

Analisis Peningkatan Keterampilan Shooting Dan Passing Permainan Bola Basket Dengan Pendekatan Cooperative Learning student team achievement student team achievement Pada Peserta Didik X-DPIB-DPIB-DPIB di SMK Negeri 3 Semarang

Muhamad Fadlil Romadlon¹, Dani Slamet Pratama², Intan Indiaty³, Sutarno⁴

¹Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Jl Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

²Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Jl Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

³Pendidikan Olahraga Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang, Jl Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

⁴SMK N 3 Semarang, Jl. Admodirono, Wonodri - Semarang.

muhamadfadlil1414@gmail.com

danislametpratama@upgris.ac.id

intanindiati@upgris.ac.id

sutarno@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan shooting dan passing dalam permainan bola basket dengan menggunakan pendekatan Cooperative Learning student team achievement student team achievement pada peserta didik kelas X-DPIB-DPIB-DPIB-DPIB di SMK Negeri 3 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 32 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian keterampilan shooting dan passing lembar observasi aktivitas peserta didik, dan lembar observasi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan Cooperative Learning student team achievement student team achievement mampu meningkatkan keterampilan shooting peserta didik. Pada kondisi awal, terdapat 11 peserta didik yang mampu melakukan shooting dengan benar. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai kriteria meningkat menjadi 19 orang. Pada siklus II, jumlah tersebut kembali meningkat menjadi 27 peserta didik. Artinya, lebih dari 84,37% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, pendekatan Cooperative Learning student team achievement student team achievement terbukti efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan shooting dan passing bola basket peserta didik.

Kata kunci: Cooperative Learning student team achievement student team achievement ,shooting, passing, bola basket

ABSTRACT

This research aims to improve shooting and passing skills in basketball games using the Cooperative Learning student team achievement student team achievement approach for class X-DPIB-DPIB-DPIB- DPIB 2 students at SMK Negeri 3 Semarang. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this research consisted of 32 students. Data collection was carried out using instruments in the form of shooting and passing skill assessment sheets, student activity observation sheets, and teacher observation sheets. The results showed that learning with the Cooperative Learning student team achievement student team achievement approach was able to improve students' shooting skills. In the initial condition, there were 11 students who were able to shoot correctly. After the action was taken in cycle I, the number of students who reached the criteria increased to 19 people. In cycle II, the number increased again to 27 students. This means that more than 84.37% of students have achieved learning completeness. Thus, the Cooperative Learning student team achievement student team achievement approach has been proven effective in helping to improve students' basketball shooting and passing skills.

Keywords: *Team Cooperative Learning student team achievement student team achievement , shooting, Passing, basketball*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap seseorang agar dapat berguna dalam kehidupan. Tujuan utama dari pendidikan adalah membantu setiap individu dalam menemukan serta mengembangkan potensi terbaik yang dimilikinya, sehingga potensi tersebut dapat dimanfaatkan secara aktif, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk lingkungan sekitar. Kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik", yang kemudian menjadi "mendidik", yang berarti memelihara dan memberi latihan dengan ajaran, tuntunan, serta pimpinan dalam hal akhlak dan kecerdasan pikiran (Muhibbin Syah, 2010). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.

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, 2016). 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, Wahyuni, & Sari, 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 (Astuti, 2017; 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. PJOK dilaksanakan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah sebagai upaya pembinaan jasmani dan mental peserta didik secara terpadu. 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. Pendekatan yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Bola basket merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang dimainkan secara beregu dan membutuhkan kerja sama tim yang solid, keterampilan teknis, serta kondisi fisik yang baik. Menurut Sujarwo dan Soekamto (2001), bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari lima orang, dengan tujuan utama memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mencetak angka, permainan basket dimenangkan ketika dapat menungguli poin yang didapat lawan. Muhajir (2007) menambahkan bahwa permainan bola basket merupakan aktivitas fisik yang menekankan pada kerja sama tim, teknik, dan strategi, sehingga dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik dan sosial peserta didik.

Bola basket adalah olahraga permainan beregu yang sangat membutuhkan kekompakan dan kesiapan fisik yang optimal. Secara historis, permainan ini diciptakan oleh James A. Naismith pada tahun 1891 sebagai aktivitas olahraga dalam ruangan untuk menjaga kebugaran siswa selama musim dingin, yang kemudian berkembang menjadi olahraga kompetitif yang mendunia (Freedman, 2006). Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bola basket bukan hanya sekadar permainan fisik, tetapi mengandung unsur edukatif dalam kerja sama dan sportivitas. Teknik dasar dalam bola basket mencakup berbagai keterampilan yang harus dikuasai pemain untuk bermain secara efektif. Menurut Tennyson (2011), teknik dasar dalam permainan bola basket meliputi dribbling, passing, shooting, rebounding, menyerang, dan bertahan. Passing dalam bola basket sangat penting karena dengan adanya passing permainan bola basket dapat berjalan dengan baik serta menjadi penentu untuk Teknik lainnya yaitu shooting. 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 dan passing merupakan aspek penting dalam permainan bola basket karena menentukan efektivitas serangan dan peluang mencetak poin.

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 oleh 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 Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement*. Pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement student team achievement student team achievement* menurut Slavin (1995) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi melalui permainan dan turnamen untuk meningkatkan motivasi belajar; (Sugiyanto 2009) menekankan bahwa *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement student team achievement* dalam PJOK dapat meningkatkan aktivitas motorik siswa serta menumbuhkan nilai sportivitas dan kerja sama (Sanjaya 2008) menyatakan bahwa *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* mendorong siswa untuk aktif, saling membantu dalam tim, dan belajar sambil bermain sehingga sangat cocok untuk mata pelajaran yang menuntut partisipasi fisik seperti PJOK; sementara itu, menurut Lie (2002), *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* mengurangi dominasi

siswa tertentu, menumbuhkan tanggung jawab individu dan kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih adaptif dan inovatif bagi peserta didik, karena mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar abad 21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan pembelajaran yang menyenangkan.

Penerapan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket, terutama dalam penguasaan teknik passing bawah. 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 dan mengembangkan keterampilan mereka secara maksimal.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* dalam meningkatkan keterampilan shooting bola basket pada peserta didik kelas X-DPIB-DPIB-DPIB di SMK Negeri 3 Semarang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang lebih adaptif dan inovatif. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga merasa lebih tertarik dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran seperti ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan, sehingga dapat meningkatkan prestasi serta minat siswa dalam bidang olahraga secara keseluruhan.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 3 Semarang yang dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025 dan 30 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 2015). 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).

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 peserta didik kelas X-DPIB-DPIB-DPIB SMK Negeri 3 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 scoring 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 Passing dan 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 dan Umpan	1) Pegangan bola salah atau longgar, tangan tidak di posisi yang tepat. 2) Pegangan bola cukup baik, namun belum mantap atau terlalu kaku. 3) Pegangan bola tepat dan mantap, siap untuk dilepaskan.	

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.

Siswa dikatakan berhasil dalam jika pada kegiatannya peserta didik benar dalam melakukan dan penilaian di dasarkan pada :

1. Siswa dikatakan mahir jika posisi badan dan Gerakan sesuai dengan runtutan serta lemparan bola tepat pada sasaran
2. Siswa dikatakan tidak mahir jika posisi badan dan Gerakan tidak sesuai dengan runtutan serta lemparan bola tidak tepat pada sasaran

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:

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

Keterangan:

$\sum X$ - DPIB-DPIB-DPIB rata-rata = Nilai rata-rata

$\sum X$ - DPIB-DPIB-DPIB = Jumlah seluruh nilai peserta didik

$\sum N$ = 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. Dengan kata lain, statistik deskriptif bertujuan untuk menyajikan data secara sistematis agar dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis dalam konteks penelitian yang terbatas, seperti ruang kelas.

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 (2013), 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 *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* dalam pembelajaran dan mengevaluasi peningkatannya melalui 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. Mulyasa (2009) juga menekankan bahwa dalam PTK, 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. Data kuantitatif berupa nilai tes siswa dianalisis dengan cara membandingkan skor dari satu siklus ke siklus berikutnya. Peningkatan nilai menjadi indikator keberhasilan tindakan yang telah diterapkan. Selain itu, data kualitatif dari hasil observasi digunakan untuk menguatkan data kuantitatif, seperti peningkatan partisipasi siswa, peningkatan kerja sama dalam kelompok, serta respons positif terhadap penggunaan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan shooting dalam permainan bola basket melalui penerapan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* pada peserta didik kelas X-DPIB-DPIB-DPIB di SMk Negeri 3 Semarang. Pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* dipilih karena menggabungkan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi sehat yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada kondisi awal sebelum tindakan diberikan, hanya terdapat 11 peserta didik dari 32 orang (30,55%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu nilai minimal 75. Sementara itu, 25 peserta didik (69,45%) belum memenuhi standar KKM yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini melebihi dari setengah jumlah siswa.

Rendahnya pencapaian awal ini menjadi dasar dilakukannya tindakan kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Diharapkan melalui penerapan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* yang dirancang dengan metode permainan dapat meningkatkan antusias sehingga berdampak pada nilai para siswa yang mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta termotivasi untuk memperbaiki teknik dasar shooting mereka secara bertahap. Adapun data dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Keadaan Awal Keterampilan Passing Bawah Bola Voli

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

Setelah tindakan pada siklus I dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan permainan umpan silang dari kedua ujung lapangan kemudian berbaris rapi siswa melakukan shooting dan passing dengan melewati satu temannya ketika bola sampai siswa ujung kemudian di shooting ke ring, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Dari total 32 peserta didik, sebanyak 19 orang atau sekitar 52,78% berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai minimal 75. Meskipun demikian, masih ada 17 peserta didik atau sekitar 47,22% yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan perkembangan yang positif meskipun belum terlalu signifikan jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan.

Dibandingkan dengan kondisi awal yang hanya 11 peserta didik atau sekitar 30,55% yang tuntas, peningkatan hampir dua kali lipat ini mengindikasikan bahwa pendekatan TGT mulai memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman dan keterampilan teknik shooting bola basket. Peningkatan tersebut terlihat terutama pada aspek sikap awal saat persiapan shooting, teknik perkenaan bola dengan tangan, serta sikap akhir setelah melakukan tembakan. Selain peningkatan hasil keterampilan, partisipasi aktif dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok juga mulai terlihat selama proses pembelajaran. Mereka tampak lebih antusias, termotivasi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif membuat peserta didik lebih

bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Data hasil ketuntasan tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis.

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 I yaitu dengan melakukan permainan situasi passing dan shooting zone. Perbaikan tersebut mencakup pemberian variasi latihan teknik passing dan shooting serta pengelompokan peserta didik yang lebih seimbang berdasarkan kemampuan awal. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan kesempatan yang lebih merata bagi seluruh peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mereka. Dengan adanya perbaikan ini, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, kolaboratif, dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara peserta didik.

Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 27 peserta didik atau sebesar 75% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu memperoleh nilai minimal 75. Sementara itu, masih terdapat 9 peserta didik atau sebesar 25% yang belum mencapai ketuntasan. Jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan dilakukan, di mana hanya 30,55% peserta didik yang tuntas, maka peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan teknik shooting peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil pada siklus II ini menunjukkan bahwa pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* dapat digunakan dalam pembelajaran bola basket, khususnya dalam meningkatkan keterampilan shooting. Kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, dan peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Adapun data lengkap hasil ketuntasan belajar pada siklus II dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

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 Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* 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. Guru tidak hanya mengamati dan mengevaluasi hasil, tetapi juga secara aktif merefleksikan setiap tindakan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki strategi pada siklus berikutnya, seperti pengelompokan peserta didik

berdasarkan tingkat kemampuan serta pemberian variasi latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu maupun kelompok. Dengan pengelolaan pembelajaran yang lebih terarah, pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* terbukti memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan teknik passing dan shooting peserta didik. Kolaborasi antara pendekatan yang tepat dan peran guru yang aktif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mendorong perkembangan kemampuan secara bertahap dan terukur.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran klasikal yang sering kali tidak mempertimbangkan perbedaan individu dalam penguasaan keterampilan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pedagogik diferensiasi yang menjadi dasar dalam Kurikulum Merdeka, di mana pembelajaran diarahkan untuk memenuhi kebutuhan unik setiap peserta didik (Setyosari, 2017). Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam, *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* 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 *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement* dapat meningkatkan keterampilan teknik shooting dan passing 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. (2017). *Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Bangun, W. (2016). *Pendidikan dan Transformasi Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Freedman, L. (2006). *Basketball: A History of the Game*. Minneapolis: Lerner Publications.
- Gadzali, M., et al. (2023). *Inovasi Pembelajaran PJOK di Era Digital*.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement : Mempraktikkan Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Masroni & Hariyanto. (2021). *Permasalahan dan Solusi Pembelajaran PJOK di Sekolah*. Surabaya: Unesa Press.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.

- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulzaman, Wahyuni, & Sari. (2024). *Pendidikan Jasmani sebagai Penguatan Karakter dan Keterampilan*.
- Mustafa, B., & Dwiyo, W. D. (2020). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Putria, S., et al. (2020). *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning student team achievement student team achievement student team achievement : Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Surakarta: UNS Press.
- Sujarwo & Soekamto. (2001). *Dasar-dasar Kepelatihan Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Tennyson, R. (2011). *Basketball Fundamentals*. Illinois: Human Kinetics.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.