

Upaya Meningkatkan Keterampilan Shooting Permainan Bola Basket Dengan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Pada Peserta Didik X-11 di SMA Negeri 2 Semarang

**Gilang Apradisa S¹, Maftukin Hudah², Utvi Hinda Z³, Theresia Cicik Sophia B⁴,
Tutur Lukas W⁵**

¹²³⁴Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Jl Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

⁵SMA N 2 Semarang, Jl. Sendangguwo Baru No. 1 Pedurungan - Semarang.

[¹gilangapradisaputra@gmail.com](mailto:gilangapradisaputra@gmail.com)

[²maftukinhudah10@upgris.ac.id](mailto:maftukinhudah10@upgris.ac.id)

[³utvihindazhannisa@upgris.ac.id](mailto:utvihindazhannisa@upgris.ac.id)

[⁴ciciksophia@upgris.ac.id](mailto:ciciksophia@upgris.ac.id)

[⁵tuturwaskitho69@guru.sma.belajar.id](mailto:tuturwaskitho69@guru.sma.belajar.id)

ABSTRAK

Pembelajaran yang monoton dalam materi shooting bola basket berdampak terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan shooting melalui pendekatan Team Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas X-11 SMA Negeri 2 Semarang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini berjumlah 36 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar penilaian keterampilan shooting. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan shooting setelah diterapkan pendekatan Team Games Tournament (TGT). Pada tahap awal sebelum tindakan dilakukan, kemampuan peserta didik dalam melakukan shooting bola basket hanya 11 dari 36 peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar bola basket. Pada siklus pertama, jumlah peserta didik yang mampu melakukan shooting dengan benar meningkat menjadi 19 orang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang mengutamakan kerja sama tim dan kompetisi sehat mulai memberikan efek positif terhadap kemampuan peserta didik. Kemudian, pada siklus kedua, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar bertambah menjadi 27 orang, atau sekitar 84,37% dari total peserta didik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Team Games Tournament (TGT), shooting, bola basket*

ABSTRACT

Monotonous learning in basketball shooting material has an impact on students' achievement of learning outcomes. The aim of this research is to improve shooting skills through the Team Games Tournament (TGT) approach in class X-11 students at SMA Negeri 2 Semarang. The method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. The subjects of this research were 36 students. Data collection was carried out through shooting skills assessment sheets. The research results showed an increase in shooting skills after implementing the Team Games Tournament (TGT) approach. In the initial stage before the action was taken, the students' ability to shoot basketball was only 11 out of 36 students. This condition shows that monotonous learning is less effective in improving basic basketball skills. In the first cycle, the number of students who were able to shoot correctly increased to 19 people. This increase shows that methods that prioritize teamwork and healthy competition are starting to have a positive effect on students' abilities. Then, in the second cycle, the number of students who achieved learning completion increased to 27 people, or around 84.37% of the total students. This increase shows that the TGT approach is able to provide a more enjoyable learning experience, increase motivation, and encourage students to be more active in the learning process.

Keywords: *Team Games Tournament (TGT), shooting, basketball*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Potensi tersebut mencakup berbagai aspek penting, seperti kekuatan spiritual keagamaan yang menjadi landasan moral, kemampuan dalam mengendalikan diri untuk membentuk karakter yang tangguh, pengembangan kepribadian yang seimbang, peningkatan kecerdasan intelektual, penanaman akhlak mulia sebagai fondasi etika sosial, serta penguasaan keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan dirinya sendiri maupun tuntutan masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan pribadi utuh yang mampu beradaptasi, berkontribusi, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, pendidikan menjadi pilar utama dalam menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global di era modern yang semakin berkembang dengan segala tantangannya (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan yang bermutu tidak hanya membekali peserta didik dengan pemahaman akademik, melainkan juga menumbuhkan karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting untuk kemajuan pribadi dan sosial (Mustafa & Dwiyo, 2020). Selain itu, pendidikan juga merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang bertujuan untuk menjamin keberlangsungan hidup melalui proses pewarisan pengetahuan, nilai, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya secara berkelanjutan (Bangun, 2019). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sebagai sarana memperoleh ilmu, tetapi juga sebagai fondasi utama untuk membangun peradaban yang lebih baik.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang membantu mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik melalui berbagai aktivitas fisik. Kegiatan ini memberikan pengalaman berharga, seperti membangun kecerdasan, emosi, konsentrasi, kerja sama, dan keterampilan. Pendidikan jasmani dapat dilakukan melalui kegiatan olahraga maupun non olahraga, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan gerak manusia. Selain itu, pendidikan jasmani menekankan hubungan antara gerakan fisik dan perkembangan aspek lain dalam diri peserta didik sehingga menjadikannya bagian penting dan unik dalam proses pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya soal fisik, tetapi bagian dari penguatan karakter yang menyentuh ranah afektif, kognitif, dan psikomotor yang penting untuk membentuk kepribadian peserta didik secara menyeluruh (Mulzaman et al., 2024).

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga memiliki peran strategis dalam membentuk keterampilan motorik, kebugaran jasmani, serta pembiasaan gaya hidup aktif dan sehat. Pembelajaran PJOK yang efektif tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga psikomotor dan afektif secara seimbang (Gadzali et al., 2023). Di sisi lain, pembelajaran PJOK kerap menghadapi berbagai tantangan, seperti kemampuan peserta didik, keterbatasan fasilitas dan sarana, serta beragamnya pendekatan pembelajaran. Kondisi ini sering menjadi hambatan bagi guru dalam mengoptimalkan penyusunan dan penyampaian materi pembelajaran secara efektif (Masroni & Hariyanto, 2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan membentuk manusia yang sehat, bugar, dan memiliki karakter yang kuat. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, berbagai upaya telah dilakukan baik oleh pemerintah maupun guru, seperti pengembangan kurikulum, penyediaan sarana, serta peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan. Salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran PJOK adalah dengan memilih metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Bola basket adalah salah satu cabang olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim terdiri dari lima orang pemain yang berada di lapangan pada satu waktu. Permainan ini berlangsung di lapangan berbentuk persegi panjang dengan dua buah keranjang yang terpasang pada kedua sisi ujung lapangan. Tujuan utama dari permainan bola basket adalah mencetak poin sebanyak mungkin dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) tim lawan. Selain menyerang, setiap tim juga harus berupaya keras dalam bertahan untuk mencegah lawan mencetak angka. Permainan ini menuntut kecepatan, ketepatan, koordinasi tim, strategi, serta keterampilan teknis seperti dribbling, passing, shooting, dan rebounding. Bola basket tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik, tetapi juga mengembangkan kerjasama tim, kedisiplinan, serta pengambilan keputusan yang cepat. Karena itulah, bola basket banyak dimainkan di berbagai jenjang pendidikan maupun dalam kompetisi profesional. Shooting dalam bola basket adalah teknik dasar yang digunakan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan tujuan mencetak poin. Teknik ini dilakukan dengan melemparkan bola menggunakan satu atau dua tangan, dengan memperhatikan keseimbangan tubuh, pegangan bola, pelepasan bola, serta arah dan kekuatan tembakan. Shooting merupakan aspek penting dalam permainan bola basket karena menentukan efektivitas serangan dan peluang mencetak poin (Adii, 2020).

Namun, realitanya di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu menguasai teknik ini dengan baik dan benar. Perbedaan dalam kemampuan dasar antar peserta didik mengakibatkan pembelajaran yang bersifat klasikal kurang efektif. Dalam banyak kasus yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam mengelola kelas yang memiliki perbedaan secara kemampuan. Permasalahan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Putria et al., 2020) bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik cenderung menurunkan motivasi dan pencapaian belajar. Selain itu, jika pembelajaran tidak mempertimbangkan dengan perbedaan kemampuan, peserta didik yang tertinggal akan merasa frustrasi sedangkan peserta didik yang lebih mampu cenderung merasa bosan karena kurangnya tantangan. Hal ini akan berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara optimal sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.

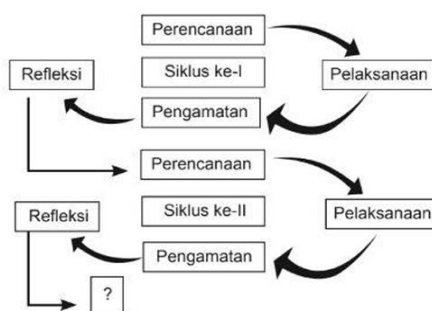
Untuk mengatasi tantangan tersebut guru perlu memikirkan model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik sehingga mereka dapat belajar secara optimal. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Pendekatan ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada kemampuan aktual peserta didik dan dilengkapi dengan asesmen berkala guna memantau perkembangan keterampilan mereka. Dengan cara ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif karena peserta didik tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga melalui praktik yang terstruktur dan kompetitif. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat tercipta, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Pendekatan *Team Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama antar peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Kurniawan & Suhartono, 2019). Menurut (Saputri et al., 2023), model pembelajaran TGT membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi melalui permainan kelompok yang menuntut diskusi dan kolaborasi, sehingga memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, (Dwi Ratnasari et al., 2019) menegaskan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pengajaran antar teman dalam timnya. Hal ini sejalan dengan temuan (Husnarika et al., 2020) yang menunjukkan bahwa model TGT dapat menurunkan tingkat kecemasan belajar dan meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi yang intensif selama permainan. Dengan demikian, pendekatan TGT tidak hanya efektif dalam aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi para peserta didik.

Penerapan pendekatan Team Games Tournament (TGT) dalam latihan shooting bola basket diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim dan kompetisi antar kelompok, siswa menjadi lebih terampil dan efektif dalam menguasai teknik shooting. Selain itu, penerapan TGT menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik shooting, tetapi juga mengembangkan kemampuan kerja sama tim dan sportivitas di kalangan peserta didik.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas melalui penerapan pendekatan TGT dalam latihan shooting bola basket. Manfaat dari penelitian ini antara lain membantu guru PJOK merancang pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Peneliti meyakini bahwa pendekatan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK, khususnya pada keterampilan shooting.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 2 Semarang yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025 dan 17 April 2025. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa (Arikunto, 2019). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dirancang secara sistematis untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Siklus pertama mencakup beberapa tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan (implementasi), observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi pembelajaran yang relevan dengan tujuan penelitian, sedangkan pada tahap implementasi, strategi tersebut diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memantau respons dan keterlibatan peserta didik selama proses berlangsung, dan refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil serta menemukan kelemahan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, kemudian dilanjutkan ke siklus kedua dengan harapan adanya perbaikan dari aspek-aspek yang kurang efektif pada siklus sebelumnya. Dengan demikian, siklus kedua dirancang tidak hanya sebagai pengulangan, tetapi sebagai upaya lanjutan yang lebih terarah guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Indrawani, 2019).



(Arikunto 2019)

Subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas X-11 SMA Negeri 2 Semarang. Sumber data diperoleh melalui data primer dan sekunder. Data primer berasal dari hasil tes keterampilan siswa serta observasi aktivitas pembelajaran, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumen pembelajaran seperti RPP, lembar observasi, dan dokumentasi foto kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode tes praktik, observasi proses pembelajaran, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan

shooting peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, sementara observasi bertujuan untuk merekam aktivitas peserta didik dan guru selama kegiatan berlangsung.

Instrumen penelitian berupa lembar penelitian keterampilan shooting, dengan indikator psikomotor yang meliputi sikap awal, gerakan shooting, dan hasil tembakan masing-masing memiliki tiga sub indikator dimana nantinya akan ditambahkan untuk mengetahui hasil akhirnya. Penelitian dilakukan skoring checklist, kemudian dihitung menggunakan rumus persentase keterampilan untuk mengetahui nilai yang didapatkan setiap peserta didik. Adapun instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah dengan sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Penilaian

Aspek Yang di Nilai	Indikator	Nilai
Sikap Awalan	1) Posisi kaki tidak sejajar, badan kaku/tidak siap. 2) Posisi cukup baik, tapi belum optimal (misal: kaki sejajar tapi badan condong). 3) Posisi sangat baik, stabil, siap untuk shooting.	
Gerakan Shooting	1) Gerakan tidak beraturan, lengan dan tangan tidak koordinatif. 2) Gerakan cukup baik, masih kurang halus atau tidak konsisten. 3) Gerakan halus dan sesuai teknik (follow-through, pergelangan fleksibel).	
Hasil Tembakan	1) Jauh dari target, tidak menyentuh ring/papan 2) Mengenai papan/ring tapi tidak masuk 3) Masuk	

(Putri & Sari, 2019)

Ketentuan:

1. Jika semua indikator dalam aspek penilaian terpenuhi maka nilai 3.
2. Jika indikator dalam aspek penilaian terpenuhi hanya 2 maka nilai 2.
3. Jika indikator dalam aspek penilaian terpenuhi hanya 1 maka nilai 1.
4. Jumlah skor maksimal adalah 9.

Rumus yang digunakan dalam proses penghitungan persentase pencapaian peserta didik berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran. Persentase ini diperoleh dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai hasil belajar sesuai target dengan jumlah total peserta didik yang mengikuti evaluasi atau pembelajaran tersebut. Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung persentase pencapaian peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{Perolehan skor} = \frac{\text{skor}}{\text{maksimal skor}} \times 100$$

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk mengetahui rata-rata hasil belajar dan tingkat ketuntasan dari materi yang telah diajarkan. Nilai rata-rata dihitung dengan rumus:

$$X \text{ rata - rata} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

Xrata-rata = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh nilai peserta didik

ΣN = Jumlah peserta didik.

Dan tingkat ketuntasan peserta didik selama mengikuti mata pembelajaran bola basket dihitung sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik lolos KKM}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini mengacu pada pendekatan statistik deskriptif. Seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2018), statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau melakukan generalisasi terhadap populasi.

Dalam penelitian tindakan kelas, fokus utama bukan pada pengujian hipotesis atau inferensi statistik, tetapi pada perbaikan proses pembelajaran yang berlangsung secara bertahap dari satu siklus ke siklus berikutnya. Oleh karena itu, pendekatan statistik deskriptif sangat relevan digunakan karena dapat memberikan gambaran kuantitatif yang konkret tentang perubahan yang terjadi. Sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2019), dalam penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses perbaikannya. Dengan demikian, analisis data lebih diarahkan pada bagaimana suatu tindakan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Penelitian ini berfokus pada penerapan pendekatan Teams-Games-Tournament (TGT) dalam pembelajaran dan mengevaluasi efektivitasnya melalui perbandingan hasil tes dan observasi pada tiap siklus. Analisis dilakukan dengan melihat peningkatan nilai rata-rata siswa, serta perubahan perilaku belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti harus fokus pada data yang bersifat kontekstual dan menggambarkan perubahan yang terjadi secara nyata di kelas, bukan pada data yang hanya bersifat numerik tanpa makna dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini, tahap perencanaan dilakukan dengan merancang pembelajaran menggunakan pendekatan Team Games Tournament (TGT) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan shooting bola basket siswa kelas X-11 SMA Negeri 2 Semarang, dengan mempertimbangkan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi sehat agar siswa lebih termotivasi. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan model TGT dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa dibagi dalam kelompok untuk belajar secara aktif dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Pada tahap observasi, dilakukan pemantauan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan shooting sebanyak 5 kali kesempatan, yang menunjukkan bahwa sebelum tindakan hanya 11 dari 36 siswa (30,55%) yang mencapai KKM, sedangkan 25 siswa (69,45%) belum tuntas. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi tersebut, yang menunjukkan perlunya tindakan perbaikan melalui pendekatan TGT guna meningkatkan motivasi, kerja

sama, dan keterampilan shooting siswa secara bertahap. Diharapkan melalui penerapan pendekatan TGT yang dirancang dengan metode permainan dapat meningkatkan antusias sehingga berdampak pada nilai para siswa yang mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara aktif untuk memperbaiki teknik dasar shooting mereka secara bertahap.

Tabel 2. Keadaan Awal

No	Nilai	Kolaborator		Keterangan Hasil
		Frekuensi	Presentase	
1	0-74	30,55%	11	Tuntas
2	74-100	69,45%	25	Belum Tuntas

Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I menggunakan pendekatan Team Games Tournament (TGT) dengan model permainan berbaris dari kedua ujung lapangan dan melakukan shooting secara bergantian, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Dari total 36 peserta didik, sebanyak 19 orang atau sekitar 52,78% berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meningkat dari kondisi awal yang hanya 11 orang (30,55%). Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perbaikan dalam keterampilan shooting, terutama pada sikap awal, teknik perkenaan bola dengan tangan, dan sikap akhir setelah tembakan. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada partisipasi aktif dan kerja sama siswa dalam kelompok, di mana suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi. Refleksi terhadap hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT mulai memberikan dampak positif, meskipun masih terdapat 17 peserta didik (47,22%) yang belum tuntas, sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan strategi pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Tabel 3. Siklus I

No	Nilai	Kolaborator		Keterangan Hasil
		Frekuensi	Presentase	
1	0-74	52,87%	19	Tuntas
2	74-100	47,28%	17	Belum Tuntas

Pada Siklus II, tindakan pembelajaran diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya yaitu dimana para siswa kurang memiliki banyak kesempatan untuk melakukan shooting sehingga dibuat model permainan yang lebih menekankan pada aspek shootingnya dengan menerapkan permainan shooting zone, serta melakukan variasi latihan teknik shooting dan pengelompokan peserta didik yang lebih seimbang sesuai kemampuan awal. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan kesempatan yang merata bagi seluruh peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mereka. Selama pelaksanaan, suasana kelas menjadi lebih kondusif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat, yang mendorong peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I dan kondisi awal, di mana sebanyak 27 dari 36 peserta didik (75%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), meningkat jauh dari 30,55% di awal. Refleksi terhadap hasil yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik shooting peserta didik secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan penuh semangat, sehingga dapat

memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat 9 peserta didik atau sekitar 25% yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Tabel 4. Siklus II

No	Nilai	Kolaborator		Keterangan Hasil
		Frekuensi	Presentase	
1	0-74	75%	27	Tuntas
2	74-100	25%	9	Belum Tuntas

Peningkatan hasil belajar yang terjadi menunjukkan bahwa pendekatan Team Games Tournament (TGT) mampu membantu peserta didik dalam mempelajari keterampilan motorik, khususnya teknik shooting dalam permainan bola basket, sesuai dengan kemampuan awal masing-masing. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kerja sama dalam kelompok, permainan yang kompetitif, serta kegiatan yang menyenangkan. Penelitian ini sejalan dengan temuan (Hidayah & Yudhistira, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan teknik shooting lay-up pada siswa SMA, dimana rata-rata skor keterampilan siswa meningkat secara nyata setelah penerapan model tersebut. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Sastri et al., 2024) yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT lebih efektif dibandingkan model lain dalam meningkatkan keterampilan dasar bola basket, termasuk shooting, melalui pendekatan yang menekankan kerja sama tim dan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, (Rahman et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan aspek psikomotorik siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran bola basket, khususnya dalam teknik shooting, dengan memberikan variasi latihan dan pengelolaan kelompok yang seimbang berdasarkan kemampuan siswa.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan TGT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi keterampilan teknik shooting dalam bola basket, memberikan dampak positif yang signifikan. Dampak tersebut tidak hanya terlihat dari peningkatan hasil tes secara kuantitatif, tetapi juga dari aspek kualitatif seperti meningkatnya motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memacu semangat siswa untuk terus berlatih serta mengembangkan keterampilan mereka secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik shooting peserta didik. Peningkatan keterampilan ditunjukkan melalui jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara bertahap, yaitu dari 11 peserta didik (30,55%) pada kondisi awal, menjadi 19 peserta didik (52,87%) pada siklus I, dan meningkat menjadi 27 peserta didik (75%) pada siklus II.

Hasil ini mencerminkan bahwa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan awal peserta didik sangat membantu dalam proses pemahaman dan penguasaan teknik dasar bola basket. Penerapan TGT memungkinkan peserta didik belajar melalui kerja sama tim, kekompakan, saling tolong menolong, peduli antar sesama, menumbuhkan

kompetisi yang sehat, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan terarah. Hal yang paling adalah menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain. Selain peningkatan keterampilan, pendekatan TGT juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan motivasi belajar peserta didik. Mereka menjadi lebih percaya diri, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan yang bersifat kolaboratif membuat mereka lebih terlibat dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMA N 2 Semarang yang telah memberikan izin serta dukungan penuh selama pelaksanaan penelitian ini berlangsung. Tanpa adanya kerja sama dan keterbukaan dari pihak sekolah, kegiatan penelitian ini tidak akan berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih secara khusus juga penulis sampaikan kepada Ibu Guru Pamong selaku kolaborator yang telah mendampingi penulis dalam setiap tahap pelaksanaan tindakan kelas, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan di kelas, hingga tahap refleksi. Beliau tidak hanya memberikan bimbingan teknis secara langsung di lapangan, tetapi juga memberikan masukan dan saran yang konstruktif demi kelancaran dan keberhasilan proses penelitian secara keseluruhan.

Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dari Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan ilmiah selama pelaksanaan penelitian. Bimbingan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyusun langkah-langkah penelitian secara sistematis, mulai dari penyusunan proposal hingga pelaporan hasil. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh peserta didik kelas X-11 SMA N 2 Semarang yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif dalam diskusi, serta semangat yang besar dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dirancang. Kontribusi dari semua pihak tersebut sangat berarti dalam mewujudkan kelancaran dan kesuksesan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adii, F. P. R. ; W. A. (2020). *Teknik dasar shooting dalam permainan bola basket*.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*.
- Bangun, R. (2019). *Pendidikan sebagai proses pewarisan budaya dan nilai*.
- Dwi Ratnasari, R., Mulyani, S., & Putri, D. A. (2019). *Penerapan Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa*.
- Gadzali, M., Hidayah, F., & Santoso, A. (2023). *Pengaruh pembelajaran PJOK terhadap kebugaran jasmani dan karakter peserta didik*.
- Hidayah, N., & Yudhistira, R. (2025). *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik Shooting Lay-Up pada Siswa SMA*.
- Husnarika, T., Tambunan, H., & Hasibuan, R. (2020). *Pengaruh model TGT terhadap kecemasan belajar dan keterampilan sosial siswa*.
- Indrawani, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*.
- Kurniawan, D., & Suhartono, E. (2019). *Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa*.

- Masroni, & Hariyanto, T. (2021). *Hambatan guru dalam pembelajaran PJOK dan strategi penanggulangannya.*
- Mulzaman, Wahyuni, S., & Sari, D. P. (2024). *Pendidikan jasmani: Pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.*
- Mustafa, M., & Dwiyo, W. (2020). *Pendidikan bermutu dan pengembangan karakter peserta didik.*
- Pristiwanti, D., Badariah, N., Hidayat, M., & Dewi, R. (2022). *Peran pendidikan dalam pengembangan potensi peserta didik secara optimal.*
- Putria, A., Wulandari, S., & Sari, D. (2020). *Pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.*
- Putri, A. I., & Sari, D. R. (2019). *Pedoman Penilaian Keterampilan Shooting dalam Permainan Bola Basket.*
- Rahman, F., Nugroho, T., & Wijaya, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Peningkatan Aspek Psikomotorik dalam Pembelajaran Bola Basket.*
- Saputri, R. F., Sriwahyuni, S., & Fajriyani, E. (2023). *Efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa.*
- Sastri, D., Burhan, M., & Bakhtiar, A. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Bola Basket di Sekolah Menengah Atas. .*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*