

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Konsep Belajar**

Banyak pengertian mengenai definisi belajar, namun secara umum belajar adalah suatu tindakan manusia yang berlaku sepanjang hayatnya sehingga manusia memiliki progres perubahan dalam hidupnya. Pengertian belajar menurut Burt on dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities*, seperti yang dikutip Aunurrahman dalam (Siregar & Nara 2015, p. 152) adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu, dan antara individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu menurut (Setiawati, 2018, p.31) Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Sedangkan menurut (Nurrita, 2022, p.174) belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, maupun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Dari definisi belajar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan tindakan manusia yang berlaku sepanjang hidupnya untuk suatu perubahan dengan belajar dari berbagai sumber dan bisa juga disebut peraktek atau pengalaman hingga manusia tersebut mengalami perubahan pada hidupnya.

##### **2.1.2 Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses pengelolaan lingkungan belajar yang bertujuan agar siswa mampu mengoptimalkan kemampuan dan potensi yang dimiliki, sehingga terjadi perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Proses ini tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dapat terjadi di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal tersebut dimungkinkan karena dunia beserta isinya, termasuk manusia, senantiasa mengalami perubahan. Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Lalu menurut (Isman, 2011, p.136) dalam (Budiastuti et al., 2021, p. 40) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna”.

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar dan untuk mencapai tujuan dalam kurikulum yang sudah ada.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam dunia pendidikan karena menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga mencakup keterampilan serta sikap yang berkembang setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialaminya. Adapun pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh (Andri et al., 2023 p.14) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Hasil belajar menurut (Supardi, 2015) dalam (Andri et al., 2023 p.15) adalah tahap pencapaian actual yang di tampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan.

Dari definisi hasil belajar yang telah di kemukakan, penulis dapat menyimpulkan hasil belajar merupakan suatu hasil pencapaian dari proses belajaryang telah di capai oleh siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang membawa perubahan serta tingkah laku seseorang.

#### **2.1.4 Macam-Macam Model Pembelajaran**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan prosedur serta perencanaan yang sistematis dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Model pembelajaran pada dasarnya dapat dipahami sebagai suatu sistem yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih terarah dan bermakna. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai representasi yang memberikan acuan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut (Amaliyah, 2021, p.47) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) dan merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau di lapangan.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani jangka panjang, tidak jarang muncul rasa jenuh baik pada siswa maupun guru. Kondisi ini tentu dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila tidak segera diatasi. Oleh karena itu, seorang guru perlu memahami serta mampu menerapkan berbagai model pembelajaran yang tersedia dalam pendidikan jasmani. Tujuan utama dari penerapan model pembelajaran tersebut adalah menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, menyenangkan, serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi monoton dan siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan. Lebih jauh, hasil dari penerapan model pembelajaran jangka panjang diharapkan mampu memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan siswa yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa mendatang. Selain faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, terdapat pula aspek lain yang turut memengaruhi hasil belajar, seperti motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan, kondisi sosial ekonomi, serta faktor fisik dan psikis. Menurut (Hidayat & Januar, 2020, p. 11) dalam buku yang berjudul “Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Mengungkapkan bahwa ada macam-macam model pembelajaran, diantaranya:

1. *Direct Interuction*
2. *Personalized System For Intructions.*
3. *Cooperative learning*
4. *Sport Education*
5. *Peer Teaching*
6. *Inquiry Learning.*
7. *Tactical Games*

Berdasarkan hasil pemaparan yang telah disampaikan, peneliti dalam penelitian ini menetapkan penggunaan model *cooperative learning* sebagai pendekatan pembelajaran. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menumbuhkan antusiasme mereka dalam proses belajar. Dengan penerapan model tersebut, diharapkan interaksi antar siswa semakin meningkat dan suasana kelas menjadi lebih aktif.

#### **2.1.5 Macam-Macam Model Pembelajaran *Cooperatif Learning***

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa tipe yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas menurut (Amin, 2023, p. 206) yaitu:

1. *Student Team Achievment Division* (STAD),
2. *Jigsaw*,
3. *Think Pair Share*
4. *TGT (Team Game Tournament)*
5. *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) diterapkan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribbling* dalam permainan bola basket. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang memadukan unsur kompetisi, kerja sama tim, dan pembelajaran berbasis permainan. Melalui pendekatan tersebut, siswa terdorong untuk mengasah kemampuan mereka secara aktif dalam suasana yang menyenangkan namun tetap kompetitif. Kompetisi yang sehat antar kelompok tidak

hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran *dribbling*, model *Team Game Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan teknis secara langsung dalam situasi yang menyerupai permainan nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan, menarik, dan bermakna. Selain itu, menurut (Hidayati et al., 2024, p. 48) *Team Game Tournament* (TGT) juga mengedepankan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan tentang teknik *dribbling*, memperkuat kerja sama tim yang sangat penting dalam bola basket. Proses evaluasi dalam model *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan secara berkelanjutan melalui bentuk turnamen atau pertandingan antar tim, yang memberikan ruang bagi siswa untuk menilai kemajuan keterampilan mereka secara langsung. Melalui kegiatan ini, siswa juga memperoleh umpan balik yang bersifat membangun, sehingga mereka dapat memahami aspek yang perlu diperbaiki maupun dikembangkan. Dengan cara ini, model *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan *dribbling*, tetapi juga turut menumbuhkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, serta rasa tanggung jawab dalam bekerja sama dengan tim. Semua aspek tersebut menjadi elemen penting yang mendukung performa siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran bola basket.

Selain itu, model *Team Game Tournament* (TGT) juga mendorong adanya interaksi positif antara guru dan siswa menurut (Lestari et al., 2023, p. 157) Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses kompetisi dan latihan, memberikan umpan balik yang berguna, serta memastikan siswa memahami teknik-teknik *dribbling* yang benar. Pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memberikan peluang bagi guru untuk lebih memperhatikan perkembangan individu setiap siswa, sekaligus membangun suasana belajar yang interaktif, dinamis, dan menyenangkan. Melalui kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan dengan unsur kompetisi dan kolaborasi, siswa tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis *dribbling*, tetapi juga belajar mengembangkan kerja sama tim, komunikasi efektif, serta sikap

sportivitas dalam berkompetisi. Dengan demikian, penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran *dribbling* bola basket diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan bermain, dan pemahaman siswa secara menyeluruh, sehingga mereka menjadi lebih siap dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

#### **2.1.6 Model Pembelajaran Tipe *Team Game Turnament* (TGT)**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok disertai dengan aktivitas permainan dan kompetisi akademik yang terstruktur. Model ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan koleganya di Johns Hopkins University sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui interaksi sosial dan motivasi belajar yang tinggi. Menurut Sugiata (2019, p. 79) *Team Game Tournamen* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda.

Secara konseptual, model pembelajaran TGT menggabungkan unsur belajar kolaboratif (*cooperative learning*) dan belajar kompetitif (*competitive learning*) dalam suasana yang menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar dari teman sekelompok melalui diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah secara bersama. Selanjutnya, melalui permainan dan turnamen, siswa diuji pemahamannya terhadap materi pelajaran secara individual untuk memberikan kontribusi skor bagi kelompoknya.

Model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar meningkat.

Pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Oleh karena itu, model ini berfungsi dengan baik untuk membuat lingkungan belajar yang positif dan interaktif. Menurut (Fitria, A. R., 2025, p. 72) Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi turnamen secara sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

### 2.1.7 Sintak Model Pembelajaran Tipe *Team Game Turnament* (TGT)

Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terdapat langkah – langkah yang harus di perhatian pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

| Tahapan         | Deskripsi                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Penyajian kelas | Pada tahap awal proses pembelajaran, guru biasanya memulai dengan penyampaian materi di kelas melalui metode pengajaran langsung, yang sering kali disertai dengan penjelasan lisan, ceramah, serta sesi tanya jawab. |

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pembentukan kelompok ( <i>team</i> ) | Setiap kelompok dalam pembelajaran terdiri dari empat hingga lima siswa dengan susunan anggota yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan maupun karakter. Setiap kelompok diberikan tanggung jawab untuk belajar secara kolaboratif, sehingga seluruh anggota dapat memahami materi dengan baik                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <i>Game</i>                          | Guru menyiapkan serangkaian pertanyaan atau permainan edukatif yang dirancang untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, baik dari hasil penyampaian di kelas maupun kegiatan belajar kelompok. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa akan memilih nomor permainan dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang berhasil memberikan jawaban benar akan memperoleh skor sebagai bentuk apresiasi, dan seluruh skor yang terkumpul kemudian akan digunakan sebagai akumulasi nilai dalam turnamen mingguan |
| <i>Turnament</i>                     | Kegiatan turnamen dalam model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dilaksanakan seminggu sekali atau setelah satu unit materi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       | <p>pembelajaran selesai dipelajari. Dalam kegiatan ini, siswa mengikuti permainan akademik dengan cara berkompetisi melawan peserta dari kelompok lain yang mempelajari materi serupa. Guru berperan dalam menyiapkan beberapa meja turnamen, di mana setiap meja diisi oleh tiga peserta yang memiliki tingkat kemampuan yang sebanding namun berasal dari kelompok berbeda. Dengan sistem ini, siswa yang berkemampuan tinggi akan berkompetisi dengan peserta yang setara, begitu pula dengan siswa yang masih membutuhkan bimbingan tambahan. Pendekatan tersebut memberikan peluang keberhasilan yang adil bagi setiap siswa, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Selain itu, akuntabilitas individu tetap dijaga selama turnamen berlangsung agar setiap peserta berusaha secara mandiri tanpa bantuan dari rekan satu tim</p> |
| <i>Team recognize</i> | <p>Tim yang berhasil menunjukkan kinerja terbaik selama turnamen akan memperoleh bentuk penghargaan atau sertifikat sebagai apresiasi atas usaha dan kerja sama mereka. Sama seperti dalam sebuah kompetisi, tim dengan perolehan poin atau skor tertinggi akan</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|  |                                                                                                                        |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | dinobatkan sebagai juara umum, diikuti oleh tim lain berdasarkan peringkat jumlah poin yang berhasil mereka kumpulkan. |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Tabel 2. 2 Sintak Model *Team Game Turnament* (TGT)

| Sintak Model Pembelajaran <i>Teams Games Turnament</i> (TGT) |                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Langkah-langkah                                              | Aktivitas Guru                                                                                                                              |
| Presentasi Kelas                                             | Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar, |
| <i>Teams</i>                                                 | Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen                                                                |
| <i>Games</i>                                                 | Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i>                                                                          |
| <i>Tournament</i>                                            | Guru mengadakan kompetisi antara kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.                                     |
| Rekondisi Tim                                                | Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.                                        |

(Sumber: diadaptasi dari Rusman, 2016:225)

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana yang aktif dan kolaboratif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### 2.1.8 Penerapan Model *Team Game Turnament* (TGT) Pada *Dribbling*

Pada pembelajaran teknik *dribbling* dalam bola basket, model *Team Game Turnament* (TGT) dapat diterapkan dengan cara membentuk tim-tim kecil yang berkompetisi dalam turnamen mini setelah latihan dasar. Dalam pendekatan ini, siswa terlebih dahulu berlatih *dribbling* secara struktur—misalnya gerakan kontrol bola, perubahan arah, dan kecepatan—kemudian tim-tim tersebut bertanding dalam skema *tournament* sehingga penerapan teknik terjadi dalam konteks permainan

nyata. Menurut (Putra et al., 2018, p. 63) penerapan model *Team Game Turnament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar karena model ini menggabungkan aspek kompetisi, kerja sama, dan repetisi terstruktur.

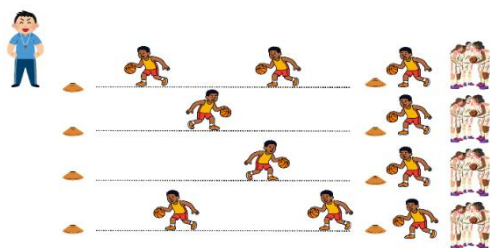
Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran dribbling bola basket merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok, permainan, dan kompetisi akademik secara terstruktur. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dribbling melalui interaksi sosial dan latihan berulang. Dalam pembelajaran dribbling, siswa tidak hanya dilatih secara individual, tetapi juga didorong untuk bekerja sama dalam tim dan berpartisipasi dalam turnamen yang menekankan penguasaan teknik dasar menggiring bola.

Pada tahap awal penerapan model *Team Game Turnament (TGT)*, guru menyampaikan materi teknik dasar dribbling kepada siswa melalui kegiatan penyajian kelas. Materi yang diberikan meliputi pengertian dribbling, tujuan dribbling dalam permainan bola basket, serta teknik pelaksanaan dribbling yang meliputi sikap awalan, pelaksanaan gerakan, dan gerakan lanjutan. Setelah siswa memahami konsep dasar, guru membentuk kelompok belajar yang heterogen berdasarkan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan karakteristik siswa. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk membantu anggotanya memahami materi melalui diskusi dan latihan bersama, sehingga tercipta proses pembelajaran yang kolaboratif.

Tahap berikutnya adalah kegiatan permainan (games), di mana guru menyediakan aktivitas permainan yang berkaitan dengan keterampilan dribbling, seperti latihan dribbling melalui rintangan, permainan estafet dribbling, mini game setengah lapangan, serta kuis teori dribbling. Kegiatan permainan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa sekaligus melatih keterampilan motorik secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Selanjutnya, kegiatan turnamen dilaksanakan dengan mempertemukan siswa dari kelompok yang berbeda tetapi memiliki tingkat kemampuan yang setara. Setiap siswa bertanding secara

individu, namun skor yang diperoleh akan dikumpulkan sebagai skor tim. Sistem turnamen ini memberikan kesempatan yang adil bagi seluruh siswa untuk berkompetisi sesuai dengan kemampuan masing-masing serta meningkatkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat.

Tahap terakhir dalam penerapan model *Team Game Turnament (TGT)* adalah pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*). Tim yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan usaha mereka. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok, serta memperkuat sikap sportivitas dalam pembelajaran.



Gambar 2. 1 Penerapan Model *Team Game Turnament (TGT)*

Berdasarkan uraian diatas, penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* pada pembelajaran dribbling bola basket dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat kerja sama tim, serta meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Model ini tidak hanya menekankan pencapaian hasil akhir, tetapi juga menekankan proses penguasaan teknik dasar dribbling melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dribbling bola basket di sekolah menengah pertama. Karakteristik Siswa Kelas VII H SMPN 12 Tasikmalaya

#### 2.1.9 Karakteristik Siswa Kelas VII H SMP N 12 Tasikmalaya

Siswa kelas VII SMPN 12 Tasikmalaya memiliki karakteristik yang khas dalam kegiatan belajar, terutama pada pembelajaran praktik olahraga. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam bermain, namun

kecenderungan mereka lebih berfokus pada kesenangan saat bermain daripada memahami proses pembelajaran itu sendiri. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang lebih suka langsung terlibat dalam permainan tanpa memperhatikan instruksi atau tahapan latihan yang diberikan oleh guru.

Selain itu, siswa kelas VII SMPN 12 Tasikmalaya juga memiliki pola pikir yang sederhana, yaitu berorientasi pada hasil akhir. Dalam pembelajaran bola besar misalnya, mereka lebih tertarik untuk segera memasukkan bola ke gawang daripada berlatih keterampilan dasar seperti dribbling, passing, atau penguasaan teknik permainan lainnya. Sikap ini menunjukkan bahwa siswa lebih menonjolkan aspek kompetisi dan kesenangan dibandingkan proses penguasaan keterampilan secara bertahap.

Berdasarkan pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas VII SMPN 12 Tasikmalaya cenderung berorientasi pada permainan dan hasil akhir, bukan pada proses belajar. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan namun tetap mendidik, sehingga siswa dapat menikmati sekaligus memahami pentingnya mempelajari teknik dasar secara benar sebelum mencapai tujuan permainan.

#### **2.1.10 Permainan Bola Basket**

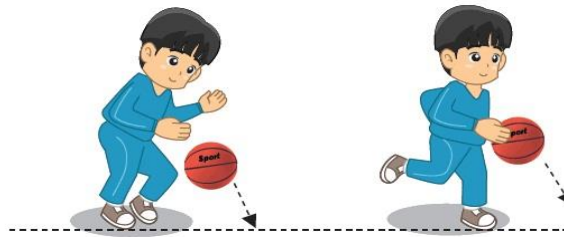
Permainan bola basket merupakan olahraga kelompok yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim berjumlah lima pemain. Tujuan dari permainan ini untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring dan mencegah lawan agar tidak dapat mencetak poin. Permainan bola basket banyak digemari di kalangan pelajar baik dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Menurut (Iqroni, 2017, p. 17) Bola basket adalah permainan olahraga berselang yang menggabungkan perubahan cepat secara berulang-ulang dalam melakukan arah gerakan. Bola basket termasuk olahraga kompetitif yang memiliki karakter permainan cepat dibandingkan olahraga lainnya.

Permainan ini membutuhkan kerja sama tim dan keterampilan setiap pemain itu sendiri. Terdapat beberapa komponen penting yang diperlukan dalam bola

basket yaitu, kekuatan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan, kelentukan, daya tahan, dan koordinasi. Menurut (Saputra et al., 2020, p. 27) Sedangkan untuk keterampilan pemain itu sendiri dapat menguasai teknik dasar bola basket yakni, *dribbling*, *passing*, *shooting*, dan *rebound*. Dalam permainan bola basket penguasaan teknik dasar sangat penting dalam meningkatkan kualitas pemain agar dapat menunjang tim pada saat bermain.

#### **2.1.11 *Dribbling* Bola Basket**

*Dribbling* atau menggiring bola adalah salah satu teknik dasar yang penting dikuasai oleh pemain. Dengan menggunakan teknik ini pemain dapat membawa bola ke segala arah asalkan bola tersebut dipantulkan serta dapat mengamankan bola dari rampasan lawan dengan cara memantulkan bola ke arah yang dituju. Menurut (Fatahilah, 2018, p. 12) *Dribbling* merupakan kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepat-cepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengadakan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur tempo permainan serta mencetak angka ke ring basket lawan secara efektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan. Selain itu, keterampilan *dribbling* memiliki peran yang sangat penting dalam permainan bola basket karena menjadi dasar bagi penguasaan teknik lain seperti *shooting* dan *passing*. Melalui kemampuan menggiring bola yang baik, seorang pemain dapat mencari ruang kosong di area pertahanan lawan untuk melakukan *passing* yang efektif atau menembakkan bola (*shooting*) ke arah ring tanpa pengawalan ketat. Dengan penguasaan *dribbling* yang mumpuni, permainan bola basket menjadi lebih variatif, dinamis, serta mampu meningkatkan semangat dan ritme permainan tim secara keseluruhan. Berdasarkan kutipan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *dribbling* adalah Teknik yang di gunakan pemain untuk mengontrol bola sambil bergerak di lapangan. Teknik ini memungkinkan pemain untuk menghindari lawan, menciptakan ruang, dan mencari peluang untuk mencetak gol atau memberikan umpan.



Gambar 2. 2 *Dribbling* Bola Basket Sumber : Ilmuips. (2020)

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat diperlukan guna mendukung tinjauan teoritis dan kerangka konseptual yang dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai acuan. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, diantaranya yaitu:

- 1) Penelitian yang penulis lakukan relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya : (Prakoso ,*et.al.*, 2022) Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Keolahragaan yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Teams Games Tournament (TGT)*. Pada siswa X MAN 3 Stabat tahun ajaran 2021/2022 Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepak bola pada siswa Kelas X MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.
- 2) Penelitian yang di lakukan oleh (Fahlevi et al., 2024) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)*. Simpulan dalam penelitian ini adalah bahwa model *Team Game Tournament (TGT)* mampu mengatasi kebosanan siswa di SMA N 14 Garut dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, baik pada siswa putra maupun putri. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran yang di gunakan untuk mengatasi meningkatkan motivasi belajar anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada sample usianya atau tingkatan pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* direkomendasikan untuk diterapkan dalam

pembelajaran bola basket di sekolah sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

- 3) Penelitian yang di lakukan oleh (Sari et al., 2021) yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola basket Melalui Penerapan Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Pada Siswa SMP Negeri 3 Ambon. Dalam penelitiannya megemukakan bahwa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik *passing* bola basket melalui penerapan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon. Persamaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaan nya terletak pada materi pembelajaran yang di sampaikan. Dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas ini bahwa aktivitas dan hasil belajar teknik passing bola basket meningkat melalui penerapan pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ambon.
- 4) Penelitian yang di lakukan oleh (E-issn et al., 2024) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. Dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) memiliki dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar PJOK pada materi keterampilan kebugaran jasmani bagi peserta didik kelas VI SDN Suko 2 Sidoarjo. Persamaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang di gunakan. Sedangkan perbedaanya terletak pada materi penelitiannya. Dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa menggunakan model pembelajaran *Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi keterampilan kebugaran jasmani.
- 5) Penelitian yang di lakukan oleh (Syafuruddin, 2020) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( *Team Group Tournament* ) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. Simpulan dalam penelitian ini adalah Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Group Tournament*) terhadap kecerdasan emosi siswa. Dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Group Tournament*) lebih

efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam kaitannya dengan kecerdasan emosi siswa.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Dari kajian teori diatas maka dapat di jadikan suatu kerangka berpikir tentu dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa kelas VII H SMP N 12 Tasikmalaya yang memerlukan proses pembelajaran secara sistematis dan inovatif agar siswa dapat memahami dan melakukan aktivitas jasmani dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMP N 12 Tasikmalaya proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran dengan aktif di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang penulis amati dan berdiskusi dengan guru olahraga di SMP Negeri 12 Tasikmalaya, kemampuan hasil belajar siswa dalam keterampilan dribbling bola basket masih tergolong belum cukup dimana siswa masih belum bisa mencapai KKTP yang ada. Selain itu, sebagian siswa mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran dribbling bola basket, meskipun secara teknik dasar dribbling siswa sudah cukup baik. Kejenuhan siswa tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik dan masih berpusat pada guru yaitu dengan model pembelajaran Direct Instruction, sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dribbling bola basket menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dipandang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berkompetisi secara sehat melalui permainan dan turnamen, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, model TGT diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar keterampilan dribbling bola basket.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan mengenai apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dribbling dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VII H SMP Negeri 12 Tasikmalaya. Hal tersebut di dukung dengan pernyataan (Santosa, 2019, p. 3) Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan alasan tersebut diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoretis, penelitian yang relevan dan kerangka konseptual yang telah ditemukan penulis, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, “Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *Dribbling* pada permainan bola basket kelas VII H SMP Negeri 12 Tasikmalaya”.