

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket

Ali Rahman^{1✉}, Dwi Lorry Juniarisca², Dwi Cahyo Kartiko³, Bayu Budi Prakoso⁴
(1,2,3,4) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author
(alirahman.20130@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui upaya dan seberapa besar pengaruh yang diperoleh siswa dari hasil belajar *dribble* bola basket dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan eksperimen murni, desain penelitian *randomized control group pretest-pottest*. Instrumen penelitian adalah tes pengetahuan dan keterampilan. Penentuan sampel menggunakan *cluster random sampling* mengambil 2 kelas yaitu kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol. Dari hasil uji *nonparametrik* pada uji *wilcoxon* kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan. Dari hasil uji *mann-whitney* terdapat perbedaan hasil belajar tes pengetahuan dan keterampilan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil uji N-gain dapat dilihat peningkatan pada kelas eksperimen baik tes pengetahuan atau keterampilan adalah 17.56% dan 17.48%. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan yang didapat pada tes pengetahuan diperoleh 7.52% dan keterampilan 5.95%. Disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), Bola Basket.

Abstract

The purpose of this study was to determine the efforts and how much influence was obtained by students from the learning outcomes of basketball dribble with a team games tournament (TGT) type cooperative learning model. This research uses quantitative research with pure experimentation, randomized control group pretest-pottest research design. The research instruments were knowledge and skill tests. The sample determination using cluster random sampling took 2 classes, namely class VIII-D as the experimental class and class VIII-E as the control class. From the results of the nonparametric test on the Wilcoxon test, the two groups both experienced an increase. From the results of the mann-whitney test, there are differences in the learning outcomes of knowledge and skills tests between the experimental and control classes. In the N-gain test results, it can be seen that the increase in the experimental class for both knowledge and skills tests is 17.56% and 17.48%. While in the control class the increase obtained in the knowledge test was 7.52% and 5.95% skills. It is concluded that there is an effect of cooperative learning model type team games tournament (TGT) for the learning result of basketball dribble.

Keyword: Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Basketball

PENDAHULUAN

Ketika proses belajar mengajar terdapat mata pelajaran yang diampu setiap guru, diantaranya adalah mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). PJOK merupakan

pembelajaran yang hadir dengan konsep pengetahuan dan keterampilan melalui aktivitas fisik di luar kelas seperti permainan, lari, jalan, dan lainnya [1]. Karena pada PJOK sangat mengutamakan aktivitas jasmani guna untuk membimbing hidup sehat mulai dari segi mental, emosional, sosial serta jasmani dapat tumbuh dan berkembang secara seimbang.

Dari perolehan pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan dan wawancara kepada salah satu guru PJOK, peserta didik tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, suka bermain sendiri, tidak memperhatikan ketika diberikan materi, dan individualis yang tinggi. Di sisi lain juga peserta didik terlalu fokus pada satu permainan saja. Dari pihak guru sudah mencoba untuk memberikan strategi dalam proses pembelajaran yaitu menyampaikan materi sampai selesai dan memberikan kebebasan untuk bermain sesuai dengan keinginan sendiri. Akan tetapi, tetap tidak terlihat unsur kerjasama dan tidak ada perubahan. Meskipun permainan yang dimainkan adalah permainan tim. Dalam hal hasil belajar permainan bola besar peserta didik lebih condong kepada permainan sepak bola. Karena permainan tersebut sering mereka lihat dan lakukan. Dari hal tersebut ternyata peserta didik masih banyak yang kesulitan dalam melakukan gerak spesifik *dribble* bola basket. Ada yang masih memukul ketika melakukan *dribble* bola, pantulan bola terlalu tinggi, ada yang melakukan *dribble* dengan dua tangan, dan kurang kuat ketika memantulkan bola. Dengan permasalahan tersebut serta kurang minat dalam belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Hal itu menyebabkan peserta didik kesusahan ketika memahami dan mempraktikkan *dribble* pada permainan bola basket. *Dribble* adalah suatu gerakan yang menuju ring basket dengan memantulkan bola menggunakan tangan, dan bantuan dari jari-jari, pergelangan tangan, siku, dan bahu [2]. Gerak spesifik *dribble* bola basket juga perlu dipelajari dengan baik untuk menunjang keterampilan bola basket. Sebagai guru PJOK perlu mengajarkan beragam gerak spesifik dan pengaplikasian gerak spesifik ke dalam bentuk permainan sehingga peserta didik merasa senang. Oleh sebab itu, dibutuhkan juga memilih model pembelajaran yang sesuai supaya membantu mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kunci kesuksesan dan cara mengatasi permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai maka, interaksi guru dan murid mampu berjalan dengan baik serta bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ialah perencanaan pembelajaran yang nanti akan diterapkan dengan tujuan memotivasi, membantu proses belajar, serta mencapai tujuan pembelajaran [3]. Model pembelajaran merupakan suatu metode yang mampu membantu siswa untuk memecahkan permasalahan agar mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan di setiap kegiatan [4]. Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang dilakukan dengan bersama dalam kelompok kecil, anggota yang beragam berdasarkan tingkat kapabilitas, jenis kelamin, dan suku atau ras. Kooperatif memiliki arti "Kerjasama" atau "saling membantu". Model pembelajaran kooperatif memberikan konsep belajar bersama pada peserta didik sehingga berpengaruh pada kepercayaan diri dan hasil belajar meningkat [5]. Menurut Taufiq & Hartati, (2016) TGT ialah pembelajaran yang hadir dengan konsep membantu peserta didik belajar dari permainan antara kelompok dengan tujuan memperoleh skor. Maka, dari pertandingan antar kelompok ini banyak hal positif yang di dapat secara langsung mulai dari kejujuran, tanggung jawab, timbul rasa kerja sama dan sportivitas. Tipe ini, peserta didik bisa belajar dengan tenang namun tetap dapat tumbuh rasa tanggung jawab, jujur, kerja sama, sportivitas, dan terlibat pada proses belajar [6].

Menurut Kemendikbud, (2016) langkah-langkah pembelajaran ini dari segi kegiatannya sama dengan STAD Namun, pada fase ke 5 ada perbedaan. Langkah pembelajarannya yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, pertandingan antar kelompok, memberikan penghargaan. Menurut Rahmat et al., (2018) ada beberapa keunggulan dan kekurangan pada pembelajaran ini diantaranya sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Kebebasan berpendapat dan berinteraksi.
- b) Memiliki rasa percaya diri yang tinggi.
- c) Meningkatnya motivasi belajar.
- d) pemahaman materi meningkat.
- e) Dapat mendorong kerjasama dan toleransi antara peserta didik menjadi lebih baik lagi.

2) Kekurangan team games tournament

- a) Ada peserta didik yang tidak memberikan pendapat.
- b) Jika guru kurang memperhatikan kondisi lapangan, kemungkinan terjadi permasalahan.
- c) Waktu untuk proses pembelajaran masih kurang.

Dalam suatu kegiatan pembelajaran, memberikan suatu motivasi berupa hal yang positif dan tentu memilih model pembelajaran yang tepat adalah proses awal untuk memperoleh peningkatan hasil belajar yang akan didapatkan anak didik selama pembelajaran ini berlangsung. Sebagai guru perlu mempunyai kreativitas dalam menentukan model dan media pembelajaran supaya bisa meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan standar proses [9].

Belajar dapat dilihat dari perubahan dalam diri seseorang. Perubahan pada setiap individu berbeda dan beragam juga, ada positif dan ada negatif. Akan tetapi tidak semua hal dapat dinyatakan sebuah perubahan. Dampak positif itu memberikan peningkatan terhadap hal baik, sedangkan dampak negatif itu mengalami penurunan dalam berbagai hal sehingga berdampak buruk ke depannya. Hasil belajar ialah penunjuk yang akan dicapai pada suatu pembelajaran [10]. Hasil belajar dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk memenuhi kebutuhan hidup [11]. Hasil belajar adalah hasil pencapaian yang di dapat oleh seseorang dengan usaha mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dengan tujuan memperoleh pengalaman, baik secara langsung atau tidak langsung sehingga mendapatkan perubahan mendalam [12].

Menurut latar belakang, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket?
2. Berapa besar pengaruh hasil belajar *dribble* bola basket dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)?

Tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui upaya dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh yang diperoleh siswa dari hasil belajar *dribble* bola basket dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan eksperimen murni. Penelitian eksperimen merupakan penelitian bertujuan mengetahui hubungan sebab dan akibat antara variabel secara ketat dengan adanya perlakuan terhadap subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018: 78). Desain dari penelitian ini adalah *randomized control group pretest-posttest*. Desain eksperimen murni memiliki mekanisme kontrol yang relatif memadai, apalagi penempatan subjek secara random. Dari penempatan secara random tersebut, dapat diasumsikan terdapat kesetaraan awal pada setiap kelompok (Maksum, 2018). Desain ini mendekati sempurna, dapat dilihat adanya kelompok kontrol, terdapat perlakuan, pemilihan subjek secara acak, ada *pre-test post-test* yang bertujuan melihat efektivitasnya perlakuan yang diberikan. Desain ini banyak dipakai oleh peneliti, dengan tujuan untuk menganalisis perbedaan antara *pre-test ke post-test* menggunakan T-test (*paired t-test* uji perbedaan *pre-test ke post-test* dan *independent t-test* uji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol) (Maksum, 2018). *Pre-test* dan *post-test* diberikan tes pengetahuan dan tes keterampilan dengan perlakuan yang diberikan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Gambar 1. Eksperimen murni, *randomized control group pretest-posttest*.

R	T ₁	X	T ₂
R	T ₁	~	T ₂

Keterangan:

T₁ = *Pre-test*

X = Pemberian Perlakuan

T₂ = *Post-test*
 ~ = Tidak ada Perlakuan

Pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 54 Surabaya dengan alamat Jalan Kyai Tambak Deres No. 293 Surabaya Kec. Bulak Surabaya. Waktu pelaksanaan *pre-test* diberikan pada tanggal 13 Februari 2024 berupa tes pengetahuan dan keterampilan. *Treatment 1* dilakukan pada tanggal 30 April 2024 pemberian materi pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran alternatif. *Treatment 2* dilakukan pada tanggal 07 Mei 2024 pemberian materi pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran alternatif. *Treatment 3* dilakukan pada tanggal 14 dan 15 Mei 2024 pemberian materi pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran alternatif. *Post-test* diberikan pada tanggal 23 Mei 2024 berupa tes pengetahuan dan keterampilan.

Populasi merupakan semua objek penelitian dan akan terkena generalisasi (Maksum, 2018: 62). Populasinya adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 54 Surabaya tahun pelajaran 2023/2024. Sampel merupakan bagian objek yang menjadi perwakilan pada penelitian (Maksum, 2018: 62). Untuk menentukannya, teknik yang digunakan ialah *cluster random sampling*. *Cluster random sampling*, teknik pemilihan tidak dengan individu, akan tetapi dengan kelompok atau area (Maksum, 2018:67). Penulis mengambil sampel dengan cara lotre terhadap semua kelas populasi yang diambil. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-E sebagai kelas kontrol. Jumlah 33 peserta didik pada kedua kelas tersebut.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur atau pengumpulan data pada suatu penelitian (Maksum, 2018). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah tes pengetahuan dengan butir soal yang terdapat skor pada setiap butir soal dan tes keterampilan peserta didik melakukan *dribble* kanan dan kiri. Tes ialah media untuk megumpulkan informasi mengenai suatu objek atau individu (Maksum, 2018).

Teknik pengumpulan data menyesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu dengan mengumpulkan informasi dan data. Observasi ialah teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang terdapat pada objek penelitian (Maksum, 2018). Prosedur penelitian yang dilakukan (1) *pre-test*, (2) perlakuan 1, (3) perlakuan 2, (4) perlakuan 3, (5) *post-test*. Melalui prosedur tersebut nanti didapatkan data hasil belajar tes pengetahuan dan kerampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari proses penelitian yang telah selesai dilakukan selama 5 kali pertemuan, hasil data yang diperoleh ketika *pre-test* dan *post-test* melalui tes pengetahuan dan keterampilan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis melalui IBM SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) versi 22.

1. Deskripsi Data

Dari *treatment* yang dilakukan dengan penyampaian materi pembelajaran *dribble* bola basket pada kelas VIII-D dan kelas VIII-E. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data Pengetahuan

Deskripsi data	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	1.21	3.48	0.61	1.64
Minimal	0	0	0	0
Maksimal	3	6	2	5
Standar deviasi	0.740	2.033	0.609	1.365
N	33	33	33	33

Dari tabel 1 menjelaskan terkait hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek pengetahuan yang didapat terkait nilai rata-rata, minimal, maksimal, standar deviasi dan jumlah (N). Pada kelas VIII-D didapatkan nilai rata-rata *pre-test* 1.21 dan *post-test* 3.48. Pada kelas VIII-E didapatkan nilai rata-rata *pre-test* 0.61 dan *post-test* 1.64.

Tabel 2. Deskripsi Data Pengetahuan

Deskripsi data	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	1.82	3.30	1.73	2.27
Minimal	0	1	0	1
Maksimal	5	6	4	4
Standar deviasi	1.158	1.132	1.008	.674
N	33	33	33	33

Dari tabel 2 menjelaskan terkait hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada aspek pengetahuan yang didapat terkait nilai rata-rata, minimal, maksimal, standar deviasi dan jumlah (N). Pada kelas VIII-D didapatkan nilai rata-rata *pre-test* 1.82 dan *post-test* 3.30. Pada kelas VIII-E didapatkan nilai rata-rata *pre-test* 1.73 dan *post-test* 2.27.

2. Uji Normalitas

Melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan yang digunakan yaitu $P_{value} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $P_{value} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	Nilai	Tes Pengetahuan		Tes Keterampilan	
		P_{value}	Berdistribusi	P_{value}	Berdistribusi
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0.000	Tidak Normal	0.003	Tidak Normal
	<i>Post-test</i>	0.022	Tidak Normal	0.007	Tidak Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0.000	Tidak Normal	0.000	Tidak Normal
	<i>Post-test</i>	0.000	Tidak Normal	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan pada tabel 3 diatas hasil pengolahan data tes pengetahuan dan tes keterampilan pada kelas eksperimen hasil *pre-test* diperoleh $0.000 < 0.05$ dan $0.003 < 0.05$ lalu hasil *post-test* $0.022 < 0.05$ dan $0.007 < 0.05$. Dari hasil perolehan tersebut diartikan data berdistribusi tidak normal. Pada pengolahan data kelas kontrol baik hasil *pre-test* maupun *post-test* didapat $0.000 < 0.05$. Dari perolehan tersebut diartikan juga data berdistribusi tidak normal. Karena didapat data tidak normal maka, pada tahapan selanjutnya menggunakan uji nonparametrik.

3. Uji wilcoxon

Uji *wilcoxon* dilakukan untuk menguji data antara *pre-test* ke *post-test* pada setiap sampel yang digunakan (Maksum, 2018).

Tabel 4. Uji Wilcoxon

Nilai	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
-------	------------------	---------------

	Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
Negative Rank	3	1	4	0
Positive Rank	26	25	20	15
Teis	4	7	9	18
P-Value	0.000	0.000	0.000	0.000

Dari tabel 4 hasil uji *wilcoxon* diatas dapat dilihat perolehan p-value pada kelas eksperimen dari hasil tes pengetahuan dan keterampilan adalah 0.000. Maka, berarti Hipotesis (H_1) diterima sementara Hipotesis (H_0) ditolak sebab Pvalue $0.00 < 0.05$. Oleh sebab itu, disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Begitupun pada kelompok kontrol hasil tes pengetahuan dan keterampilan adalah 0.000. Jadi, Hipotesis (H_1) diterima sementara Hipotesis (H_0) ditolak sebab Pvalue $0.00 < 0.05$. Oleh sebab itu, kesimpulannya juga terdapat pengaruh model pembelajaran alternatif terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

4. Uji Mann-Whitney U

Melakukan uji normalitas pada hasil selisih dari *pre-test post-test* untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada selisih ini dilakukan untuk prasyarat melakukan uji *mann-whitney*. Ketentuan yang digunakan yaitu Pvalue $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika Pvalue $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov* pada aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Selisih *pre-test post-test*

Kelas	Tes Pengetahuan		Tes Keterampilan	
	P _{value}	Berdistribusi	P _{value}	Berdistribusi
Eksperimen	0.004	Tidak Normal	0.000	Tidak Normal
Kontrol	0.000	Tidak Normal	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan pada tabel 4.5 diatas hasil pengolahan data tes pengetahuan dan tes keterampilan pada kelas eksperimen diperoleh $0.004 < 0.05$ dan $0.000 < 0.05$ dari perolehan tersebut dapat diartikan data berdistribusi tidak normal. Pada kelas kontrol hasil tes pengetahuan dan keterampilan diperoleh $0.000 < 0.05$ dari perolehan tersebut dapat diartikan data berdistribusi tidak normal. Karena didapat data tidak normal maka, selanjutnya akan dilakukan uji non-parametrik.

Tabel 6. Uji Mann-Whitney U

	Kelas	Mean Rank	Sum of Rank	P _{value}
Pengetahuan	1	40.11	1323.50	0.004
	2	26.89	887.50	
Keterampilan	1	42.41	1399.50	0.000
	2	24.59	811.50	

Dari tabel 6 diatas didapatkan Pvalue pengetahuan dan keterampilan sebesar $0.004 < 0.05$ dan $0.000 < 0.05$. Oleh sebab itu, kesimpulan yang didapatkan "Hipotesis diterima". Dengan demikian dapat dikatakan ada perbedaan hasil belajar tes pengetahuan dan tes keterampilan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena ada perbedaan yang signifikan

maka, dapat dikatakan “terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) hasil belajar *dribble* bola basket.

5. Uji N-Gain

Uji N-Gain (normalize gain) tujuannya melihat seberapa efektif metode yang digunakan dalam suatu penelitian [15].

Tabel 7. Uji N-Gain

Nilai	Pengetahuan	Keterampilan
N-Gain Score (Eksperimen)	17.56%	17.48%
N-Gain Score (Kontrol)	7.52%	5.95%

Dari tabel 7 diatas, berarti nilai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 17.56% dan 17.48%. Sementara pada kelas kontrol nilai pengetahuan diperoleh 7.52% dan keterampilan 5.95%. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Model pembelajaran alternatif masuk dalam kategori tidak efektif. Akan tetapi, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi atau lebih baik.

Hasil dari penelitian ini, melalui analisis deskriptif terdapat peningkatan dari *pre-test* ke *post-test* baik pada kelas eksperimen maupun kontrol. Pada penelitian ini diperoleh data tidak normal, karena $P_{\text{value}} < 0.05$. Oleh sebab itu, dilakukan uji nonparametrik (uji *wilcoxon* dan uji *mann-whitney*). Dari hasil uji *wilcoxon* tersebut kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket begitupun juga terdapat pengaruh model pembelajaran alternatif terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Pengaruh yang diperoleh kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Pada uji *mann-whitney* ditarik kesimpulan terdapat perbedaan pada tes pengetahuan dan keterampilan antar kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji N-gain dapat dilihat peningkatan pada kelas eksperimen baik tes pengetahuan atau keterampilan adalah 17.56% dan 17.48%. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan yang didapat pada tes pengetahuan diperoleh 7.52% dan keterampilan 5.95%. Dengan adanya hal yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami materi dengan baik hingga meningkatkan hasil belajarnya.

Hal tersebut dapat dilihat dari pembuktian pada penelitian Pardini et al., (2022) yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten Tahun 2021/2022 dengan kegiatan yang pembelajaran yang telah dilakukan mendapatkan peningkatan hasil belajar *shooting* bolabasket. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Azwira et al., (2023) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar *shooting* Sepakbola menyatakan terdapat peningkatan 40% pada hasil ketuntasan klasikal hasil belajar *shooting* sepak bola. Dari hasil penelitian relevan tersebut dapat menunjukkan kalau model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.
2. Pada kelompok eksperimen penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) mengalami peningkatan tes pengetahuan dan keterampilan sebesar 17.56% dan 17.48%.

Dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran:

1. Pihak sekolah atau guru PJOK, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan rujukan pembelajaran terkait model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket.

2. Peneliti selanjutnya, diharapkan bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini atau menyesuaikan materi yang digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Kelapa Sekolah dan Guru PJOK yang telah memberikan kesempatan, memberikan izin dan fasilitas selama melakukan penelitian. Peneliti ucapkan terima kasih juga kepada dosen pembimbing, teman peneliti, dan siswa SMP Negeri 54 Surabaya yang telah membantu penelitian ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- A. F. Mustafa, "Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Selama Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar," *J. Olahraga Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 213–225, 2022, doi: 10.54284/jopi.v1i2.25.
- M. Taufiq and S. Hartati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Dribble Bolabasket (Studi pada Siswa Kelas X SMKN 12 Surabaya)," *J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat. Vol. 04 Nomor 01 Tahun 2016*, 95 - 101, vol. 4, pp. 95–101, 2016.
- A. Febriyanti, M. Putra, and B. Prakoso, "Pengaruh model pembelajaran project-based learning terhadap hasil belajar aktivitas kebugaran jasmani," *Bima Loka J. Phys. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 55–56, 2024, doi: . <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v4i2.30762>.
- A. W. N. A. Rachman and D. C. Kartiko, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket," *Jpok*, vol. 9, no. 1, pp. 193–203, 2021.
- M. Fajar, M. Janwar, and A. Ismail, "Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas xi materi passing sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division," *Bima Loka J. Phys. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 44–54, 2023, doi: 10.26740/bimaloka.v3i2.21910.
- D. Riski Nugroho and A. Rachman, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek," *J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat.*, vol. 1, no. 1, pp. 161–165, 2018.
- Kemendibud, "Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama," *Pandu. Pembelajaran Untuk Sekol. Menegah Pertma*, pp. 3–10, 2016.
- F. L. A. Rahmat, S. Suwatno, and R. Rasto, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis," *J. MANAJERIAL*, vol. 17, no. 2, p. 239, 2018, doi: 10.17509/manajerial.v17i2.11783.
- A. Azwira, A. Atiq, F. Hidasari, W. Yunitaningrum, and A. Triansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Shooting Sepakbola," vol. 6, no. 1, pp. 246–265, 2023, doi: 10.29408/porkes.v6i1.16742.
- R. R. Ciremay and D. C. Kartiko, "Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar dribbling sepakbola pada anak berkebutuhan khusus (ABK)," *Bima Loka J. Phys. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2020, doi: 10.26740/bimaloka.v1i1.10544.
- H. Mahzar and A. Priambodo, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT terhadap Kerja Sama dan Hasil Belajar Lay-Up Shoot," vol. 7, no. 3, pp. 1893–1899, 2023, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November, pp. 289–302, 2021.
- Maksum, "Metodologi Penelitian Dalam Olahraga," *unesa Univ. Press*, p. 298, 2018.
- A. Maksum, "Statistik Dalam Olahraga," *Unesa Univ. Press*, p. 121, 2018.
- R. Madjid, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta," *E-Jurnal Skripsi Progr. Stud. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 305–314, 2019.
- G. C. Pardini, F. Fahmi, and A. Febriyanto, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Bolabasket Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran Serang Banten Tahun 2021/2022," *J. Kesehat. Olahraga*, vol. 2,

no. 2, pp. 13–32, 2022.