

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams Games Tournament*)  
TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR *SHOOTING* BOLA BASKET  
( Studi Pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan Sidoarjo)**

**Dhani Wasito Adi Putra**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya; [warabedhani@gmail.com](mailto:warabedhani@gmail.com)

**Sudarso**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya;

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket, serta seberapa besar pengaruh pembelajaran terhadap ketuntasan belajar. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan rancangan penelitian *One Group Pre-test and Post-test Design*. Data yang diukur meliputi adanya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan serta seberapa besar pengaruh model pembelajaran terhadap ketuntasan belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa melalui tes yang diberikan kepada siswa. Penentuan sasaran dilakukan dengan teknik *cluster sampling* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tulangan yang berjumlah 34 siswa. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adanya pengaruh pembelajaran terhadap ketuntasan belajar yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji T untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh pada pembelajaran yang dilakukan, sedangkan untuk melihat seberapa besar pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan menghitung hasil pre-test dan pos-test siswa untuk melihat peningkatan yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan. Hal ini terbukti dari hasil nilai thitung  $22,803 \geq t_{tabel} 2,03452$  dengan  $Sig = 0,000 \leq \alpha = 0,05$  dan terdapat peningkatan 59,57%.

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

**Abstract**

This study aims to describe the presence of the effect of cooperative learning model the type of tgt (teams game tournament) towards learning outcomes of shooting a basketball, and how much the effect of cooperative learning towards learning outcomes. This study was Apparent Experiment with the quantitative approach which used One Group Pre-test and Post-test Design. Data that are measured include the presence of the effect of cooperative learning model the type of tgt (teams game tournament) towards learning outcomes of shooting a basketball, and how much the effect of cooperative learning model the type of tgt (teams game tournament) towards learning outcomes of shooting a basketball which can be seen from the improvement of student learning outcomes obtained through tests are given to students. Goal setting is performed with the cluster sampling technique on a grade VIII in SMPN 1 Tulangan Sidoarjo of 34 students. The methods used in analyzing data the presence of the effect of cooperative learning model the type of tgt (teams game tournament) towards learning outcomes That is by using test normality and the T test to see whether there were any effect the learning done, while to see how much the effect of learning towards a learning outcomes can be analyzed by calculating the results of pre-test and post-test students to see the improvement obtained by the students before and after getting learning. The result showed that there was a significant increase in the implementation of cooperative learning the type of tgt towards learning outcomes of shooting a basketball in PJOK learning on grade VIII SMPN 1 Tulangan Sidoarjo. This is evident from the results of the value  $t_{calculate} 2.03452$  with  $t_{table} \geq 22.803$   $Sig = 0.000 \leq \alpha = 0.05$  and there is an increase in 59,57%.

**Keywords :** Learning models, TGT (Teams Game Tournament), Basketball.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan alat bagi pembentukan dan pengembangan anak secara keseluruhan melalui aktifitas jasmani. PJOK yang diajarkan di sekolah mempunyai

tujuan antara lain meletakkan landasan karakter dan kepribadian yang kuat. Dalam PJOK begitu banyak cabang olahraga yang dapat dijadikan sumber belajar bagi guru maupun siswa dalam memperoleh pengetahuan, begitu pula cabang olahraga bola besar salah satunya

adalah bola basket. Permainan Bola basket merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 5 (lima) pemain yang ada di dalam lapangan. Tim yang mencetak lebih banyak poin di akhir waktu permainan akan jadi pemenang (*official basketball rules, 2014*).

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Sehingga seorang guru harus tepat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Terdapat banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika mengajar, salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* yang memiliki beberapa tipe di pembelajaran kooperatif, yaitu: *Jigsaw II*, *Student Teams Achievement Deviation* (STAD), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Game Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI) dan metode struktural.

Menurut Killen (dalam Annurahman, 2009), penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa senang pada saat menerima pelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Ukuran untuk keberhasilan suatu pembelajaran yaitu dengan adanya peningkatan kemampuan siswa, maka dari itu guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang berbagai model dan metode pembelajaran untuk suatu proses pembelajaran yang lebih baik. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan belajar siswa, Snelbeker (Dalam Rusmono, 8:2012) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman". Menurut Djamarah (2002:13), mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam setiap proses pembelajaran hasil belajar adalah salah satu dari target dalam proses pembelajaran yang harus dicapai.

Pembelajaran PJOK di sekolah hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa mempunyai keterampilan yang

baik yang diperlukan di dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Namun, dalam proses pembelajaran PJOK di lapangan didapatkan hasil yang tidak sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Tulangan Sidoarjo, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam memberikan pelajaran PJOK masih cenderung berpusat pada guru dimana guru hanya memberikan penjelasan materi dan memberikan sedikit peragaan gerakan. Sehingga ketika siswa menerima materi pelajaran siswa terlihat kurang fokus saat pembelajaran PJOK dan cenderung kurang memperhatikan guru. Dapat dilihat saat proses pembelajaran siswa berbicara sendiri dengan teman dan kurang memperhatikan guru yang sedang mendemonstrasikan dan menerangkan materi di depan. Hal tersebut dapat membuat pemahaman siswa kurang maksimal pada proses pembelajaran dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama saat pembelajaran bola basket.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, mendorong peneliti untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok digunakan pada penelitian ini sebab sesuai dengan materi yang digunakan yaitu mengenai *shooting* bola basket dimana materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan lebih maksimal apabila siswa memahami teknik dasar yaitu melakukan *shooting*. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan permainan dan kompetisi yang merupakan salah satu tahap dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mendidik siswa untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam menggali informasi materi bola basket bersama dengan kelompok dan sekaligus mentransfer informasi dari guru. Dalam pembelajaran ini melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt (*teams games tournament*) terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket (studi pada siswa kelas viii smp negeri 1 tulangan sidoarjo). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adanya pengaruh serta seberapa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe

TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap ketuntasan belajar siswa.

#### **Hakikat Shooting Bola Basket**

Bola basket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. (*official basketball rules, 2014*).

“*Shooting* adalah suatu usaha untuk memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan dan lay-up” (Ahmadi: 2007).

Langkah – langkah pada saat akan melakukan shooting menurut (Ahmadi, 2007: 18) :

- Berdiri tegak dan kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri dibelakang sementara lutut di tekuk.
- Bola dipegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan ditekuk ke depan sedangkan tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan serta pandangan ditujukan ke keranjang (ring basket).
- Kemudian bola ditembakkan ke keranjang basket dengan gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak.
- Pada waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari – jari dan pergelangan tangan diaktifkan.

#### **Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Model pembelajaran adalah cara penyajian yang digunakan oleh guru dari awal sampai akhir proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Pemilihan dari berbagai macam model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh materi yang akan diajarkan. Dalam proses pembelajaran dapat digunakan banyak model pembelajaran, salah satu yang sering digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif yang mana menurut Slavin (2007) (dalam Rusman, 2010) pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif sendiri dibagi menjadi beberapa tipe pembelajaran salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 orang siswa yang

memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), belajar dan penghargaan kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang di ungkapkan oleh Salvin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri sebagai berikut:

- Siswa bekerja dalam kelompok kecil.
- Games tournament
- Penghargaan kelompok.

#### **Hakikat Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket**

Ketuntasan Hasil Belajar menurut Gagne dalam buku (Dahar Ratna Wilis, 2006) dalam mengajar, kita selalu mengetahui tujuan yang harus kita capai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan. Untuk itu, kita merumuskan Tujuan Instruksional Khusus, yang didasarkan pada Taksonomi Bloom tentang tujuan-tujuan perilaku (Bloom, 1956), Yang meliputi tiga domain : kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga di antaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik.

Ketuntasan hasil belajar *shooting* bola basket adalah perubahan kemampuan yang terjadi akibat kegiatan belajar yang dilakukan siswa secara individu dan kelompok, perubahan berupa hasil yang telah dicapai dalam proses belajar yaitu, kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman *shooting* bola basket dan setelah itu ditunjukkan dengan tes gerakan *shooting* dengan rubrik penilaian psikomotor kompetensi inti 4 (keterampilan). Siswa tuntas apabila KD pada KI-3 dan KI-4 Tuntas =  $\geq 2.66$ .

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 104 Tahun 2014 Ketuntasan belajar adalah terdiri dari ketuntasan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi yaitu ketuntasan belajar KD (Kopetensi Dasar) yang merupakan tingkat penguasaan peserta didik atas KD (Kopetensi Dasar) tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar terdiri dari ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran, dan tingkat satuan pendidikan.

#### **Langkah Langkah Kegiatan Belajar Mengajar**

##### **Penyajian Kelas**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

- Guru membariskan siswa untuk presensi, memotivasi siswa dan menjelaskan materi yang akan di laksanakan.

- Guru memberikan pemanasan statis kepada siswa.
- Guru memberikan pemanasan dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

**Kegiatan inti**

- Guru menjelaskan materi *shooting* bola basket dan memberikan contoh gerakan yang benar.
- Setelah materi sudah di sampaikan guru membentuk kelompok yang setiap kelompok berisi 5-6 siswa.
- Dalam kelompok tersebut terdiri dari siswa yang beragam dan ada satu siswa yang memiliki kemampuan yang lebih dalam bermain bola basket.
- Siswa yang memiliki kemampuan lebih dalam bola basket pada setiap kelompok menjadi penanggung jawab dalam kelompok untuk mengajarkan tehnik dasar dalam *shooting* bola basket
- Setelah materi sudah selesai guru memberikan game dalam ranah kognitif berupa soal-soal mengenai materi yang diajarkan.
- Setelah itu guru memberikan game yang dilanjutkan dengan turnamen dalam ranah psikomotor siswa.

**Kelompok (Team)**

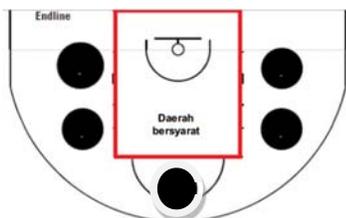
Pembagian kelompok siswa di bagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok berisikan 4 sampai 5 orang. dalam kelompok ini siswa dapat belajar bersama saling memberi masukan dan *support* antar siswa untuk mempelajari materi tentang *shooting* bola basket. Untuk pembagian kelompok menggunakan teknik *ordinal pairing*. Hal ini di tujukan supaya setiap kelompok terbagi sama rata, dan setiap kelompok dapat melakukan pembelajaran dengan bersama dan semangat. Pembagian kelompok ini hanya didasarkan hasil test awal (*Pre-Test*) seluruh sampel test *SShooting*.

**Game**

Game dilakukan dengan pertandingan basket antar kelompok menggunakan sengetah lapangan basket. Dengan dipimpin oleh wasit setiap lapangan sebagai pengatur jalannya pertandingan. Serta ada bagian pencatat skor. Tim yang menang adalah tim dengan perolehan poin terbanyak menjadi juaranya.

**Turnamen**

Turnamen dilaksanakan setelah game selesai. Dengan bertanding *shooting* antar kelompok. Turnamen ini menuntut setiap kelompok untuk melakukan *shooting* sebanyak-banyaknya.



**Gambar1.** (<https://www.google.com/search> daerah bersyarat) Bagian lapangan basket untuk melaksanakan tournament *shooting*.

**Penghargaan Kelompok**

Guru memberikan reward kepada kelompok terbaik yang berhasil mengumpulkan point atau hasil terbaik. Penghargaan berupa sebuah hadiah.

**METODE**

Jenis penelitian ini 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). Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi focus penelitian (Maksum, 2012:23). Variabel dapat digolongkan menjadi variable bebas dan variable terikat. Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi, sedangkan variable terikat adalah variable yang dipengaruhi. (Maksum, 2012:24)

Dalam penelitian ini ada 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat yaitu:

- a. Variabel Bebas : Model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Variabel Terikat : Ketuntasan belajar *shooting* bola basket.

Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang ada di SMPN 1 Tulangan Sidoarjo. Pengambilan sasaran dilakukan dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar pengaruh model pembelajaran terhadap ketuntasan belajar dilakukan melalui analisis data berupa T-test. T-test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi (Maksum, 2009).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil penelitian**

**Tabel 1.** Hasil perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test Shooting* Bola Basket Kelompok Ekperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	1,69	2,76	1,07
Standar Deviasi	0,26	0,25	0,01
Varian	0,69	0,66	0,03
Nilai Minimum	1,22	2,20	0,98
Nilai Maksimum	2,26	3,24	0,98
Peningkatan		59,57%	

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar *shooting* pada bola basket dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 59,57%.

**Tabel 2.** Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	34	34
Mean	1.69	2.75
P-Value	0.811	0.610
Keterangan	(p) > α = 0,05	(p) > α = 0,05
Status	Normal	Normal

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H<sub>0</sub> diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan Uji – T

No	Variabel	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Sig. (2-tailed)	Ket
1	Pre-test dan Post-test	22,803	2,03452	0,000	Ada pengaruh

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t<sub>hitung</sub> sebesar 22,803 ≥ t<sub>tabel</sub> 2,03452 dengan Sig = 0,000 ≤ α = 0,05 yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sehingga ada peningkatan ketuntasan belajar *shooting* pada bola basket dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan.

**PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini akan dibahas tentang uraian penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami peningkatan. Dimana, hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t<sub>hitung</sub> 22,803 ≥ t<sub>tabel</sub> 2,03452 dengan Sig = 0,000 ≤ α = 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sehingga ada peningkatan ketuntasan belajar *shooting* pada bola basket dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa ada peningkatan yang signifikan pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT. ternyata H<sub>a</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> Maka dapat disimpulkan bahwa pada aspek pengetahuan ada pengaruh yang signifikan antara ketuntasan belajar *shooting* bola basket sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Sedangkan pada aspek keterampilan tidak ada pengaruh yang signifikan antara ketuntasan belajar *shooting* bola basket sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar *shooting* pada bola basket dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan, dapat dibuktikan dari nilai t<sub>hitung</sub> 22,803 ≥ t<sub>tabel</sub> 2,03452 dengan Sig = 0,000 ≤ α = 0,05 yang berarti menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Serta besarnya peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap ketuntasan belajar *shooting* bola basket dalam pembelajaran PJOK berdasarkan peningkatan persentase yaitu sebesar 59,57%

**Saran**

Berikut saran yang dapat menjadikan perbaikan hasil penelitian:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam peningkatan ketuntasan belajar *shooting* pada bola basket dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Dalam memberikan pembelajaran, hendaknya memperhatikan model atau metode yang mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar pembelajaran PJOK.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aunurrahman, 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Danny Kosasih 2008. *Fundamental Basketball First Step To win*. Semarang: CV. Elwas Offset.

Djamarah dan Diaswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

FIBA 2014. Terjemahan PP PERBASI *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket*. Tanpa Penerbit.

Hamdani. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Maksum, Ali. 2009. Statistik Dalam Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Tanpa Penerbit

- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press-2012.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014. "Pedoman Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik"
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sarjiyanto, Dwi dan Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemah oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional.

