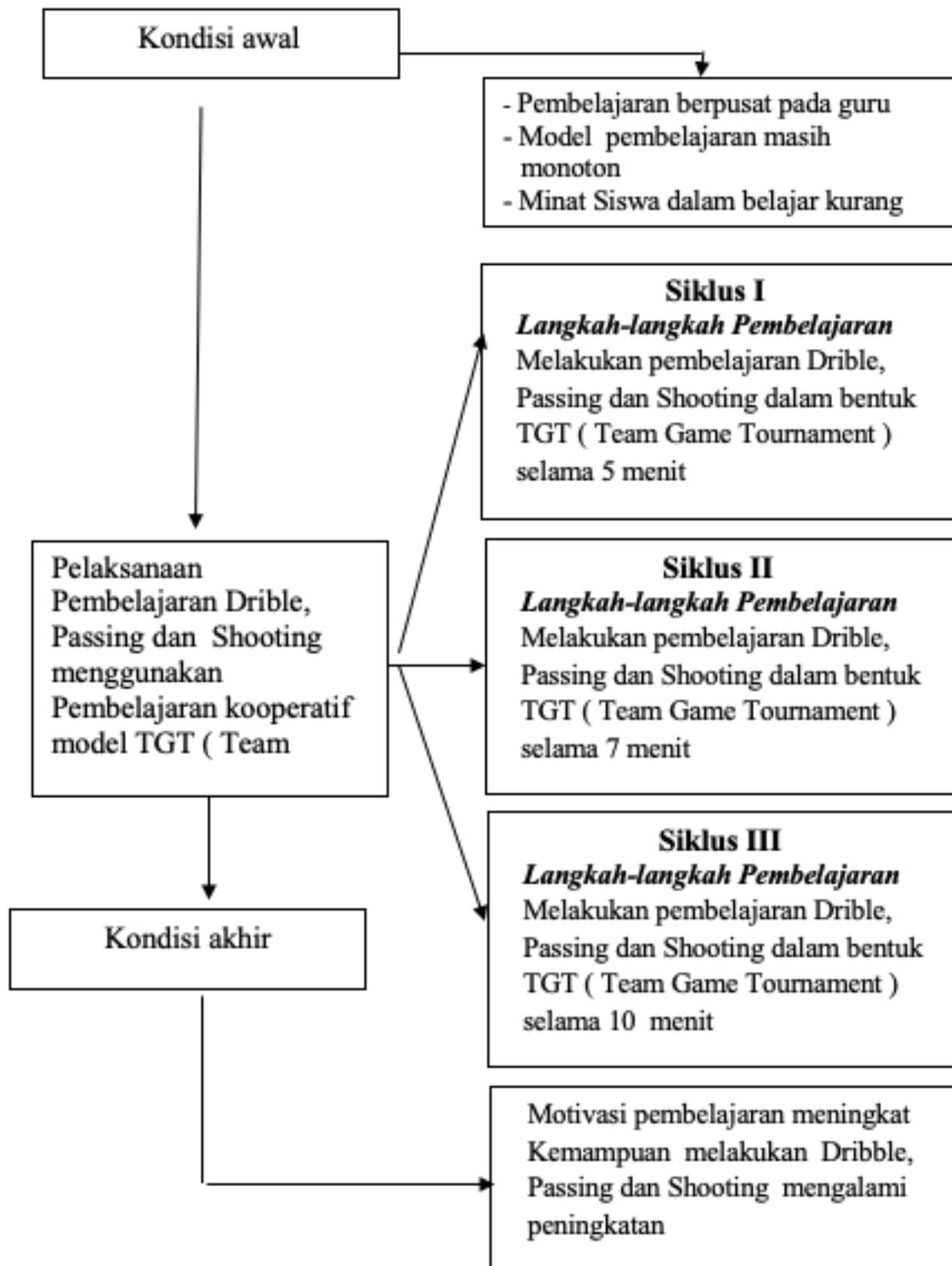
Shooting (menembak) adalah keahlian yang sangat penting didalam olahraga basket. .Shooting menurut Aip Syrifudin, Muhadi (1992:175) adalah “memasukan bola ke keranjang atau tekbik menembak bola ke keranjang”.

## **Penelitian Yang Relevan**

- a. Upaya meningkatkan hasil belajar lay up shoot bola basket melalui gaya mengajar inklusi pada siswa kelas X5 SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2012 / 2013.
- b. Upaya meningkatkan pembelajaran Lay Up Shoot Bola Basket Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Peer Teaching Method Bagi Siswa Kelas 8G SMP Negeri 1 Poncowarno Semester 1 Tahun 2014 / 2015”.

### Kerangka Berpikir Penelitian

Skema kerangka berpikir:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

## Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah : Pembelajaran teknik dasar dribble, passing dan shooting menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT (Team Game Tournaments) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam permainan bola basket bagi siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno

## METODOLOGI PENELITIAN

### Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian  
Tempat penelitian berada di SMP Negeri 1 Poncowarno dengan alamat Jln. Poncowarno Km 01, Kecamatan Poncowarno Kabupaten Kebumen telpun 02876651400
2. Waktu Penelitian  
Waktu mulai perencanaan sampai pembuatan laporan penelitian ini adalah bulan September s/d Nopember 2018
3. Mata Pelajaran  
Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan materi pokok teknik dasar dribble, passing dan shooting dalam permainan bola basket.

### Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno sejumlah 28 siswa dengan rincian jumlah siswa laki-laki adalah 14 siswa dan jumlah siswa perempuan 14 siswi.

### Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi: latar (*setting*), pelaku, peristiwa dan proses yang dapat memberikan informasi yang mantap dan terpercaya mengenai keterampilan siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dribble, passing dan shooting bola basket.

### Teknik dan Alat Pengumpulan Data

#### *a. Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi : observasi, wawancara, angket, dan tes.

#### *b. Alat Pengumpulan Data.*

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain :

- Pedoman Observasi.
- Panduan Wawancara.
- Kuesioner.
- Tes Keterampilan Teknik Permainan.

### **Validasi Data.**

Semua data-data yang diperoleh harus melalui proses validasi agar dalam memaknai kebenaran terhadap informasi yang diperoleh menunjukkan ketepatan atas representasi fenomena yang dikaji, maka peneliti melakukan validasi. Dalam penelitian ini, kegiatan validasi dilakukan dengan **triangulasi** yaitu melakukan komparasi pada jenis informasi yang berbeda dan menggunakan metode yang berbeda (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi).

### **Analisis Data**

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan analisis data adalah sebagai berikut :

#### 1. Mereduksi Data

Mereduksi data adalah proses pemilihan, perumusan, perhatian pada penyederhanaan atau menyangkut data dalam bentuk uraian (laporan) yang terinci dan sistematis, menonjolkan pokok-pokok yang penting agar lebih mudah dikendalikan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, membuang yang tidak perlu, yang akan memberikan gambaran yang lebih terarah tentang hasil pengamatan dan juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data itu apabila diperlukan.

#### 2. Display Data

Display data adalah upaya menyajikan data untuk melihat gambaran keseluruhan data atau bagian-bagian tertentu dari penelitian.

#### 3. Menyusun Kesimpulan dan Verifikasi

Menyusun kesimpulan dan verifikasi adalah upaya untuk mencari makna terhadap data yang dikumpulkan dengan mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul dan sebagainya.

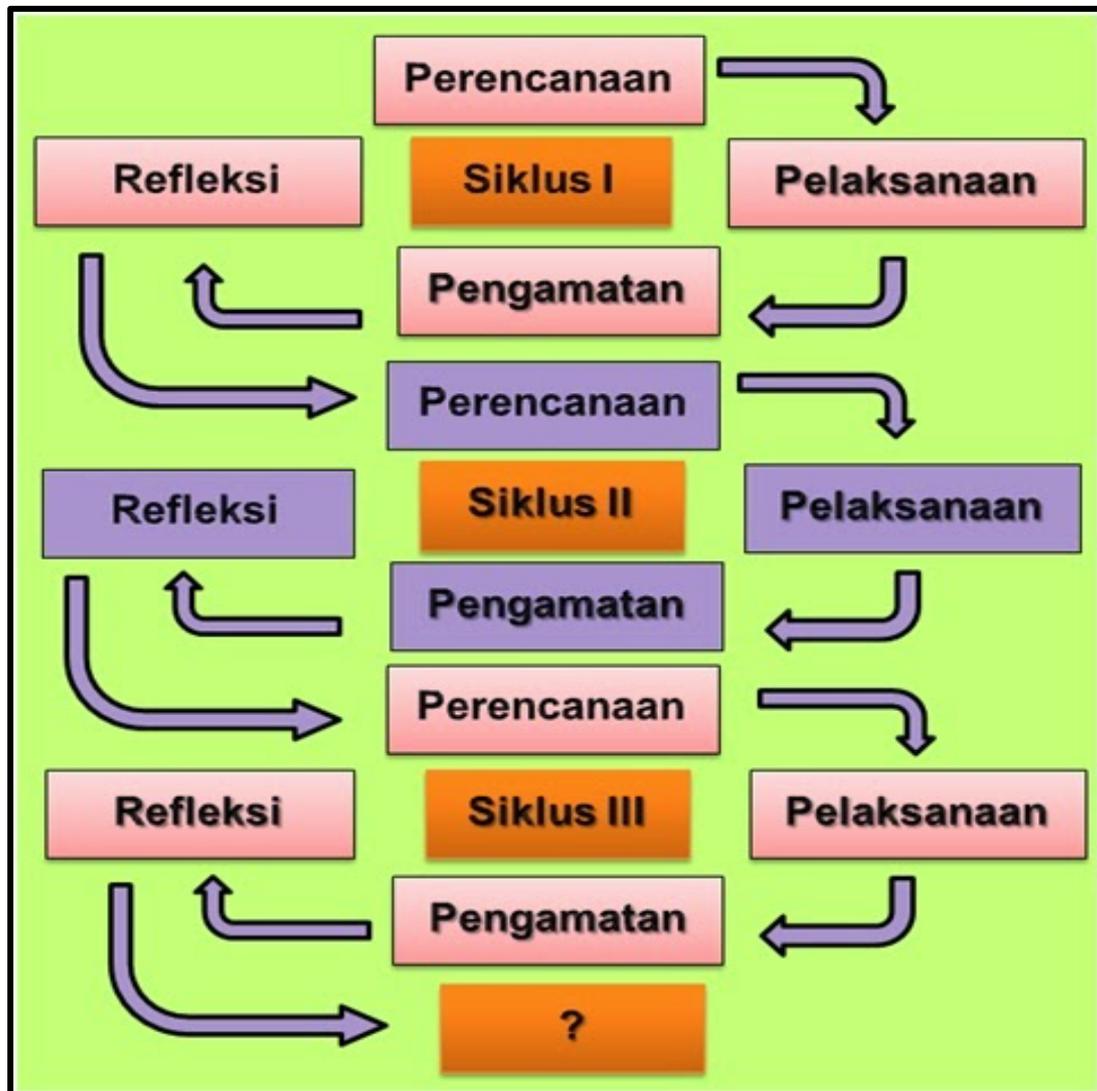
### **Indikator Kinerja**

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Meningkatkan hasil belajar di tingkat ketuntasan minimal siswa adalah 75
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa, dengan indikator : sekurang- kurangnya 85 % siswa tuntas belajar secara individual.

### **Prosedur Penelitian**

Rancangan penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus dilakukan pada satu tatap muka.



Gambar 2. Rancangan Penelitian

### Siklus Pertama

#### 1. Materi pertama

Pembelajaran dribble bola basket dengan teknik bertanding untuk menjaga penguasaan dribbel bola dengan batasan dribble 3 kali pantulan baru dipasing ke teman (**dribble 3 pantulan**) setiap kelompok 5 menit.

#### 2. Materi kedua

Pembelajaran passing bola basket dengan teknik permainan passing dalam kelompok tanpa dribble selama 5 menit dengan penjagaan kelompok lain. Kelompok lain berusaha menjaga agar proses passing dari kelompok bermain dapat digagalkan. Apabila bola dapat dikuasai kelompok penjaga, permainan berhenti kemudian bola dikembalikan kepada kelompok bermain untuk memulai permainan passing lagi.

#### 3. Materi ketiga

Pembelajaran shooting bola basket dengan teknik bertanding bola basket setengah lapangan tanpa dribble antar kelompok. Setiap kelompok berusaha memasukkan bola

ke keranjang basket sebanyak-banyaknya dengan penjagaan kelompok lain selama 5 menit.

## Siklus Kedua

### 1. Materi pertama

Pembelajaran dribble bola basket dengan teknik bertanding untuk menjaga penguasaan dribbel bola dengan batasan dribble 6 kali pantulan baru dipasing ke teman (**dribble 6 pantulan**) setiap kelompok 7 menit.

### 2. Materi kedua

Pembelajaran passing bola basket dengan teknik permainan passing dalam kelompok tanpa dribble selama 7 menit dengan penjagaan kelompok lain. Kelompok lain berusaha menjaga agar proses passing dari kelompok bermain dapat digagalkan. Apabila bola dapat dikuasai kelompok penjaga, permainan berhenti kemudian bola dikembalikan kepada kelompok bermain untuk memulai permainan passing lagi.

### 3. Materi ketiga

Pembelajaran shooting bola basket dengan teknik bertanding bola basket setengah lapangan tanpa dribble antar kelompok. Setiap kelompok berusaha memasukkan bola ke keranjang basket sebanyak-banyaknya dengan penjagaan kelompok lain selama 7 menit.

## Siklus Ketiga

### 1. Materi pertama

Pembelajaran dribble bola basket dengan teknik bertanding untuk menjaga penguasaan dribbel bola dengan batasan dribble 9 kali pantulan baru dipasing ke teman (**dribble 9 pantulan**) setiap kelompok 10 menit.

### 2. Materi kedua

Pembelajaran passing bola basket dengan teknik permainan passing dalam kelompok tanpa dribble selama 10 menit dengan penjagaan kelompok lain. Kelompok lain berusaha menjaga agar proses passing dari kelompok bermain dapat digagalkan. Apabila bola dapat dikuasai kelompok penjaga, permainan berhenti kemudian bola dikembalikan kepada kelompok bermain untuk memulai permainan passing lagi.

### 3. Materi ketiga

Pembelajaran shooting bola basket dengan teknik bertanding bola basket setengah lapangan tanpa dribble antar kelompok. Setiap kelompok berusaha memasukkan bola ke keranjang basket sebanyak-banyaknya dengan penjagaan kelompok lain selama 10 menit.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Poncowarno Kecamatan Poncowarno, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 7C tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 siswa.

## Pelaksanaan Penelitian

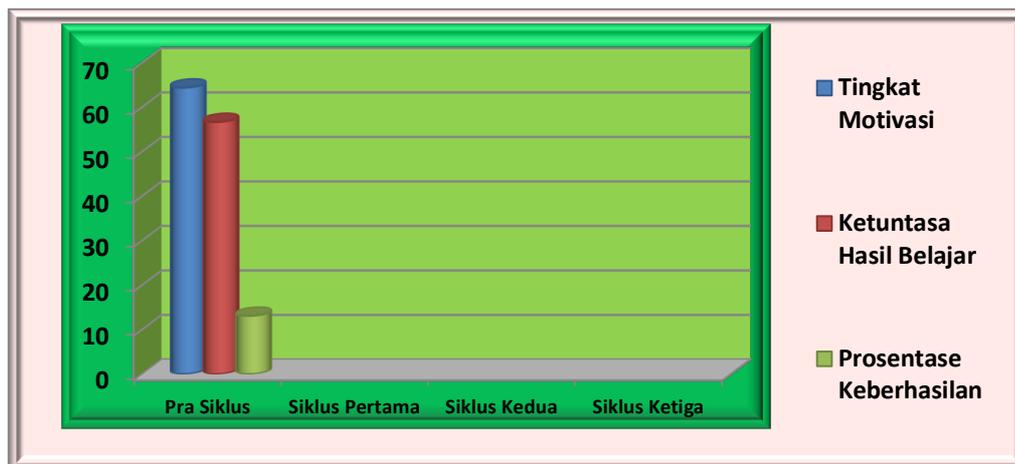
### a. Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal siswa sebelum penelitian, nilai motivasi siswa berdasarkan angket yang telah diberikan adalah baru 64,4 termasuk kategori **C** (siswa kurang mempunyai motivasi dalam pembelajaran) dan penilaian gerakan teknik dasar dribble, passing dan shooting adalah dapat di deskripsikan pada tabel berikut :

**Tabel 1.** Tingkat motivasi sesuai angket dan penguasaan siswa dalam melakukan teknik dribble, passing dan shooting pada kondisi awal

No	Kegiatan	Pra Siklus
1	Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar	64,4
2	Rata – rata Ketuntasan Hasil Belajar	56,67
3	Prosentase Keberhasilan	13,10%

Berdasarkan tabel diatas dapat di tampilkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



**Gambar 3.** Histogram Nilai dari tabel 1

### b. Diskripsi Hasil Siklus Pertama

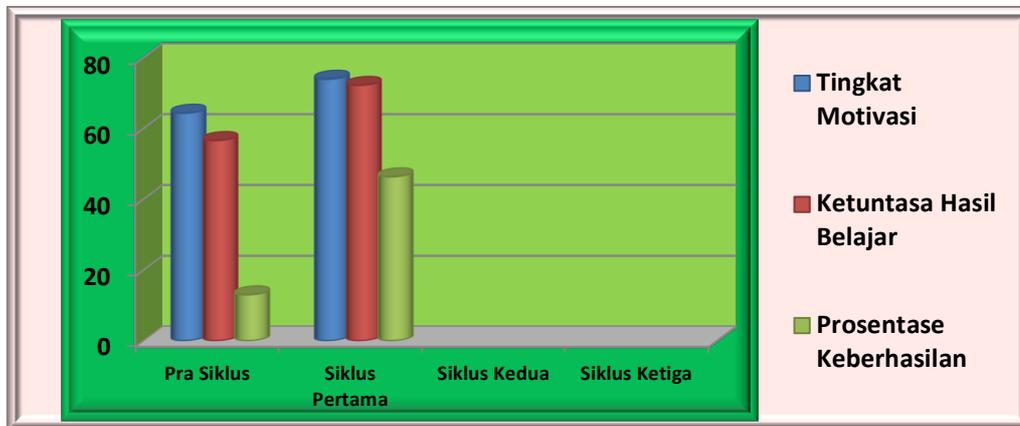
Setelah selesai pembelajaran menggunakan model kooperatif learning type TGT (Team Game Tournament) selama 5 menit baik teknik dribble 3 pantulan, passing maupun shooting kemudian siswa di evaluasi satu per satu.

Adapun hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Motivasi Belajar dan hasil penguasaan siswa dalam melakukan teknik dribble, passing dan shooting pada siklus pertama

No	Kegiatan	Pra Siklus	Siklus Pertama
1	Tingkat Motivasi Belajar	64,4	74
2	Rata – rata Ketuntasan Hasil Belajar	56,67	72,26
3	Prosentase Keberhasilan	13,10%	46,43%

Berdasarkan tabel diatas dapat di tampilkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 4. Histogram Nilai dari tabel 2

### c. Diskripsi Hasil Siklus Kedua

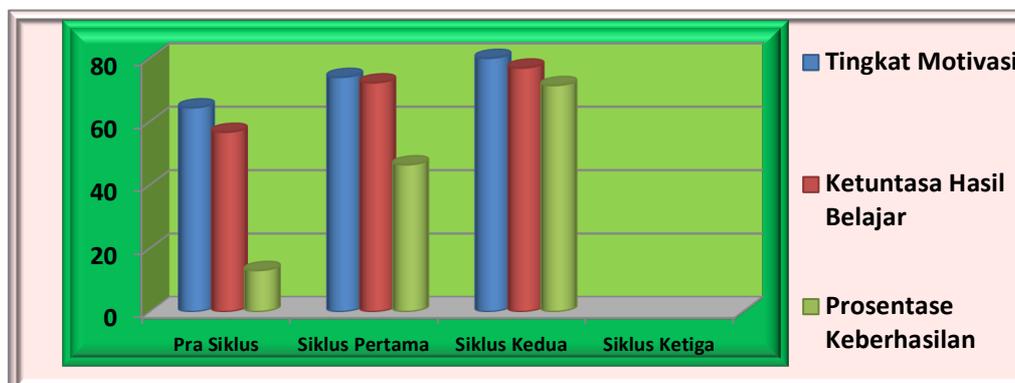
Setelah selesai pembelajaran menggunakan model cooperatif learning type TGT (Team Game Tournament) selama 7 menit baik teknik dribble 6 pantulan, passing maupun shooting kemudian siswa di evaluasi satu per satu.

Adapun hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Penilaian Motivasi Belajar dan hasil penguasaan siswa dalam melakukan teknik dribble, passing dan shooting pada siklus kedua.

No	Kegiatan	Pra Siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua
1	Tingkat Motivasi Belajar	64,4	74	80
2	Rata – rata Ketuntasan Hasil Belajar	56,67	72,26	76,94
3	Prosentase Keberhasilan	13,10%	46,43%	71,43%

Berdasarkan tabel diatas dapat di tampilkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 5. Histogram Nilai dari tabel 3

**d. Diskripsi Hasil Siklus Ketiga**

Setelah selesai pembelajaran menggunakan model kooperatif learning type TGT (Team Game Tournament) selama 10 menit baik teknik dribble 9 pantulan, passing maupun shooting kemudian siswa di evaluasi satu per satu.

Adapun hasil selengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.** Hasil Penilaian Motivasi Belajar dan hasil penguasaan siswa dalam melakukan teknik dribble, passing dan shooting pada siklus ketiga

No	Kegiatan	Pra Siklus	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga
1	Tingkat Motivasi Belajar	64,4	74	80	87
2	Rata – rata Ketuntasan Hasil Belajar	56,67	72,26	76,94	79,77
3	Prosentase Keberhasilan	13,10%	46,43%	71,43%	85,71

Berdasarkan tabel diatas dapat di tampilkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



**Gambar 6.** Histogram Nilai dari tabel 4

**PEMBAHASAN**

**Tindakan**

Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 , 2 dan 3 maka tindakan peneliti dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar dribble, passing dan shooting permainan bola basket menggunakan kooperatif learning type TGT (Team Game Tournament) sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada siklus 1 , 2 dan 3 (nilai pada daftar tabel).

## Proses Pembelajaran

**Tabel 5.** Refleksi Proses Belajar pada Kondisi Awal ke Kondisi Akhir

Kondisi Awal	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga	Refleksi
Masih banyak siswa yang belum bisa melakukan gerakan teknik dasar dribble, passing dan shooting	Siswa melakukan pembelajaran teknik dasar bola basket menggunakan model kooperatif learning type TGT (team Game tournament) <b>selama 5 menit</b>	Siswa melakukan pembelajaran teknik dasar bola basket menggunakan model kooperatif learning type TGT (team Game tournament) <b>selama 7 menit</b>	Siswa melakukan pembelajaran teknik dasar bola basket menggunakan model kooperatif learning type TGT (team Game tournament) <b>selama 10 menit</b>	Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan penguasaan hasil belajar teknik dasar bola basket

## Hasil Pembelajaran

**Tabel 6.** Refleksi Hasil Belajar pada Kondisi Awal ke Kondisi Akhir

Kondisi Awal	Siklus Pertama	Siklus Kedua	Siklus Ketiga	Refleksi
Siswa sejumlah 28 yang bisa melakukan teknik dasar basket hanya 13,10% dengan rata-rata nilai 56,67 dan nilai motivasi 64,4	Kemampuan siswa mengalami peningkatan menjadi 46,43% dengan rata-rata nilai 72,26 serta nilai motivasi 74	Kemampuan siswa mengalami peningkatan menjadi 71,43% dengan rata-rata nilai 76,94 serta nilai motivasi 80	Kemampuan siswa mengalami peningkatan menjadi 85,71% dengan rata-rata nilai 79,77 serta nilai motivasi 87	Kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan yang signifikan karena ada kenaikan menjadi 85,71 %

## SIMPULAN

Penerapan model kooperatif learning type TGT (Team Game Tournament) pada siswa kelas 7C SMP Negeri 1 Poncowarno Kabupaten Kebumen dalam pembelajaran Penjasorkes, khususnya dalam peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar teknik dasar dribble, passing dan shooting bola basket sangat efektif dan efisien. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan prosentase keberhasilan belajar siswa, yaitu pada kondisi awal 13,10% dengan nilai motivasi 64,4, pada siklus 1 mencapai 46,43% dengan nilai motivasi 74, pada siklus 2 mencapai 71,43% dengan nilai motivasi 80 dan pada siklus 3 meningkat menjadi 85,71% dengan nilai motivasi 87.

## Saran

1. Guru diharapkan selalu membimbing, mengarahkan dan membantu siswa dalam pembelajaran PJOK agar menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan cara sering memberikan berbagai variasi metode dan model dalam pembelajaran.
2. Guru PJOK hendaknya selalu mencoba melakukan inovasi pembelajaran dengan berbagai kreativitas sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aip Sayarifudin, Muhadi. (1992). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta : Depdikbud.
- Bogdan, Robert C. dan Biklen Sari Knopp. 1990. Riset Kualitatif untuk pendidikan : Pengantar dan Metode. Penerjemah Munandir. Jakarta : PAU-PPA Universitas Terbuka.
- BNSP. 2006. Contoh / Model Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama. Jakarta. Direktorat Pembinaan SMP Ditjen Mandikdasmen Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful. Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Drowatzky, John N. 1981. Motor Learning Principles and Practices Minniapolis, Minnesota : Burgess Publishing Company.
- Fatimah, Enung. 2006. Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik). Bandung: Pustaka Setia.
- <http://www.volimaniak.com/2014/08/macam-macam-tehnik-menembak-shooting.html>
- Kartono, Kartini. 1989. Psikologi Wanita. Mengenal Gadis Remaja dan Wanita Dewasa. Bandung : CV Mandar Maju.
- Katherine T. Thomas, Amelia M. Lee, Jerry R. Thomas.2003.Physical Education Methods for Elementary Teachers. Canada, Eropa, Australia, Selandia Baru. Human Kinetics.
- Mansur Muslich. 2007. KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual. Jakarta: Bumi Aksara.
- Menpora. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005. Sistem Keolahragaan Nasional. Jakarta : MENPORA.
- Oliver, Jon. 2004. Basketball Fundamental. Champaign Human Kinetics.
- PB. Perbasi. (1999). Peraturan Permainan Bola Basket. Jakarta : Direktorat Keolahragaan Dirjen PLS Pemuda dan Olahraga.
- Pupuh Fathurrohman. dan M. Sobry Sutikno. 2010. Strategi belajar Mengajar, Bandung : PT. Refika Aditama.
- Purwanto, Ngalim. 1988a. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Karya CV.
- Slavin, Robert E. 1995. Cooperative Learning Theory, Research and Practice. Allyn and Bacon : The Johns Holeins University USA.
- Sugiyanto, Sudjarwo. 1993. Belajar Motorik. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Sulistyorini, Sri. 1998. Pengembangan Paket Pembelajaran Dengan Model Flex Your Brain (Penalaran) Pada Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Metakognisi Siswa di SMU I .B Surabaya. Tesis. Surabaya: PPS IKIP Surabaya.
- Suharsimi Arikunto. 1993. Manajemen Pengajaran secara Manusiawi. Jakarta: Rineka Cipta.