

Available online to journal.apopi.org/index.php/jpa

APOPI

Asosiasi Program Studi Olahraga PGRI Indonesia

<https://doi.org/10.58343/jpa.v5i2.136>

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar *Chest Pass* Bola Basket

Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes of the Basic Chest Pass Technique in Basketball

I Komang Adi Wiguna, I Made Bagia, I Komang Adi Palgunadi

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia

Email: adiwiguna0100@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Menerima 2 Juli 2026

Revisi 13 Juli 2026

Diterima 19 Juli 2026

Kata kunci:

Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, *Chest Pass*, Bola Basket

Keywords:

Cooperative Learning Model, *Team Games Tournament* (TGT), *Learning Outcomes*, *Chest Pass*, Basketball

Style APA dalam mensitasi artikel ini:

Wiguna, I. K. A., Bagia, I. M., & Palgunadi, I. K. A. (2026). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *chest pass* bola basket. *Journal of Physical Activity (JPA)*, 5(2), 65–72. <https://doi.org/10.58343/jpa.v5i2.136>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar passing chest pass dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 35 peserta didik sebagai subjek. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui tes praktik dengan menggunakan lima indikator penilaian chest pass. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari 71,48 pada siklus I menjadi 85,37 pada siklus II, sedangkan persentase ketuntasan belajar naik dari 51,43% pada siklus I menjadi 91,43% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar passing chest pass permainan bola basket pada peserta didik kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar tahun ajaran 2025/2026.

ABSTRACT

This study aimed to improve students' learning outcomes in the basic chest pass technique of basketball through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model for students of class XI F1 at SMA Negeri 6 Denpasar in the 2025/2026 academic year. This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 35 students. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected through practical tests using a five-indicator chest pass assessment rubric. The results showed that the implementation of the TGT model improved students' learning outcomes. The mean score increased from 71.48 in Cycle I to 85.37 in Cycle II, while the classical learning mastery percentage increased from 51.43% in Cycle I to 91.43% in Cycle II. It can be concluded that the TGT cooperative learning model is effective in improving learning outcomes of the basic chest pass technique in basketball among class XI F1 students at SMA Negeri 6 Denpasar.

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk manusia seutuhnya karena melalui aktivitas fisik dapat terjadi perubahan menyeluruh pada aspek fisik, mental, dan emosional peserta didik (Suherman, 2018). Salah satu materi yang diajarkan di tingkat sekolah menengah atas adalah permainan bola basket, khususnya teknik dasar passing yang meliputi *baseball pass*, *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass* (Saichudin & Munawar, 2019). Di antara teknik tersebut, *chest pass* merupakan operan dasar yang paling sering digunakan karena memiliki kecepatan, lintasan lurus, serta tingkat akurasi yang baik untuk jarak pendek hingga menengah (Pratama dkk., 2025).

Observasi awal yang dilakukan pada 10 Oktober 2025 di kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan *chest pass* peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dari 35 peserta didik, hanya 11 yang mencapai ketuntasan, sedangkan teknik *overhead pass* dan *bounce pass* sudah dikuasai seluruhnya. Temuan ini menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan guru pada materi *chest pass* belum berjalan secara optimal (Pane & Dasopang, 2017).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan keaktifan serta kerja sama peserta didik. Dalam penerapannya, TGT melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status melalui tahapan penyajian kelas, kerja kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Dengan demikian, model ini mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, sekaligus menciptakan persaingan yang sehat (Shoimin, 2017). Selain itu, penerapan TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Huda, 2017; Fiah & Purbaya, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar tahun ajaran 2025/2026. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan instrumen penilaian dengan lima indikator *chest pass* yang dirancang secara khusus untuk mengukur aspek psikomotor peserta didik di jenjang SMA. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi berupa data empiris mengenai efektivitas penerapan TGT dalam konteks pembelajaran *chest pass* di sekolah menengah.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran, dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran (Arikunto dkk., 2020). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Sinaga, 2024). Siklus I dilaksanakan pada 8 dan 15 April 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 22 dan 29 April 2026, bertempat di Lapangan *Letda Made Pica*, Denpasar. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 dan 15 April 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 dan 29 April 2026. Seluruh kegiatan penelitian berlangsung di Lapangan *Letda Made Pica*, Denpasar.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar yang berjumlah 35 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 5–6 orang dengan mempertimbangkan kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang lainnya. Selanjutnya, mereka mengikuti tahapan pembelajaran sesuai komponen model *Team Games Tournament* (TGT), yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan (*games*), dan turnamen (*tournament*) (Shoimin, 2017).

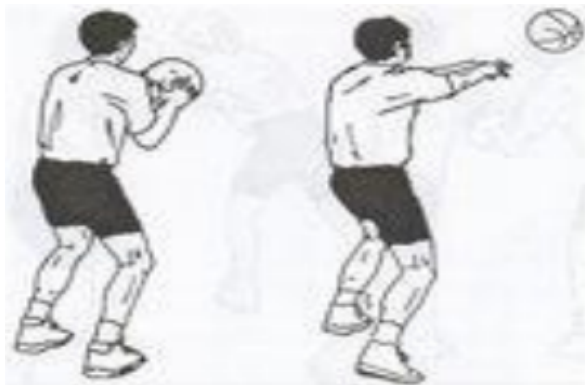
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes praktik yang berfokus pada aspek psikomotor. Penilaian keterampilan chest pass disusun berdasarkan lima indikator gerakan yang diadaptasi dari Amin (2018). Indikator tersebut mencakup aspek-aspek spesifik gerakan yang menjadi acuan dalam menilai keterampilan peserta didik, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian Teknik Dasar Chest Pass Bola Basket

No	Indikator	Deskripsi Gerakan
1	Sikap awal	Bola dipegang pada bagian belakang dengan jari-jari terbuka, kedua ibu jari terletak sejajar di belakang bola.
2	Posisi memegang bola	Siku ditekuk dan terletak di samping badan, bola berada di depan dada dengan jarak tidak terlalu dekat dengan dada.
3	Posisi lutut dan sikap badan	Lutut agak ditekuk sedangkan badan condong ke depan dengan perhitungan keseimbangan dari sikap rileks.
4	Posisi kaki	Kaki dapat sejajar dan bisa juga membentuk sikap kuda-kuda.

- Operan dimulai dengan sedikit menarik bola ke arah dada untuk mengambil awalan, lalu tolakan bola lurus ke depan dengan kedua tangan, diakhiri dengan lecutan tangan ke depan dan jari-jari mengarah ke bawah.

Sumber: Diadaptasi dari Amin (2018).



Gambar 1. Posisi Chest Pass (Sumber: Saichudin & Munawar, 2019)

Setiap indikator keterampilan dinilai menggunakan skala 1–10 oleh dua evaluator, kemudian skor kedua evaluator untuk setiap indikator dirata-ratakan sehingga skor maksimal tetap 50 per peserta didik. Untuk memastikan konsistensi penilaian antar-evaluator, dilakukan uji reliabilitas antar-penilai (inter-rater reliability) menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC). Nilai ICC kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria: $ICC < 0,50$ (reliabilitas rendah), $0,50–0,75$ (reliabilitas sedang), $0,75–0,90$ (reliabilitas baik), dan $> 0,90$ (reliabilitas sangat baik). Nilai akhir individual dihitung dengan rumus $NA = (\text{Jumlah Skor Diperoleh} / \text{Jumlah Skor Maksimal}) \times 100$ (Tangkudung dkk., 2018). Hasil tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori: Sangat Baik (86–100), Baik (75–85), Cukup (60–74), dan Kurang (0–59).

Ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan rumus $KB = (\text{Jumlah siswa tuntas} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$. Suatu tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP sebesar 75. Jika persyaratan tersebut belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Siklus 1

Hasil penilaian pada Siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata klasikal peserta didik adalah 71,48, yang termasuk dalam kategori Cukup. Dari total 35 peserta didik, sebanyak 18 orang (51,43%) dinyatakan tuntas, sedangkan 17 orang (48,57%) belum mencapai ketuntasan. Data ini disajikan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Chest Pass pada Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik (A)	2	5,71%
2	Baik (B)	16	45,71%
3	Cukup (C)	15	42,86%
4	Kurang (D)	2	5,71%
	Jumlah tuntas (≥ 75)	18	51,43%

Sumber: Data hasil penelitian Siklus I.

Permasalahan yang ditemukan pada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan di Siklus I antara lain yaitu posisi awal memegang bola yang kurang tepat, dorongan kedua tangan yang belum maksimal, koordinasi gerakan tangan–badan–kaki yang belum baik, serta rendahnya keaktifan dan kepercayaan diri saat praktik maupun turnamen. Sebagai tindak lanjut, perbaikan pada Siklus II difokuskan pada beberapa aspek, yaitu :

- Penjelasan dan demonstrasi yang lebih jelas agar peserta didik memahami langkah gerakan secara detail.
- Intensitas latihan ditingkatkan untuk memperkuat keterampilan dasar.
- Pemberian umpan balik secara langsung sehingga kesalahan dapat segera diperbaiki.
- Penguatan motivasi untuk meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri.

Hasil Siklus II

Hasil penilaian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata klasikal peserta didik mencapai 85,37, yang termasuk dalam kategori Baik. Dari total 35 peserta didik, sebanyak 32 orang (91,43%) dinyatakan tuntas, sementara 3 orang (8,57%) masih belum mencapai ketuntasan. Data ini tersaji secara rinci pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Chest Pass pada Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Sangat Baik (A)	21	60,00%
2	Baik (B)	11	31,43%
3	Cukup (C)	3	8,57%
4	Kurang (D)	0	0,00%
	Jumlah tuntas (≥ 75)	32	91,43%

Sumber: Data hasil penelitian Siklus II.

Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Kategori	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Tuntas	11	18	32	Meningkat 14 peserta didik
Tidak Tuntas	24	17	3	Menurun 14 peserta didik
Rata-rata nilai	54,63	71,48	85,37	Meningkat 13,89 poin
Ketuntasan klasikal	31,43%	51,43%	91,43%	Meningkat 40,00%

Sumber: Data hasil penelitian Siklus I dan Siklus II.

Peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam mengembangkan keterampilan dasar chest pass pada permainan bola basket. Nilai rata-rata peserta didik meningkat sebesar 13,89 poin, sementara ketuntasan belajar klasikal naik sebesar 40,00%. Karena ketuntasan klasikal pada Siklus II telah melampaui target minimal 75%, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus tersebut. Hal ini menegaskan bahwa TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar chest pass.

Keberhasilan penelitian ini sejalan dengan pendapat Huda (2017) yang menekankan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas belajar dalam kelompok heterogen yang dipadukan dengan permainan dan turnamen, sehingga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Melalui kegiatan kelompok dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk saling membantu memahami materi sekaligus bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya (Shoimin, 2017). Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan rasa senang, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan cenderung menunjukkan peningkatan hasil belajar (Fiah & Purbaya, 2017). Dengan demikian, penerapan TGT tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga terbukti efektif secara empiris dalam konteks pembelajaran teknik dasar chest pass bola basket.

Dibandingkan dengan model kooperatif tipe lain seperti *Numbered Heads Together* (NHT) yang menekankan pada berbagi ide melalui penomoran anggota kelompok (Huda, 2013), model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki keunggulan tambahan berupa unsur permainan dan kompetisi antar kelompok. Hal ini menjadikannya lebih relevan untuk pembelajaran keterampilan gerak seperti chest pass, karena memberikan kesempatan latihan berulang dalam

suasana yang menyenangkan, kompetitif, namun tetap terstruktur. Dengan demikian, TGT tidak hanya menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual bagi peserta didik.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada peserta didik kelas XI F1 SMA Negeri 6 Denpasar Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan hasil belajar teknik dasar chest pass dalam permainan bola basket. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 18 orang (51,43%) pada Siklus I menjadi 32 orang (91,43%) pada Siklus II. Keterbatasan Penelitian Penelitian ini memiliki keterbatasan karena penilaian hasil belajar hanya difokuskan pada aspek psikomotor, sehingga belum mencakup aspek kognitif dan afektif peserta didik secara menyeluruh. Guru pendidikan jasmani disarankan menerapkan model pembelajaran TGT pada materi keterampilan gerak lain yang memerlukan latihan berulang, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model ini pada jenjang atau materi yang berbeda. Penelitian Terdahulu Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Prasetyo dan Kuntjoro (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar teknik dasar passing bola basket. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan peserta didik. apakah sudah sesuai dengan revisi di bawah ini Tambahkan keterbatasan penelitian (penilaian terbatas pada aspek psikomotor) sebelum saran. Pembahasan juga akan lebih kuat bila membandingkan hasil dengan penelitian TGT terdahulu yang sejenis, bukan hanya dengan teori.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan dan dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, serta pihak SMA Negeri 6 Denpasar atas dukungan dan izin yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung.

6. Referensi

- Amin, M. (2018). *Buku ajar keterampilan dasar bola basket*. Wineka Media.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Fiah, R., & Purbaya, A. P. (2017). Penerapan bimbingan belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 12 Kota Bandar

- Lampung tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 171–184.
- Huda, M. (2013). *Kooperatif learning: Metode, teknik, struktur, dan model terapan*. Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Prasetyo, D., & Kuntjoro, B. F. T. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing bola basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 9(3), 69–74.
- Pratama, A. D., Ar Rasyid, M. H., Firdausi, A. I., & Dzaky, I. A. (2025). *Bola basket: Awal mula ke lapangan juara*. Prime Identity House.
- Saichudin, M., & Munawar, S. (2019). *Buku ajar bolabasket*. Wineka Media.
- Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruz Media.
- Sinaga, D. (2024). *Buku ajar penelitian tindakan kelas (PTK)*. UKI Press.
- Suherman, A. (2018). Pendidikan jasmani sebagai media pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 12–20.
- Tangkudung, J., Aini, K., & Tangkudung, A. (2018). *Metodologi penelitian: Kajian dalam olahraga*. Jakarta.