

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI *PASSING* BOLA BASKET (Studi pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Bangil)

Muhammad Taufiqi Kurniawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Passing adalah cara tercepat dan terefektif memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Jika dalam permainan bola basket tidak dapat melakukan *passing* dengan baik maka permainan pun akan terhambat bahkan cenderung tidak bisa bermain sesuai pola yang ada. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, atau ras yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini tidak hanya dapat membuat siswa rileks dalam belajar akan tetapi juga dapat belajar bertanggung jawab, bekerja sama, serta juga bersaing dengan sehat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa materi *passing* bola basket pada studi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangil. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test design*. Objek yang terpilih adalah siswa kelas X IBB (Ilmu Bahasa dan Budaya) 1 di SMA Negeri 1 Bangil. Cara pengambilan data dilakukan selama 4 kali pertemuan yang terdiri dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* bola basket, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata *pretest* adalah 44,5 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 61,4 dan nilai t-hitung sebesar 12,521 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel pada signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,026. Dari penjelasan diatas diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel ($t_h > t_t$). Oleh karena t-hitung lebih besar dari t-tabel ($12,521 > 2,026$), maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa materi *passing* bola basket pada studi siswa kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil dinyatakan diterima dengan peningkatan sebesar 37,79% terhadap hasil belajar *passing* bola basket.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Passing* Bola basket, Hasil Belajar.

Abstract

Passing is the fastest as well as the most effective way of moving the ball from one player to another. If it is not done correctly, the game will not be executed well, especially for its pattern. *Teams Games Tournament* (TGT) is a learning model that is done in a group with various kind of abilities, gender, or even different race. This model of learning is able to make the student enjoy the learning and also will cause them to learn more about responsibility, teamwork, and also how to play fairly. The purpose of the research is to know the influence of *Teams Games Tournament* (TGT) learning type toward the study result of 10th grader student of SMA Negeri 1 Bangil. This is kind of quasi experimental research by applying one group pre-test post-test design. The chosen object is 10th grader student of IBB (language and culture) 1 class of SMA Negeri 1 Bangil. The data is gained through pretest, treatment, and posttest in which they are done within 4 meetings. Based on the result of *Teams Games Tournament* (TGT) learning type, it is found that the learning type gives influence toward the study result of passing in basketball. It is proven by the average result of pretest namely 44,5 while posttest result is achieved by the amount of 61,4 and 12,521 for the result of t-hitung by the significant of 0,00. The result of t-tabel in the significant of $\alpha = 0,05$ is 2,026. From the above explanation, it is found that t-hitung result is higher than t-tabel ($t_h > t_t$). Due to t-hitung has higher result than t-tabel ($12,521 > 2,026$), the theory that states *Teams Games Tournament* (TGT) learning type is able to give the influence of study result of basketball passing material by the object of 10th grader student of IBB 1 class of SMA Negeri 1 Bangil is acceptable by the increase level of 37,79% toward the study result of Basketball passing.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), Basketball Passing, Study Result

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam konteks pembangunan nasional pada hakekatnya mempunyai fungsi sebagai pemersatu bangsa, penyamaan kesempatan, dan pengembangan diri. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan sebuah kesatuan yang dapat memperkuat keutuhan bangsa. Pendidikan adalah upaya yang dikerjakan secara sadar oleh manusia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan tidak bisa didapatkan secara instan melainkan melalui proses yang memerlukan waktu dan melibatkan banyak faktor, sehingga dampaknya tidak dapat dirasakan maupun diamati secara langsung.

Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar siswa secara dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Mengembangkan potensi diri dari siswa perlu adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Diantara ketiga interaksi tersebut hanya sekolah yang bersifat formal. Guru sebagai pendidik di sekolah telah dipersiapkan secara formal dalam suatu lembaga pendidikan atau sekolah. Seorang guru telah mempelajari ilmu, keterampilan, dan seni sebagai seorang pendidik, serta telah dibina untuk memiliki kepribadian yang baik untuk dicontoh oleh siswa.

Tujuan Pendidikan Nasional pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kegiatan pembelajaran sendiri adalah perilaku timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan edukatif yang menyebutkan bahwa perilaku guru tidak lain ialah mengajar dan perilaku siswa ialah belajar. "Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar" (Djamarah dan Zain, 2013: 38). Fungsi pembelajaran merupakan upaya mendorong, mengajak, membimbing, dan melatih untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kebutuhan pendidikan dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidup. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan transfer ilmu dari guru kepada siswa, siswa kepada siswa dan siswa kepada guru ataupun menggunakan sumber belajar lainnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan, siswa diharapkan akan

mendapatkan pengalaman belajar, khususnya pada pengalaman yang bisa didapatkan melalui pendidikan formal di sekolah pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Sedangkan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari proses pendidikan keseluruhan dan merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain PJOK merupakan alat bagi pembentukan dan pengembangan anak secara keseluruhan melalui aktivitas jasmani. PJOK yang diajarkan di sekolah mempunyai tujuan antara lain meletakkan landasan karakter dan kepribadian yang kuat, mengembangkan sikap positif, disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama.

Menurut Rosdiani (2014: 142) "Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional."

Banyak cabang olahraga di dalam mata pelajaran PJOK yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar guru maupun siswa dalam memperoleh pengetahuan, begitu pula cabang olahraga bola besar salah satunya bola basket. Bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia. "Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain" (Peraturan Bola basket, 2014). Cabang olahraga bola basket merupakan olahraga yang tidak bisa dilakukan diberbagai tempat, butuh tempat atau perlengkapan khusus untuk memainkannya. Olahraga tersebut banyak diminati oleh kalangan perkotaan maupun pedesaan di segala usia dikarenakan bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Beberapa teknik dasar yang terdapat pada permainan bola basket yang harus dikuasai, salah satunya yaitu teknik dasar *passing*. "*Passing* adalah cara tercepat dan terefektif dalam memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya" (Oliver, 2007: 35). *Passing* merupakan cara untuk mengawali sebuah serangan sebuah tim dan ketepatan *passing* dapat menjadi penentu dalam melakukan tembakan-tembakan yang berpeluang untuk mencetak angka.

SMA Negeri 1 Bangil merupakan sekolah yang memiliki lapangan bola basket yang cukup bagus, bahkan lapangan tersebut sering dipergunakan untuk perlombaan

bola basket antar pelajar. Terdapatnya lapangan yang memadai untuk melakukan pembelajaran permainan bola basket, hal ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi-materi yang berhubungan dengan bola basket. Seorang guru juga harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat saat pelaksanaan pembelajaran PJOK agar dalam materi dapat tersampaikan dengan baik, terutama pada permainan berkelompok seperti bola basket. “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran” (Rusman, 2013: 134).

Mengembangkan model pembelajaran yang efektif, guru dituntut harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara mengimplementasikan model-model tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Aunurrahman (2014: 143), “Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.” Proses pembelajaran yang menyenangkan akan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengalaman pada waktu melaksanakan praktek mengajar atau program pengolahan pembelajaran (PPP) di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo pada bulan Juli hingga Agustus tahun 2016, dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sering kali menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Materi yang disampaikan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu materi *passing* sepakbola, materi *passing* bolavoli, materi lari estafet dan *passing* dan *shooting* bola basket. Penerapan model pembelajaran tersebut berhasil diterapkan dengan baik dan siswa merasa lebih mudah menangkap materi yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dirasa sangat menarik karena siswa lebih bereksplorasi terhadap potensi yang ada dalam diri siswa dan diupayakan minat siswa dalam pembelajaran semakin meningkat karena dalam model pembelajaran kooperatif (*Teams Games Tournament*) tidak membedakan status siswa maupun gender dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar serta komunikasi yang aktif terhadap teman sebaya.

Berdasarkan uraian tersebut akan dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi *Passing* Bola Basket pada Kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangli”.

Sarana evaluasi di dalam dunia pendidikan dapat berupa hasil belajar yang dicapai setelah suatu proses pembelajaran dilaksanakan. “Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini dapat diartikan sebagai *abilities* atau kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu” (Mahardika, 2010: 25). Pengalaman belajar bisa didapatkan di sekolah melalui proses pembelajaran. Siswa yang telah mendapatkan pengalaman belajar, akan dilakukan tes untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar tersebut. Menurut Nawawi dalam Brahim (2007:39) dalam Susanto (2012:5) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.”

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seuruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan. Menurut Slavin dalam Rusman (2013: 225), “pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).” Permainan yang dapat diterapkan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis dikartu atau pertandingan olahraga.

Ada 5 komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

Tabel Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Penyajian Kelas	Kegiatan awal pembelajaran yaitu guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran secara langsung atau dengan ceramah.
-----------------	--

Kelompok (<i>team</i>)	Pembagian kelompok yang biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik.
<i>Game</i>	Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan atau permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar bersama kelompok.
<i>Tournament</i>	Biasanya <i>tournament</i> dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas. <i>Tournament</i> dilakukan dengan membagi siswa perwakilan setiap kelompok yang berbeda.
Penghargaan Kelompok (<i>team recognize</i>)	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat di antara variabel (Maksum, 2012: 65). Penelitian eksperimen memiliki beberapa ciri, yaitu adanya perlakuan, mekamisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Penelitian eksperimen yang memiliki empat ciri-ciri tersebut, maka disebut dengan eksperimen murni (*true experiment*), sedangkan jika penelitian eksperimen tidak memiliki ciri randomisasi dan kelompok control, maka disebut eksperimen semu (*quasi-experiment*). Penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*).

Pola desain penelitian tersebut adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. (Maksum, 2009:60)

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangil yang bertempat di Jalan Bader No. 3 Kelurahan Kalirejo Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Bangil yang berjumlah 12 kelas yang terdiri dari X MIA-1, X MIA-2, X MIA-3, X MIA-4, X MIA-5, X MIA-6 X

MIA-7, X IIS-1, X IIS-2, X IIS-3 X IBB-1, dan X IBB-2 yang berjumlah 446 siswa.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam melakukan penelitian. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*, yaitu dimana sampel yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area secara acak. Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti akan mengambil satu kelas untuk dijadikan objek penelitian dari perwakilan kelas X di SMA Negeri 1 Bangil. Kelas yang diambil sampel yaitu kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil dengan jumlah 40 siswa.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012: 111). Instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif ini memegang peranan penting, hal ini berkaitan dengan validitas dan reliabilitas. Terdapat dua jenis instrumen yang digunakan untuk melakukan penelitian ini yaitu aspek pengetahuan (kognitif) dan aspek keterampilan (psikomotor). Penilaian aspek pengetahuan menggunakan tes tulis yaitu dengan mengerjakan soal-soal yang telah dipersiapkan oleh guru, sedangkan penilaian aspek keterampilan menggunakan bentuk tes *passing chest pass* berpasangan.

Penilaian pengetahuan diukur dengan cara memberikan tes tulis yang berupa lembar yang berisikan soal-soal yang telah disiapkan oleh. Soal-soal tersebut harus disusun dengan sistematis, maka sebelum itu harus dibuat kisi-kisi soal tentang materi *passing chest pass* bola basket berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kelas X pada Kurikulum 2013.

Penilaian kompetensi keterampilan diukur dengan tes *passing chest pass* berpasangan dengan jarak 6 meter untuk putra dan 5 meter untuk putri. Penilaian ini akan dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat gerakan siswa dalam melakukan *passing chest pass* serta ketepatan siswa dalam melakukan *passing chest pass*. Berikut cara penilaiannya:

Tabel Deskripsi data *pretest* dan *posttest* nilai keterampilan *passing*:

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Deskripsi data ini akan membahas tentang rata-rata, standart deviasi, uji normalitas, uji beda, dan presntase peningkatan yang diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest* siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK). Berdasarkan hasil analisis data perhitungan menggunakan program komputer *Statistical Package for The Social Science* (SPSS) versi 22.0. dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel Deskripsi data pretest dan posttes

Deskripsi Data	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	44,5	61,4	16,9
Max	75	86	11
Min	0	0	0
SD	12,8	8,3	-4,5
Varian	164,8	69,1	-95,7
Peningkatan	37,79%		

Berdasarkan tersebut dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* adalah 44,5 dan rata-rata *posttest* adalah 61,4 sehingga selisih dari rata-rata adalah 16,9. Nilai maksimal pada *pretest* adalah 75 dan nilai maksimal *posttest* adalah 86, sehingga selisih dari nilai maksimal adalah 11. Nilai minimal dari *pretest* adalah 0 dan nilai minimal dari *posttest* adalah 0. Standart deviasi (SD) *pretest* adalah 12,8 dan SD *posttest* adalah 8,3, sehingga selisih dari SD adalah -4,5. Varian dari *pretest* adalah 164,8 dan varian dari *posttest* adalah 69,1, sehingga selisih dari varian adalah -95,7. Berdasarkan data pada tabel tersebut didapatkan peningkatan sebesar 37,79%.

2. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 22. Berikut adalah tabel uji normalitas :

Tabel Uji Normalitas

	Pretest	Posttest
P-Value	0,200	0,065
Signifikan	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai p (Sig) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi *passing* bola basket dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil uji-t *pretest* dan

posttest kelas X IBB 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Analisis Uji Beda Uji T Pretest Posttest

Kelas	N	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	Sig	Alpha(α)	Keterangan
Pretest	38	44,5	12,521	2,026	0,00	0,05	Signifikan
Posttest		61,4					

Berdasarkan hasil uji t diketahui bahwa rata-rata *pretest* adalah 44,5 sedangkan rata-rata *posttest* adalah 61,4 dan nilai t-hitung sebesar 12,521 dengan signifikansi 0,00. Nilai t-tabel, pada taraf signifikansi α = 0,05 df 37 adalah 2.026. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel (12,521 > 2,026) maka hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi *passing* bola basket dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil dinyatakan diterima.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* bola basket sebesar 37,79%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi *passing* bola basket dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada kelas X IBB 1 di SMA Negeri 1 Bangil dengan perhitungan nilai t hitung > t tabel (12,521 > 2,026).
2. Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi *passing* bola basket dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 37,79%.

Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, disarankan:

1. Bagi sekolah
Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi meningkat.
2. Bagi guru PJOK

Harapannya untuk guru PJOK adalah dapat memberikan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi yang akan diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu cara yang dapat membantu siswa memudahkan dalam menguasai materi yang diberikan.

3. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman baru mengenai model pembelajaran yang berkelompok dan rileks. Model pembelajaran yang membuat siswa antusias dengan materi yang diakhiri dengan sebuah *tournament* di akhir pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Supaya penelitian selanjutnya lebih baik lagi, maka perlu ditambahkan data mengenai kriteria kelulusan minimal (KKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq, Muhammad Muhyi. 2009. *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Surabaya: Grasindo.
- FIBA 2012. *Terjemahan PP PERBASI Perturan Resmi Permainan Bola Basket*. Tanpa Penerbit.
- Husdarta dan Saputra, Yudha M. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kurikulum 2013.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mukholid, Agus. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Kelas X*. Surakarta: Yudhistira.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, Dini. 2014. *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Satu (S-1)*. Universitas Negeri Surabaya: Tanpa Penerbit
- Widoyoko, Eko Putro. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.