



Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bolabasket Melalui Penerapan Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Pada Siswa SMP Negeri 3 Ambon

Enhancing The Level Of Basketball Pass Learning Through The Implementation Of The Teams Game Tournament (TGT) Training Program At The Country's Secondary School 3 Ambon

Puspisa Sari Dewi Kubangun¹ Wilhelmina Unmehopa² Idris Moh Latar³

¹²³Penjaskesrek, FKIP, Universitas Pattimura, Maluku, Indonesia

kab84772@gmail.com¹ wunmehopa5@gmail.com² mohidrislatar@gmail.com³

ISSN ONLINE

2775-9733

DOI:

<https://doi.org/10.30598/manggurebevol2no2page61-65>

EDISI : 30 September 2021

VOL. : 2

NO. : 2

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik passing bola basket melalui penerapan pembelajaran teams games tournament pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 23 orang. data dianalisis menggunakan statistic deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data siklus I sebesar 6 siswa yang aktif dan pada siklus II sebesar 23 yang aktif. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I hanya 26 % yang memenuhi standar KKM dan pada siklus II aspek sikap, pengetahuan dan aspek keterampilan 100 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik passing bola basket meningkat melalui penerapan pembelajaran tipe times game tournament (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon.

Kata Kunci: Motivasi atlet, Prestasi.

Abstract

The research is aimed at improving the activity and learning outcomes of basketball passing techniques through the application of teams games tournament learning to students of 8th grade High School 3 Ambon. This research is a class action study carried out in two cycles consisting of phases of planning, implementation of action, observation and reflection. The subjects of this study were 23 people. The data was analyzed using descriptive statistics. Based on the data analysis of cycle I of 6 active students and on cycle II of 23 active students. Classical learning intensity in cycle I was only 26% that meets the KKM standard and at cycle II the attitude, knowledge and skill aspects were 100% with a very good category. Based on the results of data analysis and discussion it was concluded that the activity and learning outcomes of basketball passing techniques increased through the application of times game tournament (TGT) defence in the students of the eighth grade High School State 3 Ambon.

Keywords: Athlete motivation, achievement.



ADDRESS:

Jl. Ir. M. Putuhena
Kampus Poka
Kecamatan Teluk Ambon
Kode Pos 97234

K.Person : 081391104079
0852444499300



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia, pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan, perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas dan tenaga pendidikan), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Jon Oliver (2007) Melalui passing peluang untuk mencetak angka akan semakin besar. Tim yang hebat adalah tim yang mempunyai kerjasama yang baik, kerjasama itu diwujudkan dengan passing.

Kosasih (2008) mengatakan bahwa "*Passing & catching* adalah fundamental bola basket yang sering terabaikan untuk dilatih. Adalah sangat penting bagi seorang pemain untuk mengembangkan *skill passing* demi kesuksesan timnya. Salah satu poin yang harus ditekankan pada pemain adalah bahwa *passing* adalah *skill* yang tercepat dan terbaik untuk merubah arah serangan.", dalam bukunya *Fundamental Basketball* mengatakan bahwa "*Passing* adalah teknik untuk mengoper bola antar pemain dalam satu tim"

Margono (2010) menyatakan bahwa Setiap orang dalam melakukan aktivitas jasmani atau berolahraga mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Kesenangan ataupun keinginan dari seseorang untuk bermain bola basket tidak selalu sama tujuannya, ada orang-orang yang ingin berolahraga dengan bermain bola basket sekedar hanya untuk rekreasi dalam waktu-waktu yang senggang dan terluang saja, tetapi ada pula mereka yang sejak mulai bermain bola basket telah bertujuan untuk menjadi pemain yang ulung dan mahir.

Bermain bola basket memiliki perbedaan tujuan dari sudut pandang setiap orang yang memainkan permainan ini. Baik untuk pendidikan, untuk prestasi, hiburan dan pengisi waktu luang. Dari pernyataan ini, dapat diketahui bahwa permainan bola basket adalah permainan yang sangat populer dan telah dimainkan dan dinikmati oleh masyarakat dunia.

Margono (2010) juga mengemukakan bahwa prinsip permainan bola basket adalah sebagai berikut: "Pada prinsipnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya diatas lima puluh tahun". Bola basket ternyata mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Tampubolon (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman Matematika. Sejalan dengan itu, hasil penelitian

Rohendi (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan siswa aktif dalam belajar bersama kelompoknya.

Teman satu tim boleh berbicara satu sama lain dengan suara pelan, tekankan kepada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin bahwa teman satu tim mereka akan mendapatkan poin untuk turnamennya nanti. c) Tahap Pelaksanaan Turnamen. Anisa Rahmi Yanti Z, Dkk (2014) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki manfaat yaitu anak terlibat aktif dalam kegiatan main sehingga dapat memotivasi untuk meningkatkan kemampuannya,

sebagaimana dikemukakan oleh Isjano (2009) bahwa dalam kerjasama, anak terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi anak serta dapat memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuannya.

Selama berlangsungnya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi yang di sajikan guru dengan siswa adalah teknik dasar passing dalam permainan bola basket, terlihat jelas bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan Teknik passing, yang dapat disebabkan oleh minimnya penguasaan konsep yang telah di sampaikan guru akibat ketidakaktifan siswa,

Kodisi tersebut di buktikan dengan hasil evaluasi yang di lakukan guru, di akhir proses pembelajaran, dimana ketika guru memberikan pertanyaan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan kemampuan seraf siswa terhadap isi materi yang disampaikan, ternyata masih ada siswa yang tidak bisa menjawab.

Berdasarkan fakta empiris yang di temui, maka dapat disimpulkan bahawa. "Metode merupakan barometer untuk pencapaian tujuan pembelajaran" untuk itu penulis ingin melakukan penelitian lebih mendalam tentang masalah tersebut dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar passing Dalam Permainan bola basket Melalui Metode TGT Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Ambon"..

METODE

Pelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Metode dan Desain

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan Kelas yang merupakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru bidang studi penjasorkes

Sampel yang digunakan yaitu keseluruhan dari pada populasi sebanyak 35 Orang.

Instrumen

Instrumen penelitian tindakan kelas yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. RPP
2. Lembar Observasi
3. Tes Praktek

Prosedur

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar. Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon. Adapun setiap tindakan dan upaya untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam suatu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap.



Gambar 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Analisis Data

Data yang berhasil dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan statistik. Setelah data dikumpulkan, maka selanjutnya data tersebut akan dikelola, dan dianalisis dengan jumlah interval juga dapat dihitung dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Number of Cases

HASIL

Penelitian Tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan hasil belajar pasing dalam permainan bola basket memberikan dampak yang signifikan bagi siswa pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, dapat direfleksikan bahwa jumlah nilai siswa yang Tuntas (T) dan Tidak Tuntas (TT) yaitu. Jumlah siswa yang Tuntas yang mencapai standar KKM (70) sebanyak 14 orang siswa (61%), Sedangkan jumlah siswa yang Tidak Tuntas yang tidak mencapai standar KKM (70) sebanyak 9 orang siswa (39%). subjek pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II jumlah siswa yang mencapai standar KKM (70) sebanyak 23 siswa (100%). Dengan keterangan bahwa (T) adalah Tuntas dan (TT) yaitu Tidak Tuntas.

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) pencapaian hasil belajar passing bola basket Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II.

Tabel 1 Peningkatan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon

Perhitungan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
Jumlah nilai	1646	1798
Presentase Ketuntasan :		
a. Tuntas	39%	100%
b. Tidak Tuntas	61%	0%

Setelah perencanaan dilakukan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran tidak terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus I, dimana presentasi rata-rata hasil belajar 71,56% dimana presentasi ketuntasan yaitu 39 % dan yang tidak tuntas 61%.

Ketika tindakan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya, yang ditujukan bagi siswa yang belum tuntas, maka presentasi hasil belajar yang dicapai oleh rata-rata siswa sebesar 78,17% dengan presentasi ketuntasan sebesar 100% dan presentasi yang tidak tuntas sebanyak 0%. Sehingga dari total siswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seluruhnya mampu melakukan passing bola basket dengan baik. Dengan peningkatan hasil belajar passing bola basket siswa mengalami peningkatan sebesar 70%.

PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran team games tournament dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pasing. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus ke-II, yang dibandingkan dengan kemampuan awal siswa.

Berdasarkan capaian hasil belajar yang diperlihatkan dalam tabel 1.1. diatas, dapat dikatakan bahwa jika guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan perencanaan yang telah ditetapkan sebelumnya yang disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan awal siswa, dan juga perlu memperhatikan pola perilaku siswa dengan cermat, maka tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Bermain dapat kita artikan sebagai aktifitas kegembiraan yang selalu dilakukan oleh anak usia sekolah menengah pertama, Dalam sebuah proses pembelajaran TGT merupakan cara membelajarkan siswa untuk mengembangkan kemahiran dan keterampilan.

Jika dilihat dari isi materi maka gerak dasar manipulatif lempar tangkap merupakan materi gerak dasar dalam aktifitas manusia yang kompleks untuk dilakukan, apalagi pada tahapan melempar dan menangkap memerlukan sebuah ketrampilan yang baik dalam mengontrol tubuh untuk dapat melakukan gerak tersebut.

Memang perlu disadari bahwa dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar passing bola basket tidak semudah yang dibayangkan. Sehingga walaupun perencanaan yang dilakukan dirasakan bisa diselesaikan hanya dalam 1 siklus saja, ternyata harus diselesaikan dalam 2 siklus. Beberapa factor yang di lihat sangat berpengaruh dalam pelaksanaan penelitian antara lain :

1. Tugas gerak yang dilakukan oleh subjek belum tuntas
2. Ada perhatian khusus bagi para subjek yang kurang tertib dalam berperilaku
3. Siswa yang dalam proses pembelajaran berperilaku usil dengan temannya

Akan tetapi karena masalah yang merupakan hambatan tersebut bisa diatasi dengan solusi yang dipaparkan diatas, maka proses pembelajaran pun dapat terselesaikan secara tuntas pada pelaksanaan siklus selanjutnya atau siklus ke II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar passing bolabasket melalui penerapan pembelajaran team games tournament menunjukkan bahwa peningkatan yang positif terhadap pembelajaran siswa dikelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor siswa dengan materi passing bola basket selama dua siklus, yaitu siklus I yang tuntas 39%, tidak tuntas 61%, dan siklus II yang tuntas 100%, tidak tuntas 0% dan telah mencapai ketuntasan.
2. Kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan times games tournament bermanfaat dan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi passing bolabasket.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Arikunto, Suharsimi. (2003). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Annisa Rahmi Yanti Z, dkk, (2014). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas VIII Smpn 2 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2013/2014. Vol. 3 No. 1 (2014) : jurnal Pendidikan Matematika, Part 1 Hal. 1-5. Staf Pengajar Jurusan Matematika FMIPA UNP. <https://eprints.uny.ac.id/9630/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf>. Rindang Penerapan TGT..
- Danny kosasih 2008 Jurnal prestasi, Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Dini.
- Isjoni & Ismail, M. A. (2008). Model-model pembelajaran mutakhir (perpaduan indonesiamalaysia). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jhon oliver, 2007 Jurnal prestasi, Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Dini.
- Margono, 2010 Jurnal Gelanhhggang Olahraga, Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket.
- Tampubolon, P. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Matematika Siswa Melalui Strategi Kooperatif Tipe TGT. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Sains dan Matematika. Salatiga: UKSW.
- Rohendi, D. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK). vol. 3, no. 1, hlm. 15-25