

THE INFLUENCE OF THE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) LEARNING MODEL ON BASKETBALL CHEST PASS LEARNING OUTCOMES IN CLASS XI STUDENTS AT XAVERIUS VOCATIONAL SCHOOL PALEMBANG

M. Ridwan¹, Putri Cicilia Kristina², Hengki Kumbara³

Pendidikan Jasmani FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: ridwan.itue@gmail.com

Abstract

Based on the research results, it was found that there was an influence of the TGT (Teaching Games Tournament) model on the basketball chest pass learning outcomes of class XI students at Xaverius Vocational School, Palembang. This is proven by research findings which show that t_{count} is greater than t_{table} ($2.413 > 1.70$). The influence of games on chest pass learning outcomes shows that the quality of learning through games has really been proven to be significant. Through continuous and consistent learning, students experience good improvement in making chest passes. Based on the results of the data analysis that has been described, this research concludes that there is an influence of the TGT (Teaching Games Tournament) model on the basketball chest pass learning outcomes of class XI students at Xaverius Vocational School, Palembang. This is proven by research findings which show that t_{count} is greater than t_{table} ($2.413 > 1.70$).

Keywords: TGT, Learning Outcomes.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR CHEST PASS BOLA BASKET PADA SISWA KELAS XI DI SMK XAVERIUS PALEMBANG

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan bahwa terdapat pengaruh model TGT (*Teaching Games Tournament*) terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas XI SMK Xaverius Palembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,413 > 1,70$). Adanya pengaruh permainan terhadap hasil belajar *chest pass* ini adalah menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran melalui permainan benar-benar teruji signifikan. Melalui pembelajaran yang kontinue dan konsisten, siswa mengalami peningkatan yang baik dalam melakukan *chesh pass*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan penelitian ini memberikan kesimpulan terdapat pengaruh model TGT (*Teaching Games Tournament*) terhadap hasil belajar *chesh pass* bola basket siswa kelas XI SMK Xaverius Palembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,413 > 1,70$).

Kata Kunci: TGT, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu jenis pendidikan yang bertujuan mewujudkan karakter manusia melalui pendidikan gerak pada raga manusia. Tidak hanya menumbuhkan pertumbuhan gerak ragawi lebih dari pada hal tersebut, ternyata pendidikan jasmani dapat menumbuhkan sisi emosional yang berkaitan dengan mental seseorang, sehingga wajar jika pendidikan jasmani banyak dikenal dengan memiliki manfaat dalam mewujudkan manusia seutuhnya.

Prosesnya pendidikan jasmani melekat pada satuan kurikulum di Indonesia dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Melengkapi proses pembelajarannya, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran ada banyak jenis aktivitas olahraga yang tercantum dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, misalnya terdiri dari permainan bola besar, permainan bola kecil, aktivitas ritmik, aktivitas air, bela diri dan kesehatan. Salah satu pembelajaran di dalamnya terdapat jenis cabang olahraga bola basket.

Pembelajaran bola basket di sekolah merupakan jenis pembelajaran yang mengenalkan karakter permainan bola basket pada peserta didik. Selain tujuannya membina mental siswa melalui permainannya siswa juga mengenal beragam kemampuan teknik di mata pelajarannya. Dalam permainan bola basket di lingkungan bola basket, teknik-teknik yang diajarkan sangatlah beragam. Kemampuan siswa menguasai teknik permainan menjadi tolak ukur keberhasilan penilaian guru disamping unsur kebugarannya. Salah satu keterampilan teknik yang harus dikuasai siswa saat pembelajaran adalah *chest pass*.

Chest pass adalah jenis keterampilan mengumpan bola yang dilakukan oleh siswa saat bermain bola. Kebutuhan *chest pass* dalam permainan bola basket sangat penting, mengingat peran *chest pass* adalah bagaimana pemain dapat mengatur ritme permainan sehingga permainan menjadi menarik dan tidak membosankan. Menguasai *chest pass* tentu harus dipelajari dengan benar. Maka wajar jika dalam pembelajaran bola basket kemampuan *chest pass* dipelajari dengan rincian yang sangat kompleks.

Dalam situasi pembelajaran yang peneliti temukan melalui kegiatan observasi belajar mengajar di SMK Xaverius Palembang, melihat karakteristik siswa yang sangat beragam, pembelajaran *chest pass* membutuhkan metode pembelajaran yang tepat, mengingat kemampuan *chest pass* siswa tergolong rendah. Capaian target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa belum memenuhi harapan. Berdasarkan catatan nilai yang diberikan guru mata pelajaran dari 32 jumlah siswa, 19 orang siswa tidak tuntas KKM, sementara 13 orang lainnya tuntas. Dari Sebagiaian besar siswa belum dapat melakukan *chest pass* dengan baik, selebihnya belum mampu melakukan *chest pass* dengan baik.

Mengatasi permasalahan tersebut, tentu guru memiliki beragam cara agar kemampuan *chest pass* siswa dapat dilakukan dengan baik, sehingga dapat mengatasi ketuntasan minimum pada masing-masing siswa. Ada banyak cara penerapan metode pembelajaran yang dapat diberikan misalnya dengan metode TGT (*Teams Games Tournamen*). Metode TGT merupakan salah satu jenis metode belajar kooperatif. Menurut (Novion, 2018, hal. 89) metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran tipe *teams games turnaments* (TGT) atau metode kompetisi permainan-permainan kelompok. Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur-unsur permainan.

Permainan yang menyenangkan akan memunculkan motivasi, minat dan kreasi belajar yang baru bagi siswa. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang

dikompetisikan dengan hanya menggunakan teknik chess pass bola basket, sehingga selain sifatnya menyenangkan terdapat unsur kebiasaan bagi siswa dalam melakukan chess pass, harapannya tentu model belajar kooperatif tipe TGT akan mempengaruhi hasil belajar teknik dasar chesh pass bagi siswa SMK Xaverius Palembang.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, peneliti menarik kesimpulan diperlukan analisis ilmiah untuk proses belajar mengajar *chest pass* atas dalam permainan bola basket siswa. Untuk itu peneliti memilih judul penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran tgt (teams games tournamen) terhadap hasil belajar chest pass bola basket pada siswa kelas XI di SMK Xaverius Palembang”.

METODE

Metode penelitian ini akan menggunakan metode *pre-eXperimental desain*. Maksud penggunaan metode *Pre-Eksperimental Desain* adalah variabel yang digunakan bukan merupakan satu-satunya faktor yang mempengaruhi kemampuan *chest pass* pemain, melainkan terdapat faktor lainnya, sehingga jenis eksperimen ini dikatakan bukan variabel yang sesungguhnya. Jenis paradigma yang dipilih adalah *one-Shot Case Study*.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes keterampilan motorik berdasarkan RPP K13. Adapun penggunaan tes penilaian psikomotorik pada saat sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*).

Sugiyono (2008: 29) seorang peneliti harus dapat menyajikan data yang telah diperolehnya dari hasil selama penelitiannya di lapangan, baik yang diperoleh melalui hasil tes. Penyajian data ini adalah data yang telah disajikan dalam bentuk deskripsi atau gambaran tentang data yang dapat dipahami oleh pihak lain untuk membaca. Perolehan data tes akan direduksi kedalam tabel distribusi frekuensi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMK Xaverius Palembang ini mengumpulkan dua data saling terkait, yaitu data tes awal *chest pass* siswa dan data tes kemampuan akhir siswa *chest pass* siswa (*posttest*). Berikut disajikan deskripsi data yang telah ditemukan.

Deskripsi Data Tes Awal

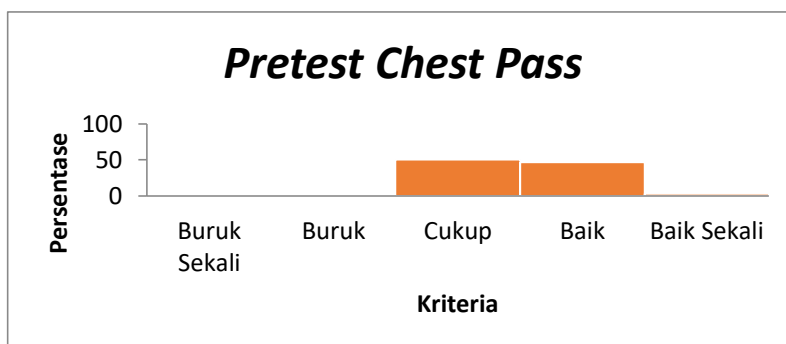
Data awal didapat dari data nilai guru yang memberikan nilai hasil belajar kemampuan *psikomotorik chest pass*. Adapun data awal dipaparkan dalam tabel distribusi frekuensi di bawah ini

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tes Awal

Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
< 25	0	0	Buruk Sekali
26 - 50	0	0	Buruk
51 – 75	16	50	Cukup
76 – 85	15	46,88	Baik
> 85	1	3,12	Baik Sekali
Jumlah	32	100	

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram dibawah ini :



Gambar 1 Histogram Pretest (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat dijelaskan bahwa tidak siswa yang memperoleh hasil belajar *psikomotorik* kemampuan *chest pass* dengan interval nilai 0-25 atau dengan kriteria buruk sekali, tidak siswa yang memperoleh hasil belajar kemampuan *chest pass* dengan interval nilai 26-50 atau dengan kriteria buruk, terdapat 16 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 51-75 dengan kriteria cukup atau sebesar 50%, terdapat 15 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 76-85 dengan kriteria baik atau sebesar 46,88%, terdapat 1 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 86-100 dengan kriteria sangat baik atau sebesar 3,12%.

Deskripsi Data Tes Akhir (Postest)

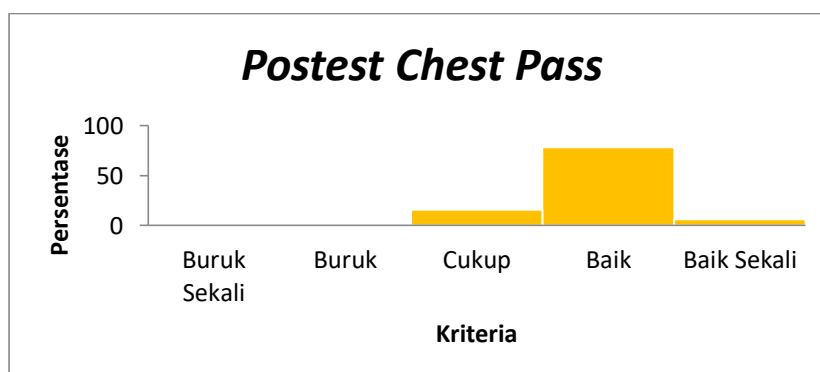
Data tes akhir didapat dari data nilai guru yang memberikan nilai hasil belajar kemampuan *chest pass*. Adapun data awal dipaparkan dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tes Akhir

Interval	Frekuensi	Persentase	Keterangan
< 25	0	0	Buruk Sekali
26 - 50	0	0	Buruk
51 – 75	5	15,63	Cukup
76 – 85	25	78,13	Baik
> 85	2	6,25	Baik Sekali

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram dibawah ini :



Gambar 2. Histogram Tes Akhir (Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat dijelaskan bahwa tidak siswa yang memperoleh hasil belajar kemampuan *chest pass* dengan interval nilai 0-25 atau dengan kriteria buruk sekali, tidak siswa yang memperoleh hasil belajar kemampuan *chest pass* dengan interval nilai 26-50 atau dengan kriteria buruk, terdapat 5 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 51-75 dengan kriteria cukup atau sebesar 15,63%, terdapat 25 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 76-85 dengan kriteria baik atau sebesar 78,13%, terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai dengan interval 86-100 dengan kriteria sangat baik atau sebesar 6,25%.

Analisis Data Penelitian

Uji Prasyarat

Pelaksanaan uji prasyarat dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diolah dengan menggunakan statistik *lilifors* berdistribusi normal atau sebaliknya. Dalam pengujian hipotesis untuk normalitas data dipakai taraf signifikan 0,05 yang berbunyi: H_a diterima berarti data populasi berdistribusi normal. H_a ditolak berarti data populasi tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan terhadap hipotesis normalitas adalah H_a diterima jika $L_o < L_{tabel}$ dan H_a ditolak jika $L_o > L_{tabel}$. Untuk lebih jelasnya hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Rangkuman Uji Normalitas

No.	Data	L_{tabel} (n=32, $\alpha=0.05$ Distribusi ($L_o < L_{tabel}$))		Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i>	0,081	0,154	Normal
2.	<i>Posttest</i>	0,009	0,154	Normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengolahan data yang dilakukan dengan uji normalitas data, maka $sig > \alpha$ 0,05 dengan demikian data dalam penelitian ini adalah normal, dimana dari kedua data diperoleh $L_o < L_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan: “Hipotesis (H_a) diterima, populasi berdistribusi normal”. Dari uji normalitas data di atas dapat disimpulkan bahwa dari kedua data dalam penelitian ini setelah dilakukan pengujian ternyata berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan kepada analisis berikutnya.

Uji Hipotesis (One Group Test)

Arikunto (2006: 306) menyatakan bahwa untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dengan teknik *one group disaign pretest and posttest*, adapun peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Harga Kebutuhan Statistik (Lampiran 1 dan 2)

Nilai $\bar{X}_1 = 74,06$

Nilai $\bar{S}_1 = 7,233$

Nilai $\bar{X}_2 = 80,74$

Nilai $\bar{S}_2 = 4,465$

- 4) Uji hipotesis (Uji-t)

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\bar{S}_1 - \bar{S}_2} = \frac{80,74 - 74,06}{7,233 - 4,465} = \frac{6,68}{2,768} = 2,413$$

Berdasarkan hasil perhitungan data, diperoleh hasil yaitu t_{hitung} sebesar 2,413 dan t_{tabel} yang didapat dengan menggunakan nilai $\alpha = 0,05\%$ dan derajat kebebasan (n-2) yaitu (32-2 =

30) yaitu $t_{tabel} = 1,70$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,341 > 1,70$). Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan model TGT (*Teaching Games Tournament*) terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas XI SMK Xaverius Palembang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan bahwa terdapat pengaruh model TGT (*Teaching Games Tournament*) terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas XI SMK Xaverius Palembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,413 > 1,70$). Adanya pengaruh permainan terhadap hasil belajar *chest pass* ini adalah menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran melalui permainan benar-benar teruji signifikan. Melalui pembelajaran yang kontinue dan konsisten, siswa mengalami peningkatan yang baik dalam melakukan *chest pass*.

Paramitha (2018: 48) menjelaskan bahwa kegiatan bermain dengan format turnamen yang dilakukan oleh anak merupakan cara untuk dapat mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan daya berpikir anak. Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan permainan terdapat proses interaksi antar teman sebaya, sehingga dapat membentuk sikap menghargai dan peduli terhadap sesama. Kurniawan (2016: 150) menjelaskan aktivitas turnamen merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. Dengan bermain anak akan mengenal ciri dan sifat benda-benda yang dimainkannya. Tanpa disadari bermain akan merangsang anak melakukan aktivitas gerak sehingga semua organ tubuh anak akan berkembang lebih serasi.

Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan hal yang sama dengan penelitian peneliti, misalnya pernah dilakukan oleh Prasetyo tahun 2016. Penelitian ini mengungkapkan keterampilan *passing chestpass* dalam permainan bola basket siswa sangat signifikan terjadinya peningkatan karena diberikan pembelajaran dengan metode bermain. Selanjutnya Hartati tahun 2016 mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat mempengaruhi keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran basket.

Karakteristik permainan lempar tangkap bola merupakan jenis permainan yang mengedepankan unsur dimana anak dapat menguasai keterampilan *chest pass* tanpa harus berlatih. Keterampilan ini dipelajari dengan kegiatan yang menyenangkan. Meskipun lelah, tetapi karena tertutupi dengan aktivitas bermain anak akan dengan mudah menguasai kemampuan *chest pass*. Oleh sebab itu peneliti berpikir dengan bermain lempar tangkap dapat meningkatkan kemampuan *chest pass* siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan penelitian ini memberikan kesimpulan terdapat pengaruh model TGT (*Teaching Games Tournament*) terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas XI SMK Xaverius Palembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,413 > 1,70$).

Daftar Pustaka

- Abadi, Andi, N. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar chest pass Melalui Variasi Pembelajaran*. STOK Bina Guna. Medan. Jurnal Vol 2. ISSN.124-765-0009P
- Vic, Amber. 2018. *Petunjuk dan Pelatih Pemain Basket*. Jakarta: Pionir Jaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Proedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asriansyah. 2018. *Permainan kecil*. Bogor: Ikatan Penerbit Indonesia
- Martha, Dinata. 2018. *Konsep dan Teknik Bermain Basket*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Ilham. 2011. *Hubungan Kekuatan Otot Lengan dengan Kemampuan chest pass*. Universitas Jambi. Jurnal Vol 1. ISSN.131307889
- Juita, Ardiah. 2013. *Kontribusi Daya Ledak Otot Lengan dan Koordinasi Mata-Tangan*. Universitas RIAU. Jurnal Vol 1. ISSN.1312677561
- Kurniawan. AP. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Dengan Pendekatan Berman*. FIK. UNESA. Surabaya. Jurnal Vol 1. ISSN.1788090091
- Kurniawan, Feri. 2012. *Buku Pintar Olahraga*. Bandung: Laskar Aksara.
- Mylsidayu. 2014. *Keterampilan Dasar Basket*. UNY.
- Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Journal Sport Area*, Vol 3 No 1.
- Paramitha TS. Anggara LE. 2018. *Reitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini*. UPI. Indonesia. Jurnal Vol 1. ISSN. 778690145
- Piliana, I. W., Artanayasa, I. W., & Setyawan, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol 8 No 2.
- Prasetyo, Koko. 2016. *Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Hasil Lompat Jauh*. Univ Bangun Nusantara. Sukoharjo. Jurnal Vol 2. ISSN. 1313423133
- Qomarullah, Rif'iy. 2015. *Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan*. Universitas Negeri Semarang. Jurnal Vol 2. ISSN.1675-90-0919
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe TGT. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, Vol 6 No 2.
- Suhadi. 2018. *Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Penjas*. UNY. Yogyakarta. Jurnal Vol 1. ISSN.8787-090-0012
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sukma. Aji. 2016. *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Ilmu Bumi Pamulang; Pamulang.
- Sutrisno. 2013. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Alfabeta. Jakarta.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering*, Vol 1 No 2.