

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat, Prinsip, Karakteristik, dan Peran Guru dalam Pembelajaran PJOK

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, motorik, mental, sosial, dan emosional. Menurut Roji dan Yulianti (2017, p. 1), pendidikan jasmani adalah pendidikan yang berbasis aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik. Aktivitas jasmani dalam PJOK mencakup berbagai kegiatan olahraga yang berfungsi memelihara kesehatan, memperkuat otot, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan prestasi.

Pembelajaran PJOK tidak hanya memberikan pengalaman bergerak, tetapi juga membentuk pemahaman dan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Melalui pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan memiliki kondisi kesehatan yang baik, kemampuan fisik yang optimal, serta kebiasaan hidup aktif dan sehat sepanjang hayat.

Tujuan pembelajaran PJOK adalah membantu peserta didik mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal melalui aktivitas fisik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum PJOK, tujuan pembelajaran PJOK mencakup pengembangan kemampuan fisik, keterampilan gerak, pengetahuan tentang aktivitas fisik, penerapan pola hidup sehat, serta pembentukan nilai-nilai karakter.

Secara umum, tujuan pembelajaran PJOK meliputi aspek fisik, motorik, kognitif, dan afektif. Aspek fisik bertujuan mengembangkan kekuatan, daya tahan, fleksibilitas, dan kebugaran jasmani. Aspek motorik berfokus pada penguasaan keterampilan gerak dasar dan keterampilan olahraga. Aspek kognitif berkaitan dengan pemahaman konsep aktivitas fisik, strategi permainan, serta manfaat

kebugaran jasmani. Sementara itu, aspek afektif diarahkan pada pembentukan sikap sosial, sportivitas, disiplin, dan kerja sama. Pembelajaran PJOK yang disajikan secara terstruktur mampu meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, kemampuan berpikir, serta menanamkan nilai-nilai karakter dan kesadaran akan pentingnya pola hidup sehat (Nurulita dan Aziz, 2024, p. 495).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PJOK perlu memperhatikan karakteristik serta tahap perkembangan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, pendidikan jasmani harus menerapkan prinsip aktif, bermakna, aman, berorientasi pada proses, serta disesuaikan dengan kemampuan individual peserta didik. Prinsip lainnya meliputi variasi aktivitas, pemberian kesempatan berlatih yang memadai, umpan balik yang konstruktif, serta penciptaan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan fisik dan emosional peserta didik (Supriatna dan Hasmara, 2025, p. 1).

Prinsip-prinsip pembelajaran PJOK mencakup aktivitas belajar melalui praktik langsung (*learning by doing*), individualisasi sesuai dengan kemampuan peserta didik, progresivitas latihan secara bertahap, variasi kegiatan untuk menghindari kebosanan, jaminan keamanan lingkungan belajar, serta partisipasi aktif seluruh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran PJOK juga memiliki karakteristik khusus dalam pengembangan keterampilan motorik. Keterampilan motorik merupakan kemampuan individu dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan terkontrol. Pembelajaran keterampilan motorik merupakan proses internal yang menghasilkan perubahan kemampuan gerak melalui latihan yang dilakukan secara berkelanjutan. Proses belajar gerak berlangsung melalui tiga fase, yaitu fase kognitif, fase asosiatif, dan fase otonom.

Karakteristik pembelajaran keterampilan motorik menuntut adanya latihan berulang, pemberian umpan balik yang tepat, serta dukungan motivasi yang memadai. Perkembangan keterampilan motorik akan mencapai hasil yang optimal apabila peserta didik memperoleh kesempatan praktik yang cukup, bervariasi, dan sesuai dengan konteks aktivitas atau permainan yang sebenarnya.

Keberhasilan pembelajaran gerak dalam PJOK sangat ditentukan oleh peran

guru. Guru memiliki peran strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran gerak pada mata pelajaran PJOK. Kompetensi guru PJOK berpengaruh terhadap perkembangan fisik, motorik, kognitif, dan afektif peserta didik. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran PJOK sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik (Wirawan, 2025, p. 139).

Dalam pembelajaran olahraga, seperti teknik *Passing* bola basket, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pengorganisir, sumber belajar, dan teladan. Sebagai fasilitator dan motivator, guru mendorong kerja sama, partisipasi aktif, serta keberanian peserta didik dalam mencoba gerakan. Sebagai pengorganisir, guru merancang pembagian kelompok, mengatur tugas, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, guru berperan sebagai sumber belajar dan model perilaku dengan memberikan demonstrasi teknik gerak yang benar serta umpan balik selama proses pembelajaran.

Secara umum, peran guru dalam pembelajaran gerak mencakup sebagai perancang pembelajaran, demonstrator, motivator, fasilitator, dan evaluator. Sebagai perancang pembelajaran, guru menyusun tujuan, materi, strategi, metode, media, serta bentuk penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Sebagai demonstrator, guru memperagakan teknik dan keterampilan gerak secara tepat agar peserta didik memperoleh gambaran yang benar sebelum melakukan praktik. Sebagai motivator, guru memberikan dorongan, semangat, dan penguatan positif untuk menumbuhkan rasa percaya diri serta minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru menyediakan sarana, prasarana, serta lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung keterlibatan aktif seluruh peserta didik. Adapun sebagai evaluator, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar guna mengetahui tingkat pencapaian kompetensi serta sebagai dasar perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Kelima peran tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena pelaksanaannya berlangsung secara terpadu dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan pelaksanaan peran yang optimal, guru menjadi faktor penting dalam

mendukung keberhasilan pembelajaran PJOK secara menyeluruh.

2.1.2 Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang memiliki tingkat popularitas tinggi dan terus berkembang di berbagai negara. Olahraga ini pertama kali diperkenalkan oleh Dr. James Naismith pada tahun 1892 di Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat, sebagai alternatif aktivitas fisik yang dapat dilakukan di dalam ruangan pada musim dingin. Pada tahap awal perkembangannya, permainan ini menggunakan keranjang buah persik sebagai sasaran dan dilaksanakan berdasarkan 13 peraturan dasar yang dirancang langsung oleh Naismith. Seiring perkembangan zaman, bola basket mengalami berbagai modifikasi dan penyempurnaan hingga menjadi olahraga modern dengan sistem permainan yang lebih terstruktur serta peraturan yang telah distandardisasi secara internasional (Saichudin & Munawar, 2019, p. 1).

Secara umum, bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri atas lima pemain. Tujuan permainan adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan dapat dilaksanakan di lapangan tertutup maupun terbuka dengan mengacu pada peraturan *Federation Internationale de Basketball* (FIBA) dan Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI).

Bola basket menuntut penguasaan berbagai komponen kondisi fisik, seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, dan daya tahan. Selain itu, diperlukan pula kemampuan mental berupa konsentrasi, pengendalian emosi, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Risjanna dkk. (2019, p. 232) menyatakan bahwa atlet bola basket harus memiliki keterampilan taktis, yaitu kemampuan menerapkan teknik permainan secara tepat sesuai dengan situasi pertandingan. Dengan demikian, pemain dituntut mampu mengombinasikan keterampilan teknik dan taktik secara efektif selama permainan berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, peserta didik perlu menguasai teknik dasar bola basket yang meliputi *Passing* (mengoper bola), *dribbling* (menggiring bola), *shooting* (menembak), *defending* (bertahan), dan *rebound* (mengambil bola

pantul dari ring). Latihan teknik dasar sebaiknya dikemas dalam bentuk permainan simulatif (*game like situations*) agar peserta didik mampu beradaptasi dengan dinamika permainan yang sesungguhnya. Pendekatan bermain (*play based learning*) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterampilan motorik, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Permainan bola basket tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang komprehensif karena memadukan aspek teknik, fisik, strategi, dan mental. Selain meningkatkan keterampilan motorik, bola basket juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab.

Dengan demikian, permainan bola basket relevan digunakan sebagai sarana pembelajaran PJOK di sekolah karena memiliki kontribusi yang komprehensif terhadap perkembangan peserta didik. Melalui aktivitas permainan yang terstruktur, bola basket mampu meningkatkan aspek fisik seperti kekuatan, daya tahan, kelincahan, koordinasi, dan kebugaran jasmani. Dari sisi kognitif, peserta didik dilatih untuk memahami konsep permainan, menerapkan strategi, mengambil keputusan secara cepat dan tepat, serta menganalisis situasi yang terjadi selama permainan berlangsung. Sementara itu, pada aspek afektif, bola basket menumbuhkan sikap sportivitas, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta kemampuan mengendalikan emosi.

Oleh karena itu, pembelajaran bola basket tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknik dan keterampilan gerak, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, permainan bola basket mampu mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan afektif peserta didik secara holistik, seimbang, dan berkelanjutan.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penguasaan teknik dasar menjadi aspek yang sangat penting. Teknik dasar merupakan fondasi utama yang harus dikuasai agar pemain dapat bermain secara efektif dan efisien. Penguasaan teknik dasar diperoleh melalui latihan yang dilakukan secara berulang, sistematis, dan terarah sesuai dengan prinsip pembelajaran gerak. Prasetyo dan Sukarmin (2017, p. 15) menyatakan bahwa latihan teknik dasar sebaiknya dikemas dalam bentuk

permainan dan model pembelajaran kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami teknik sekaligus mampu beradaptasi dengan situasi permainan yang dinamis. Penelitian Ahmad dkk. (2023, p. 17) menunjukkan bahwa latihan teknik dasar yang dilakukan secara berulang dan sistematis, khususnya pada keterampilan *dribbling*, *passing*, dan *shooting*, mampu meningkatkan keterampilan teknik dasar secara signifikan.

Menurut Suherman (2018, p. 22), gerak dasar permainan bola basket meliputi melempar dan menangkap bola, menggiring bola, menembak (*shooting*), berporos (*pivot*), dan *rebound*. Teknik dasar bola basket dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Passing* (operan) merupakan teknik mengoper bola dari satu pemain kepada pemain lain untuk menjaga kelancaran permainan. Bentuk *Passing* meliputi *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*, *side pass*, dan *hook pass*. *Passing* yang baik menuntut kecepatan, akurasi, serta ketepatan waktu agar aliran bola berlangsung efektif.
2. *Catching* (menangkap bola) adalah teknik menerima bola yang bertujuan mengamankan umpan dari rekan satu tim atau memotong umpan lawan. Teknik ini memerlukan koordinasi mata dan tangan yang baik agar bola dapat dikuasai dengan aman dan tidak mudah direbut.
3. *Dribbling* (menggiring bola) merupakan teknik membawa bola dengan cara memantulkannya ke lantai menggunakan satu tangan, baik sambil berjalan maupun berlari. *Dribbling* terdiri atas *dribble* tinggi untuk meningkatkan kecepatan dan *dribble* rendah untuk melindungi bola dari lawan. Keberhasilan *dribbling* dipengaruhi oleh kontrol bola, kecepatan tangan, serta kemampuan mengambil keputusan.
4. *Shooting* (menembak) adalah teknik utama untuk mencetak angka. Jenis shooting yang umum diajarkan antara lain *set shoot*, *jump shoot*, dan *lay-up shoot*. Shooting yang baik memperhatikan keseimbangan tubuh, posisi kaki dan tangan, sudut tembakan, serta koordinasi gerak secara keseluruhan.
5. *Pivot* (berporos) merupakan gerakan memutar dengan satu kaki sebagai poros yang bertujuan melindungi bola, mencari ruang, atau mempersiapkan operan dan

tembakan. Saichudin dan Munawar (2019, p. 35) menjelaskan bahwa pivot bertujuan menjaga bola agar tidak direbut oleh lawan..

6. *Rebound* adalah usaha merebut bola pantul setelah tembakan tidak masuk ke ring. Teknik *rebound* menuntut posisi yang tepat, kekuatan lompatan, serta respons cepat, yang meliputi bergerak menuju arah bola, melakukan kontak tubuh secara legal, dan mengambil posisi di antara lawan dan *ring* (*box out*).

Di antara teknik dasar tersebut, *Passing* memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kelancaran pola serangan dan kerja sama tim. *Passing* memungkinkan aliran bola bergerak secara dinamis, membuka ruang serangan, serta meminimalkan risiko kehilangan bola. *Passing* yang efektif menuntut posisi tubuh yang seimbang, arah dan kekuatan lemparan yang tepat, *timing* pelepasan bola yang sesuai, serta fokus pandangan kepada penerima bola.

Dalam permainan bola basket, *Passing* berkontribusi terhadap penguasaan bola dan efektivitas serangan tim. Dendra Pratama, dkk (2025, p. 51) menyatakan bahwa *Passing* tergolong teknik dasar yang relatif mudah dibandingkan teknik lainnya, namun memiliki peran krusial dalam pertandingan. Umpan yang tepat menjadi kunci keberhasilan serangan serta penentu terciptanya peluang tembakan yang berpotensi menghasilkan angka.

Penguasaan teknik *Passing* yang baik tidak hanya mempermudah aliran bola antar pemain, tetapi juga meningkatkan efektivitas serangan dan meminimalkan risiko kehilangan bola. *Passing* yang dilakukan dengan *timing*, akurasi, dan kecepatan yang tepat memungkinkan bola bergerak secara dinamis, membuka ruang serangan, serta menjaga kontinuitas penguasaan bola.

Teknik *Passing* yang efektif meliputi beberapa komponen utama, yaitu posisi tangan dan tubuh yang seimbang, arah dan kekuatan lemparan yang tepat, *timing* pelepasan bola yang sesuai, serta fokus pandangan ke arah penerima bola untuk menjaga komunikasi dan mengantisipasi pergerakan rekan setim.

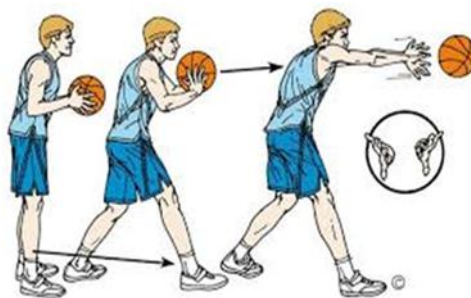
Latihan *Passing* dilakukan secara bertahap mulai dari teknik dasar hingga penerapan dalam permainan. Beberapa jenis *Passing* yang umum dipelajari antara lain:

- a. *Chest Pass* (Operan Dada)

Chest pass dilakukan dengan memegang bola di depan dada menggunakan kedua tangan. Langkahkan satu kaki ke depan, luruskan lengan, dan dorong bola ke arah penerima. Langkah-langkah melakukan *Chest pass*:

1. Posisi Awal: Berdiri stabil dengan kaki selebar bahu, bola di depan dada, jari menempel kuat pada bola.
2. Pandangan: Fokus pada rekan yang akan menerima bola.
3. Gerakan Mendorong: Langkahkan kaki berlawanan arah lemparan, dorong bola lurus ke depan, dan jentikkan pergelangan tangan.
4. Latihan: Ulangi gerakan untuk meningkatkan kecepatan dan ketepatan operan.

Posisi Akhir: Kedua tangan lurus di depan setinggi dada, gunakan tenaga tubuh untuk menambah kecepatan dan akurasi.



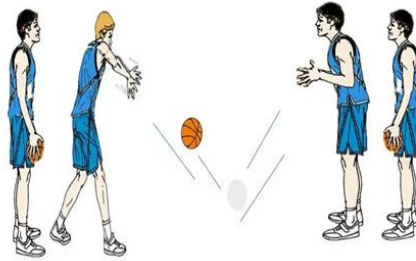
Gambar 3.1. *Chest Pass* (Operan Dada)

Sumber: <https://share.google/images/Jh9gvg9ICAl1oJidn>

b. *Bounce Pass* (Operan Pantul)

Bounce pass dilakukan dengan memantulkan bola ke lantai sekitar sepertiga jarak ke penerima agar bola memantul ke arah pinggangnya. Teknik ini memerlukan kontrol dan ketepatan agar operan sampai dengan baik kepada penerima. Langkah-langkah Posisi Awal: Berdiri dengan kaki terbuka selebar bahu, lutut sedikit ditekuk untuk menjaga keseimbangan dan kesiapan gerak..

1. Pegangan Bola: Pegang bola di depan dada dengan kedua tangan.
2. Dorongan Bola: Dorong bola ke lantai pada titik sekitar sepertiga jarak menuju penerima, gunakan gerakan lengan dan pergelangan tangan yang sinkron.
3. Titik Pantulan: Pastikan bola memantul tepat ke arah pinggang penerima.
4. Pandangan: Fokus pada bola dan rekan penerima.
5. Penyesuaian: Sesuaikan kekuatan pantulan agar operan akurat.



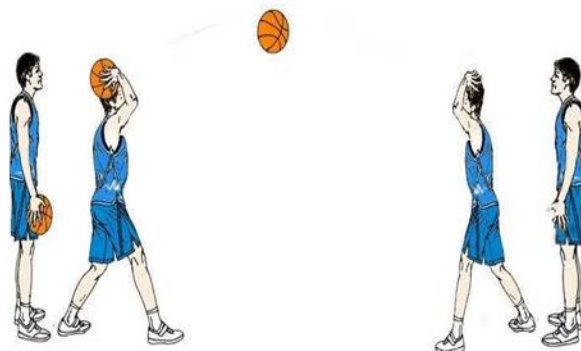
Gambar 3.2. *Bounce Pass* (Operan pantul)

Sumber: <https://share.google/images/6f0S9BfweP14hHUZt>

c. *Overhead Pass* (Operan Atas Kepala)

Overhead pass dilakukan dengan melempar bola dari atas kepala menggunakan dua tangan untuk mengirim bola lurus dan kuat. Langkah-langkah melakukan *Overhead pass*:

1. Posisi Awal: Berdiri tegak dengan bola di atas kepala, siku sedikit ditekuk.
2. Gerakan Kaki: Langkahkan kaki dominan ke depan untuk keseimbangan dan kekuatan.
3. Ayunan Bola: Condongkan badan sedikit ke depan, ayunkan bola ke depan dengan kedua tangan lurus.
4. Lemparan: Lepaskan bola dengan tenaga dari kaki dan pinggang.
5. Arah Umpan: Lempar bola lurus ke arah rekan yang bergerak.
6. Jentikan Tangan: Beri *backspin* dengan jentikan pergelangan tangan agar bola stabil.



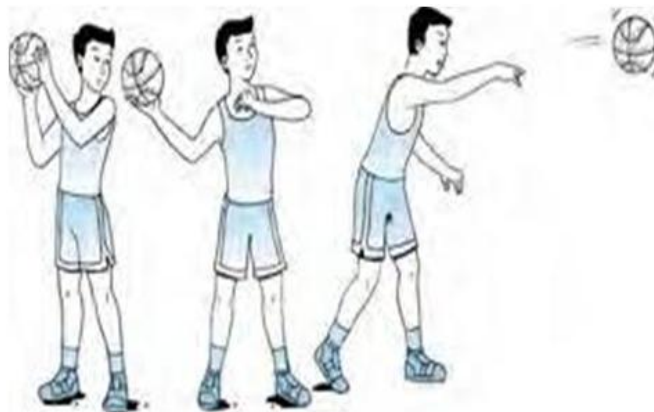
Gambar 3.3. *Overhead Pass* (Overan Atas Kepala)

Sumber: <https://share.google/images/OlvM73DJ6dSNBOS6L>

d. *Baseball Pass* (Operan Satu Tangan)

Baseball pass dilakukan dengan satu tangan dari samping kepala untuk mengirim bola jarak jauh dengan cepat dan akurat. Langkah-langkah melakukan *Bounce pass*:

1. Posisi Awal: Berdiri dengan kaki selebar bahu, kaki lemah di depan, lutut sedikit ditekuk.
2. Pegangan Bola: Pegang bola di samping kepala dengan tangan terkuat, tangan lainnya menjaga keseimbangan.
3. Gerakan Lempar: Ayunkan bola seperti melempar baseball, dorong bola ke depan menuju rekan.
4. Akhir Gerakan: Ikuti arah lemparan dengan gerakan tangan dan pindahkan berat badan ke depan agar operan lebih kuat dan akurat.



Gambar 3.4. *Baseball Pass* (operan satu tangan)

Sumber: <https://share.google/images/bsZCNDYx0ds0JNAFO>

2.1.3 Pembelajaran Bola Basket untuk Mendukung Visi dan Pengembangan Potensi Siswa MTsN 2 Kuningan

Permainan bola basket merupakan cabang olahraga yang strategis untuk pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah (setingkat SMP) karena berperan penting dalam pengembangan fisik, keterampilan motorik, dan pembentukan karakter peserta didik. Pada masa remaja, terjadi perkembangan fisik dan psikomotorik yang pesat, sehingga pelaksanaan pembelajaran dan intensitas latihan perlu disesuaikan dengan kemampuan, kondisi fisik, serta kesiapan psikologis siswa.

Pembelajaran bola basket tidak hanya berfokus pada penguasaan teknik

dasar seperti *dribbling*, *Passing*, *shooting*, dan *rebound*, tetapi juga pada peningkatan kebugaran jasmani yang mencakup koordinasi, kelincahan, keseimbangan, kecepatan, daya tahan, dan kekuatan otot. Pratiwi dan Maulidiyah (2022, p. 5) menegaskan bahwa bola basket merupakan media latihan motorik yang komprehensif karena mengintegrasikan gerak dinamis, kekuatan fisik, ketepatan gerak, serta kemampuan pengambilan keputusan secara cepat dalam situasi permainan yang kompleks.

Selain aspek fisik dan motorik, bola basket juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai sosial. Melalui permainan beregu, siswa belajar menghargai peran anggota tim, meningkatkan komunikasi, serta menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan sportivitas (Dlis, 2020, p. 18). Aktivitas yang bersifat kompetitif dan kolaboratif ini mendorong siswa menerapkan etika, pengendalian diri, dan kepemimpinan dalam konteks permainan.

Pembelajaran bola basket berkaitan erat dengan karakteristik serta visi MTsN 2 Kuningan, yaitu “Terwujudnya Madrasah Tsanawiyah Bermutu Menuju Masa Depan, Berakhlak Mulia, Mampu Bersaing dan Berprestasi.” Visi tersebut menegaskan komitmen madrasah dalam menyelenggarakan pendidikan bermutu, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan berorientasi pada tantangan masa depan, guna membentuk peserta didik yang unggul secara akademik, bermoral, serta mampu berkompetisi secara sehat.

Sebagai bagian dari implementasi visi tersebut, pembelajaran bola basket dilaksanakan melalui perencanaan yang sistematis dan terstruktur dalam kerangka pendidikan jasmani. Kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif. Dengan demikian, bola basket tidak sekadar menjadi aktivitas fisik, tetapi juga sarana edukatif yang mendukung pencapaian tujuan institusional madrasah..

Frasa “mampu bersaing dan berprestasi” mencerminkan orientasi madrasah dalam menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta budaya berprestasi, baik dalam bidang akademik maupun nonakademik. Dalam konteks ini, pembelajaran bola basket berfungsi sebagai media yang relevan untuk menanamkan

nilai-nilai disiplin, kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan ketekunan. Melalui dinamika permainan beregu, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama serta menghargai peran dan kontribusi setiap anggota tim.

Selain itu, proses pembelajaran bola basket turut mendukung pembentukan akhlak mulia dan karakter positif peserta didik. Interaksi dalam permainan mendorong peserta didik untuk mengendalikan emosi, menaati peraturan, bersikap jujur dan adil, serta menunjukkan sikap saling menghargai. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan upaya madrasah dalam membentuk pribadi yang berintegritas dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping kontribusinya terhadap pembentukan karakter, pembelajaran bola basket juga meningkatkan mutu pendidikan jasmani secara menyeluruh. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan teknik dasar, tetapi juga mengembangkan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, dan kemampuan berpikir taktis. Melalui permainan yang kompetitif, peserta didik dilatih menghadapi tantangan, membangun rasa percaya diri, dan mencapai hasil optimal. Dengan demikian, pembelajaran bola basket mendukung pencapaian visi madrasah secara menyeluruh.

2.1.4 Model Pembelajaran dengan Pendekatan *Cooperative Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam merancang pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Gultom dan Sitepu (2025, p. 9), model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selaras dengan itu, Simeru dkk. (2023, p. 2) menegaskan bahwa model pembelajaran bersifat umum tetapi memiliki tujuan spesifik, berbeda dengan metode pembelajaran yang lebih menekankan langkah-langkah praktis. Tyasmaning (2022, p. 6) menambahkan bahwa model pembelajaran menjadi pedoman dalam merencanakan pembelajaran kelas maupun tutorial, termasuk penggunaan perangkat pembelajaran seperti buku, film, komputer, dan kurikulum.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran berperan sebagai kerangka konseptual dan pedoman sistematis dalam merancang proses belajar. Model ini tidak hanya mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi juga bersifat umum dengan tujuan spesifik, berbeda dari metode pembelajaran yang menekankan langkah-langkah praktis.

Karakteristik model pembelajaran mencakup beberapa aspek penting yang membedakannya dari sekadar metode atau strategi. Model pembelajaran disusun berdasarkan teori belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman untuk merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran agar efektif dan terarah (Simeru et al., 2023, p. 3). Karakteristik utama model pembelajaran meliputi::

1. Berlandaskan teori belajar tertentu.
2. Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
3. Memiliki sintaks atau urutan langkah pembelajaran.
4. Menetapkan sistem sosial dalam interaksi belajar.
5. Memiliki sistem pendukung pembelajaran.

Dengan karakteristik ini, model pembelajaran mengintegrasikan teori, tujuan, sintaks, sistem sosial, dan dukungan sehingga proses belajar menjadi konsisten dan mampu menghasilkan hasil yang diharapkan.

Berbagai model pembelajaran dapat dipilih sesuai kebutuhan dan tujuan pendidikan. Beberapa model yang sering digunakan antara lain:

1. *Cooperative Learning*: Menekankan kerja sama kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, meningkatkan interaksi sosial, motivasi, dan hasil belajar.
2. *Problem Based Learning* (PBL): Mengutamakan proses pemecahan masalah secara ilmiah sebagai inti kegiatan belajar.
3. *Project Based Learning* (PjBL): Berbasis proyek atau kegiatan nyata, mendorong eksplorasi, sintesis, dan pengolahan informasi untuk menghasilkan produk pembelajaran.
4. *Direct Instruction*: Guru mentransfer informasi atau keterampilan secara langsung, berorientasi pada tujuan, dan distrukturkan.

5. *Inquiry Learning*: Menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar, aktif menelaah, merumuskan pertanyaan, dan membangun pengetahuan melalui penyelidikan.

Pemilihan dan penerapan model pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan karena setiap model memiliki keunggulan dan relevansi yang berbeda. Efektivitas suatu model sangat ditentukan oleh keselarasan antara konteks mata Pelajaran termasuk karakteristik dan kompleksitas materi dengan karakteristik peserta didik, seperti kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, serta kebutuhan perkembangan akademik dan sosial emosionalnya. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut secara matang, guru dapat mengondisikan proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif, interaktif, dan mampu mencapai tujuan instruksional yang diharapkan.

Salah satu model yang banyak diterapkan adalah *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif. *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif untuk mencapai tujuan belajar bersama. Model ini menekankan kerja sama, partisipasi aktif, pembagian tanggung jawab, dan saling ketergantungan antar anggota kelompok (Musyawir dkk., 2022, p. 28). Pendekatan ini mendorong interaksi sosial terstruktur yang dapat meningkatkan penguasaan materi, keterampilan sosial, motivasi belajar, serta aspek afektif dan kognitif siswa (Utami dkk, 2021, p. 106). Secara filosofis, *Cooperative Learning* sejalan dengan konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi, dialog, dan kerja sama aktif antarsiswa. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya menekankan hasil akademik, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan sosial secara menyeluruh.

Penerapan *Cooperative Learning* didasarkan pada prinsip-prinsip dasar sebagai landasan keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi mengarahkan kegiatan belajar agar efektif dan terstruktur., yaitu:

1. *Positive Interdependence* (Ketergantungan Positif): Keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok.
2. *Individual Accountability* (Tanggung Jawab Individu): Setiap siswa bertanggung jawab terhadap penguasaan materi dan penyelesaian tugas.

3. *Face to Face Interaction* (Interaksi Tatap Muka): Anggota kelompok berinteraksi langsung untuk memberikan dukungan, penjelasan, dan umpan balik.
4. *Social Skills* (Keterampilan Sosial): Kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan manajemen konflik yang dikembangkan secara eksplisit.
5. *Group Processing* (Pemrosesan Kelompok): Refleksi bersama untuk menilai kinerja, memperbaiki kelemahan, dan meningkatkan kualitas kolaborasi.

Cooperative Learning merupakan model pedagogis komprehensif yang mengintegrasikan ranah kognitif, sosial, afektif, dan struktural untuk mendukung perkembangan akademik serta karakter siswa. Secara akademik, pendekatan berpusat pada siswa (*student centered learning*) ini terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis. Sementara dari aspek sosial, model ini mampu mengembangkan keterampilan interpersonal, tanggung jawab individu maupun kolektif, serta menciptakan iklim belajar yang partisipatif.

Meskipun memiliki keunggulan regulatif tersebut, model ini memiliki keterbatasan operasional karena membutuhkan manajemen kelas yang matang dan alokasi waktu yang relatif lebih lama dibanding metode konvensional. Efektivitas pembelajarannya juga sangat bergantung pada keterampilan sosial siswa, dengan adanya risiko kontribusi antaranggota kelompok yang tidak merata serta potensi munculnya konflik interpersonal yang dapat menghambat pencapaian tujuan kelompok jika tidak dikelola dengan baik.

Dengan demikian, *Cooperative Learning* bukan sekadar metode pengajaran, tetapi sebuah model pedagogis yang komprehensif menggabungkan aspek kognitif, sosial, afektif, dan struktural yang mampu mendukung perkembangan akademik serta karakter sosial siswa secara menyeluruh.

2.1.5 Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bola Basket di Mata Pelajaran PJOK

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama dalam kelompok kecil dengan kompetisi akademik melalui permainan dan turnamen. Dalam model ini,

siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan mengikuti proses belajar yang diakhiri dengan turnamen akademik. Berdasarkan literatur, TGT didefinisikan sebagai pembelajaran yang “menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki prestasi akademik sebanding.”

Dengan demikian, TGT menekankan kerja sama antar anggota kelompok sekaligus menghadirkan kompetisi sehat yang memotivasi siswa, baik secara kolektif maupun individual. Model ini awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai salah satu varian pembelajaran kooperatif, kemudian dipopulerkan oleh Robert E. Slavin dalam literatur pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, TGT menggunakan kelompok heterogen dan turnamen akademik sebagai inti struktur pembelajaran. Seiring waktu, model ini telah diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik akademik maupun Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), sehingga menunjukkan fleksibilitas dan adaptabilitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Beberapa penelitian empiris di Indonesia mendukung efektivitas TGT. Penelitian di STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat, Indramayu oleh Zevender dkk. (2023, p. 116) menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Selain itu, dalam pembelajaran PJOK, implementasi TGT terbukti meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa secara signifikan (Putra, dkk., 2023, p. 12).

Berdasarkan tinjauan teori dan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGT bukan hanya strategi pembelajaran kolaboratif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Dengan karakteristik yang fleksibel, TGT dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan perbedaan karakteristik peserta didik, sehingga dapat diterapkan secara adaptif dalam berbagai konteks pembelajaran.

Menurut Slavin, model TGT terdiri dari beberapa komponen utama. Berikut komponen-komponen tersebut:

1. Presentasi Kelas (*Class Presentation* / Penyajian Materi): Guru menyajikan

materi secara klasikal atau diskusi sehingga seluruh siswa mendapat informasi dasar sebelum berproses lebih lanjut.

2. Kelompok (*Teams*): Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4-6 orang) dengan keanggotaan heterogen. Kelompok bertugas mempelajari materi bersama, saling membantu, dan mempersiapkan anggota untuk permainan atau kompetisi.
3. Game Akademik (*Games*): Kelompok mengikuti permainan akademik berbasis materi, seperti kuis atau tugas, untuk menguji penguasaan individu.
4. Turnamen (*Tournament*): Kelompok atau perwakilan tim saling bersaing dalam turnamen untuk meraih poin tim, sehingga mendorong kompetisi dan motivasi belajar.
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition / Reward*): Skor tim dijumlahkan, dan tim dengan peringkat tertinggi diberi penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi.

Implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah keunggulan taktis sekaligus keterbatasan operasional. Di satu sisi, keunggulan TGT terletak pada kemampuannya meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar siswa melalui kompetisi sehat serta penghargaan kelompok. Model ini juga efektif menumbuhkan tanggung jawab kolektif, kerja sama, pengembangan sosial-emosional, toleransi, serta akselerasi penguasaan materi yang berdampak pada peningkatan prestasi akademik maupun keterampilan siswa.

Di sisi lain, model ini memiliki keterbatasan karena efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru dalam melakukan perencanaan kompleks, mulai dari pembagian kelompok heterogen yang seimbang hingga pengelolaan turnamen. Selain itu, keterbatasan lain muncul dari potensi ketidakmampuan siswa berprestasi tinggi dalam menjadi tutor sebaya yang efektif bagi rekannya, serta risiko adanya fokus berlebihan pada kompetisi dan perolehan poin yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari esensi pemahaman materi pembelajaran.

Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya relevan dan efektif diterapkan dalam pendidikan jasmani, khususnya dalam materi permainan bola besar seperti bola basket. Keunggulan - keunggulan tersebut antara lain:

- a) Meningkatkan partisipasi aktif siswa: Dengan sistem turnamen dan permainan yang kompetitif, siswa lebih terdorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar secara langsung.
- b) Meningkatkan hasil belajar psikomotorik dan kognitif: Siswa tidak hanya memahami konsep gerak dan teknik bermain, tetapi juga melatih keterampilan secara langsung.
- c) Mengembangkan keterampilan sosial: *Team Games Tournament* (TGT) menumbuhkan sikap tanggung jawab, toleransi, sportivitas, dan kerjasama tim yang merupakan nilai utama dalam pendidikan jasmani.
- d) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan: Unsur permainan dan penghargaan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
- e) Memberikan ruang belajar yang adil: Dalam kelompok heterogen, siswa saling membantu dan mendukung, sehingga siswa dengan kemampuan rendah pun mendapatkan kesempatan berkembang.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bola basket merupakan strategi efektif untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar (*passing*, *dribbling*, dan *shooting*) sekaligus mendorong kerja sama tim dan motivasi belajar siswa. Melalui pembagian kelompok kecil yang heterogen, model ini menciptakan interaksi intensif, latihan kolaboratif, dan kompetisi sehat lewat permainan edukatif. Pendekatan ini tidak hanya mengasah performa fisik dan mekanika gerak individu, melainkan juga memfasilitasi pengembangan kompetensi sosial, tanggung jawab, dan dinamika kelompok yang krusial dalam pendidikan jasmani.

Dalam prosesnya, TGT menginternalisasi nilai-nilai karakter, etika olahraga, dan keterampilan sosial esensial, seperti komunikasi efektif, pengendalian diri, serta penghormatan terhadap lawan dalam situasi kompetitif. Lingkungan belajar yang suportif dan kondusif ini mampu meminimalkan kecemasan siswa terhadap kesalahan, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam menguasai keterampilan teknis. Keberhasilan dalam model ini dibangun atas dasar kontribusi bersama, di mana siswa belajar untuk saling mendukung, memberikan umpan balik, dan memecahkan masalah kelompok secara kolektif.

Lebih jauh lagi, model TGT mendukung terwujudnya pembelajaran pendidikan jasmani yang holistik dan seimbang dengan mengintegrasikan ranah fisik, sosial, dan afektif. Melalui pendekatan kooperatif ini, siswa dilatih untuk menghargai perbedaan kemampuan individu, mengelola konflik secara konstruktif, serta membangun solidaritas antaranggota. Dengan demikian, implementasi TGT tidak hanya berorientasi pada eskalasi keterampilan teknis dan prestasi akademis, melainkan juga berkontribusi nyata pada pembentukan perilaku positif, sportivitas, serta kesiapan mental dan emosional siswa secara terintegrasi.

2.2 Hasil Penelitian yang relevan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap eskalasi hasil belajar *passing* bola basket siswa kelas IXA MTsN 2 Kuningan. Dampak signifikan ini ditunjukkan melalui peningkatan keterampilan teknik dasar serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui pengondisian kelompok heterogen, model TGT berhasil menstimulasi kerja sama, komunikasi interaktif, dan motivasi belajar siswa secara kooperatif.

Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung temuan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Astawa, Rai, dan Suwiwa (2016) dalam penelitiannya di SMP Negeri 4 Baturiti menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik *Passing* bola basket siswa. Model TGT mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga penguasaan keterampilan teknik *Passing* menjadi lebih baik..
2. Kurniawan dan Kartiko (2017) melaporkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar *Passing* bola basket siswa SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *Passing* secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional
3. Putri, Artanayasa, dan Satyawan (2019) juga menemukan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar teknik dasar *Passing* bola basket, khususnya *chest pass* dan *bounce pass*. Model TGT membantu siswa memahami teknik dasar melalui aktivitas belajar yang bersifat kolaboratif dan kompetitif secara sehat.

4. Prasetyo dan Kuntjoro (2023) dalam penelitiannya pada siswa SMA menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar *Passing* bola basket. Pembelajaran dengan TGT membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Mahendra, Kresnapati, dan Suwarso (2024) melalui penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan *Passing* bola basket siswa SMK. Penerapan TGT secara bertahap melalui tindakan pembelajaran mampu memperbaiki keterampilan teknik dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara konsisten efektif dalam: (1) meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran; (2) meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor; serta (3) memperkuat penguasaan keterampilan teknis, khususnya *Passing* dalam permainan bola basket.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu dilaksanakan pada jenjang SMP dan SMA di sekolah umum dengan menggunakan desain eksperimen. Selain itu, pengukuran hasil belajar umumnya masih bersifat umum dan belum menguraikan secara rinci peningkatan pada setiap bentuk teknik *Passing*, seperti *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, secara terstruktur dan berkelanjutan.

Unsur pembaruan penelitian ini terletak pada empat aspek utama, yaitu: pelaksanaan di lingkungan madrasah (siswa kelas IXA MTsN 2 Kuningan) yang memiliki kultur khas; penggunaan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui siklus reflektif berkesinambungan; kefokusannya pada peningkatan teknik *passing* bola basket secara terperinci (*chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*); serta penilaian hasil belajar yang mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Melalui orisinalitas tersebut, penelitian ini tidak hanya memperkuat teori efektivitas model TGT, melainkan juga memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di madrasah secara kontekstual, sistematis, dan berkelanjutan.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini merupakan representasi sistematis yang memetakan konsep, variabel, serta jalinan hubungan antarvariabel yang menjadi landasan teoretis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Konstruksi kerangka ini dirancang secara komprehensif guna memberikan arah penafsiran yang jelas mengenai alur pemikiran peneliti, khususnya dalam mengonstruksi bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berperan secara taktis sebagai instrumen intervensi tindakan (*action*) di dalam kelas.

Melalui pendekatan ini, aktivitas tindakan diorientasikan secara terukur untuk memecahkan problematika pembelajaran riil yang dihadapi di lapangan, sekaligus menstimulasi determinasi perubahan ke arah yang lebih positif dalam memengaruhi peningkatan hasil belajar keterampilan teknik dasar *passing* bola basket. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat memberikan dampak signifikan terhadap perbaikan performa dan capaian kompetensi motorik pada siswa kelas IXA MTsN 2 Kuningan.

Secara operasional, rancangan tindakan dalam penelitian ini mengintegrasikan dua variabel utama sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel Tindakan): Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan sebuah pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) yang menyinergikan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademis yang sehat melalui permainan edukatif. Implementasi tindakan ini dirancang secara simultan untuk menstimulus tiga ranah kompetensi siswa, meliputi aspek kognitif (pemahaman konsep gerak dan strategi *passing*), aspek psikomotorik (perbaikan performa teknis *passing* agar lebih tepat, akurat,

dan efektif), serta aspek afektif (penumbuhan sikap kolaboratif, motivasi intrinsik, kedisiplinan, sportivitas, dan tanggung jawab di dalam tim).

2. Variabel Terikat (Variabel Harapan): Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* bola basket siswa. Keberhasilan variabel ini diukur berdasarkan peningkatan tiga ranah kompetensi pascatindakan, yang mencakup: kompetensi kognitif (penguasaan teori, teknik dasar, dan prosedur mekanika gerak), kompetensi psikomotorik (keterampilan motorik dalam mengeksekusi teknik *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass* secara fungsional), serta kompetensi afektif (internalisasi nilai-nilai karakter, motivasi belajar, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran pendidikan jasmani).

Penerapan intervensi model TGT diyakini mampu mengoptimalkan capaian hasil belajar siswa melalui mekanisme tahapan tindakan yang terstruktur sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*): Guru menyampaikan materi esensial dan mendemonstrasikan prinsip dasar *passing* bola basket, sehingga siswa memperoleh landasan kognitif yang kuat mengenai konsep gerakan sebelum melakukan praktik.
- b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*): Siswa ditempatkan dalam tim-tim kecil yang heterogen untuk menumbuhkan interaksi sosial, kerja sama, saling membelajarkan (*peer tutoring*), serta rasa tanggung jawab bersama dalam menguasai keterampilan teknik dasar *passing*.
- c. Permainan (*Games*): Struktur permainan dirancang untuk mendorong siswa melakukan latihan fisik berbasis mekanika gerak *passing* secara berulang dalam atmosfer yang menyenangkan, sekaligus menjadi media evaluasi formatif mandiri atas keterampilan yang dipelajari.
- d. Turnamen (*Tournament*): Kompetisi antartim yang adil berfungsi untuk memicu motivasi, menguji konsistensi keterampilan teknis di bawah tekanan permainan, serta memperkuat sikap disiplin dan sportivitas siswa.
- e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*): Pemberian apresiasi terhadap performa tim bertujuan untuk memelihara motivasi berkelanjutan, mengukuhkan kualitas kerja sama, dan membangun iklim kelas yang positif.

Melalui kerangka konseptual yang terstruktur, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai bentuk intervensi tindakan dalam PTK ini bekerja dengan cara menginterupsi kondisi awal pembelajaran konvensional yang kurang optimal, untuk kemudian merekonstruksi dan memperkuat setiap tahapan belajar siswa. Alur siklus tindakan ini diinisiasi mulai dari tahap rekonstruksi pemahaman konsep dasar, akselerasi pengembangan kualitas kerja sama kelompok secara kolaboratif, hingga pelaksanaan evaluasi serta refleksi terhadap hasil belajar yang objektif dan terukur.

Pendekatan pembelajaran yang dinamis ini tidak hanya didesain untuk mendorong partisipasi aktif siswa secara inklusif di dalam kelas, melainkan juga diarahkan untuk mengoptimalkan kapasitas keterampilan teknis spesifik siswa, khususnya pada penguasaan mekanika gerak *passing* dalam cabang olahraga bola basket. Melalui pengondisian tindakan yang sistematis tersebut, hambatan pembelajaran pada kondisi awal dapat teratasi sehingga target capaian hasil belajar siswa dapat terpenuhi secara optimal pada kondisi akhir.

Berdasarkan deskripsi alur pemikiran teoretis yang telah dipaparkan, jalinan hubungan fungsional antarvariabel yang mengilustrasikan secara komprehensif mengenai proses intervensi Tindakan dimulai dari analisis kondisi awal kelas, pelaksanaan tahapan siklus tindakan, hingga proyeksi pencapaian kondisi akhir secara skematis dapat dirumuskan dan divisualisasikan ke dalam bagan kerangka konseptual sebagai berikut:

**Penerapan Model TGT → Peningkatan Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif
→ Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Bola Basket.**

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tujuan penelitian dan permasalahan yang telah diuraikan, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *Passing* bola basket siswa kelas IXA MTsN 2 Kuningan dalam pembelajaran PJOK, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.