PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 3 Nomor 3 Agustus 2025, pp. 664-675
E-ISSN: 2964-7460 DOI: 10.58540/pijar.v3i3.2604

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KETERAMPILAN OVERHEAD PASS BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP

Melly Sukma Fitri[1], Zia Arifki[2], Andi Suci[3], Rahamad Hidayat[4], Ristawati[5]

[1] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Bireuen, Aceh, Indonesia; mellysukma027@gmail.com
[2] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Bireuen, Aceh, Indonesia; zia.arifki@gmail.com
[3] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Bireuen, Aceh, Indonesia; andi.suci@gmail.com
[4] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Bireuen, Aceh, Indonesia; rahmad.hidayat@gmail.com
[5] Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Bireuen, Aceh, Indonesia; ristawati@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-08-14
Revised 2025-08-25
Accepted 2025-08-30

ABSTRAK

Penguasaan keterampilan dasar bola basket memerlukan pembelajaran yang memberikan kesempatan praktik, interaksi, dan keterlibatan aktif siswa secara terstruktur. Salah satu keterampilan yang membutuhkan koordinasi gerak, kekuatan lemparan, dan ketepatan arah adalah overhead pass. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan overhead pass siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bireuen. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain pretest-posttest control group. Sebanyak 62 siswa dipilih melalui cluster random sampling dan terbagi menjadi kelompok eksperimen (31 siswa) dan kelompok kontrol (31 siswa). Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran TGT, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui tes keterampilan overhead pass dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 81,10, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 70,42, dengan selisih 10,68 poin. Hasil Independent Samples t-test menghasilkan nilai $t = 7{,}286$ dan $p < 0{,}001$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran keterampilan overhead pass dibandingkan pembelajaran konvensional. Struktur pembelajaran yang memadukan kerja kelompok, latihan, permainan, dan turnamen menjadikan TGT sebagai alternatif pedagogis yang relevan untuk mendukung pembelajaran keterampilan dasar bola basket secara aktif dan partisipatif.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Bola Basket, Overhead Pass, Pendidikan Jasmani

ABSTRACT

Mastering basic basketball skills requires learning that provides opportunities for practice, interaction, and active student involvement in a structured manner. One skill that requires coordination of movement, throwing power, and accuracy of direction is the overhead pass. This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the overhead pass skills of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Bireuen. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. A total of 62 students were selected through cluster random sampling and divided into an experimental group (31 students) and a control group (31 students). The experimental group followed TGT learning, while the control group followed conventional learning. Data were obtained through an overhead pass skills test and analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed that the average posttest score of the experimental group reached 81.10, higher than the control group at 70.42, with a difference of 10.68 points. The results of the Independent Samples t-test produced a value of $t = 7.286$ and $p < 0.001$, indicating a significant difference between the two groups. These findings indicate that the implementation of TGT yields better results in overhead pass skill learning than conventional learning. The learning structure, which combines group work, drills, games, and tournaments, makes TGT a relevant pedagogical alternative to support active and participatory learning of basic basketball skills.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Basketball, Overhead Pass, Physical Education

This is an open access article under the CC BY license.

Corresponding Author :
Melly Sukma Fitri
Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Aceh, Indonesia; mellysukma027@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi gerak, kebugaran, keterlibatan sosial, dan pengalaman belajar peserta didik. Orientasi pembelajaran pendidikan jasmani karena itu tidak cukup hanya menempatkan siswa sebagai pelaksana aktivitas fisik, tetapi perlu menghadirkan pengalaman belajar yang terstruktur, partisipatif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi (Marhamah Nasution, 2023). Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang relevan karena mampu mengintegrasikan dimensi motorik, kognitif, sosial, dan afektif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Diah & Siregar, 2023).

Dalam pembelajaran bola basket, penguasaan keterampilan dasar merupakan fondasi penting bagi kemampuan siswa untuk terlibat secara efektif dalam permainan. Salah satu keterampilan tersebut adalah *passing*, yang berfungsi dalam distribusi bola, pengembangan pola permainan, dan koordinasi antarpemain. *Overhead pass* sebagai salah satu bentuk *passing* menuntut keterpaduan posisi tubuh, koordinasi gerak, kekuatan lemparan, dan ketepatan arah operan. Penguasaan keterampilan tersebut membutuhkan pengalaman praktik yang terstruktur dan kesempatan melakukan gerakan secara berulang. Penelitian Antara et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket yang mencakup *overhead pass* dan *chest pass*. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas pengorganisasian pembelajaran menjadi faktor penting dalam pengembangan keterampilan gerak spesifik pada permainan bola basket.

Permasalahan empiris di SMP Negeri 2 Bireuen menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas VII masih mengalami kesulitan dalam melakukan *overhead pass*. Kesulitan tersebut terlihat pada arah operan yang kurang tepat, kekuatan lemparan yang belum memadai, serta koordinasi gerakan yang belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu memperluas keterlibatan siswa dalam aktivitas praktik, memberikan kesempatan latihan yang lebih intensif, dan membangun interaksi belajar antarsiswa. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada instruksi guru berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, mempraktikkan, dan memperbaiki keterampilan secara aktif.

Pembelajaran kooperatif menawarkan kerangka pedagogis yang menempatkan interaksi dan tanggung jawab belajar sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap pencapaian individual, tetapi juga terlibat dalam proses belajar bersama anggota kelompok. Bores-García et al. (2021) melalui tinjauan sistematis menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani telah diterapkan pada berbagai konten olahraga dan keterampilan motorik, dengan perhatian yang kuat terhadap aspek motivasi, iklim kelompok, dan interaksi pembelajaran. Bjørke dan Moen (2020) juga menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif secara berkelanjutan dapat membangun pengalaman belajar yang bermakna serta mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja dan belajar bersama teman sebaya (Zulfira, Anggereini, & Sadikin, 2019a).

Dalam konteks Indonesia, pembelajaran kooperatif juga menunjukkan perkembangan yang relevan dalam pendidikan jasmani. Tinjauan sistematis Gazali et al. (2022) memperlihatkan bahwa penelitian pembelajaran kooperatif di Indonesia telah mencakup model TGT, STAD, dan *Jigsaw*, dengan orientasi pada keterampilan olahraga, kerja sama, kepercayaan diri, serta pengembangan nilai sosial. Bukti yang lebih luas juga ditunjukkan oleh Boke et al. (2025) melalui meta-analisis yang menemukan efek positif pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. Temuan-temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya relevan untuk membangun interaksi sosial, tetapi juga potensial dalam mendukung pencapaian keterampilan dan hasil belajar siswa.

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memiliki karakteristik kuat untuk pembelajaran olahraga adalah *Teams Games Tournament* (TGT) (Ratnasari, 2018). Model ini mengintegrasikan aktivitas kelompok dengan permainan dan turnamen sehingga siswa memperoleh ruang untuk belajar, berlatih, berinteraksi, sekaligus mengaplikasikan keterampilan dalam situasi yang lebih dinamis (Bugis, Ratau, Salatalohy, Sarifa, & Wagola, 2023). Struktur tersebut relevan dengan karakter pembelajaran pendidikan jasmani yang membutuhkan keterlibatan langsung dan kesempatan praktik yang memadai. Dalam konteks bola basket, Risjanna et al. (2019) menemukan bahwa penerapan TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar permainan bola basket. Temuan serupa dilaporkan Prasetyo dan Kuntjoro (2021),

yang menunjukkan adanya pengaruh TGT terhadap hasil belajar *passing* bola basket (Zulfira, Anggereini, & Sadikin, 2019b).

Relevansi TGT terhadap pembelajaran bola basket juga diperkuat oleh penelitian yang lebih mutakhir. Rahman et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, sedangkan Fahlevi et al. (2024) melaporkan peningkatan penguasaan teknik dasar bola basket setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Boke et al., 2025). Bukti tersebut menunjukkan bahwa karakter kelompok, permainan, dan turnamen dalam TGT dapat diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan olahraga untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih partisipatif. Dengan demikian, TGT memiliki relevansi pedagogis untuk pembelajaran bola basket karena menghubungkan latihan keterampilan dengan interaksi kelompok dan situasi permainan yang terstruktur (Bjørke & Moen, 2020).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan kontribusi positif TGT terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dan bola basket, bukti empiris yang tersedia masih lebih banyak menempatkan keterampilan bola basket secara agregat atau mengukur beberapa keterampilan secara bersamaan. Prasetyo dan Kuntjoro (2021), misalnya, mengkaji hasil belajar *passing* bola basket secara lebih umum, sementara Antara et al. (2021) mengukur *overhead pass* bersama *chest pass*. Penelitian lain juga berfokus pada hasil permainan bola basket secara umum (Risjanna et al., 2019) atau keterampilan *dribbling* (Rahman et al., 2024). Dengan demikian, masih terdapat ruang empiris untuk menguji secara lebih terfokus efektivitas TGT terhadap *overhead pass* sebagai keterampilan spesifik yang menuntut koordinasi, kekuatan lemparan, dan ketepatan arah secara simultan (Bores-García, Hortigüela-Alcalá, Fernández-Río, González-Calvo, & Barba-Martín, 2021).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan fokus yang lebih spesifik dengan menempatkan keterampilan *overhead pass* sebagai variabel hasil utama dan membandingkan pembelajaran berbasis TGT dengan pembelajaran konvensional melalui desain *quasi-experimental pretest-posttest control group*. Fokus tersebut diharapkan memberikan bukti empiris yang lebih terarah mengenai relevansi TGT dalam pembelajaran keterampilan *passing* yang spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan *overhead pass* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bireuen.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan desain *pretest-posttest control group* untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan *overhead pass* bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bireuen. Sampel sebanyak 62 siswa dipilih dari populasi seluruh siswa kelas VII menggunakan *cluster random sampling*, kemudian dibagi berdasarkan kelas terpilih menjadi kelompok eksperimen (31 siswa) dan kelompok kontrol (31 siswa) (Casey & Goodyear, 2015). Kedua kelompok mengikuti *pretest* dan *posttest* menggunakan tes keterampilan *overhead pass* yang menilai posisi awal, pelaksanaan gerakan, dan posisi akhir. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran TGT melalui aktivitas kelompok, latihan keterampilan, permainan, dan turnamen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional (Fernandez-Rio, Sanz, Fernandez-Cando, & Santos, 2017). Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, perbedaan keterampilan *overhead pass* antarkelompok diuji menggunakan *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 (Gazali et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 62 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bireuen yang terbagi secara seimbang ke dalam dua kelompok, yaitu 31 siswa pada kelompok eksperimen dan 31 siswa pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Pengukuran keterampilan *overhead pass* dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* (Kagan, 1994). Data penelitian selanjutnya dianalisis melalui statistik deskriptif, pengujian normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik, serta pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*. Rangkaian analisis tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai capaian keterampilan *overhead pass* sekaligus menguji signifikansi perbedaan hasil antara kedua kelompok (Metzler, 2017).

Capaian Keterampilan *Overhead Pass*

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perbedaan capaian keterampilan *overhead pass* antara kelompok yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional (Mosston & Ashworth, 2008). Perbandingan nilai rata-rata *posttest* kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Mean
Eksperimen	31	81,10
Kontrol	31	70,42

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,10, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 70,42. Dengan jumlah siswa yang sama pada masing-masing kelompok, terdapat selisih rata-rata sebesar 10,68 poin yang mengarah pada kelompok eksperimen. Secara deskriptif, hasil tersebut memperlihatkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT mencapai keterampilan *overhead pass* yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Namun, perbedaan rata-rata tersebut masih memerlukan pengujian inferensial untuk menentukan apakah perbedaan antarkelompok signifikan secara statistik.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan terpenuhinya asumsi statistik yang digunakan dalam analisis parametrik. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikansi	Interpretasi
Pretest kelompok eksperimen	0,174	Normal
Posttest kelompok eksperimen	0,263	Normal
Pretest kelompok kontrol	0,198	Normal
Posttest kelompok kontrol	0,117	Normal

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen masing-masing sebesar 0,174 dan 0,263, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 0,198 dan 0,117. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis parametrik telah terpenuhi. Pengujian selanjutnya dilakukan terhadap homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Interpretasi
Pretest	0,504	Homogen
Posttest	0,427	Homogen

Nilai signifikansi homogenitas pada data *pretest* sebesar 0,504 dan pada data *posttest* sebesar 0,427. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas memberikan dasar untuk melanjutkan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples t-test*

Uji	Nilai t	Signifikansi	Keputusan
Independent Samples t-test	7,286	< 0,001	H_0 ditolak

Hasil *Independent Samples t-test* menghasilkan nilai t sebesar 7,286 dengan nilai signifikansi pada keluaran statistik sebesar 0,000, yang dalam pelaporan ilmiah dinyatakan sebagai $p < 0,001$. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan *overhead pass* siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Hasil pengujian inferensial tersebut memperkuat temuan deskriptif sebelumnya. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 81,10, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 70,42, dengan selisih 10,68 poin. Artinya, perbedaan yang ditemukan tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata secara deskriptif, tetapi juga didukung oleh hasil pengujian statistik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT memiliki capaian akhir keterampilan *overhead pass* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang memperoleh pembelajaran konvensional (Prasetyo & Kuntjoro, 2021).

Pembelajaran TGT dan Pengembangan Keterampilan Gerak

Keunggulan capaian kelompok eksperimen dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran TGT yang mengintegrasikan kerja kelompok, latihan keterampilan, permainan, dan turnamen dalam satu rangkaian pembelajaran. Struktur tersebut menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang tidak hanya menerima penjelasan dan demonstrasi keterampilan, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk melakukan, mengulang, mengamati, dan memperbaiki gerakan selama proses pembelajaran. Dalam konteks keterampilan *overhead pass*, kesempatan melakukan praktik secara berulang menjadi penting karena penguasaan gerakan membutuhkan koordinasi antara posisi awal, pelaksanaan gerakan, kekuatan lemparan, arah bola, dan penyelesaian Gerakan (Rahman, Juniarisca, Kartiko, & Prakoso, 2024).

Karakter tersebut sejalan dengan pandangan Rink (2014) dan Metzler (2017) bahwa pengembangan keterampilan gerak dalam pendidikan jasmani memerlukan pengalaman belajar yang terstruktur, kesempatan praktik yang memadai, serta tugas gerak yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Keterampilan motorik tidak berkembang hanya melalui pemahaman verbal terhadap prosedur gerakan, tetapi membutuhkan keterlibatan langsung dan pengulangan yang memungkinkan peserta didik membangun konsistensi pola gerak. Dalam perspektif ini, TGT menyediakan ruang pembelajaran yang memungkinkan latihan berlangsung dalam situasi yang lebih aktif dan terorganisasi.

Temuan penelitian ini juga dapat dipahami melalui dimensi sosial pembelajaran kooperatif. Dalam TGT, keberhasilan pembelajaran tidak sepenuhnya bertumpu pada aktivitas individual, tetapi berlangsung melalui interaksi dan keterlibatan anggota kelompok. Siswa berlatih bersama, mengamati penampilan teman, memberikan respons terhadap proses latihan, dan berpartisipasi dalam kegiatan

kelompok serta turnamen. Pola interaksi tersebut menciptakan kondisi belajar yang berbeda dari pembelajaran yang lebih dominan berpusat pada instruksi guru.

Johnson dan Johnson (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dibangun melalui prinsip interdependensi positif dan tanggung jawab individual. Ketika tujuan kelompok menjadi bagian dari struktur pembelajaran, setiap anggota memiliki kepentingan untuk terlibat dalam proses pencapaian tujuan bersama. Dalam pembelajaran keterampilan *overhead pass*, struktur tersebut memungkinkan siswa tidak hanya berorientasi pada keberhasilan dirinya sendiri, tetapi juga terlibat dalam proses belajar bersama anggota kelompoknya (Rink, 2014).

Pandangan tersebut sejalan dengan Slavin (1995, 2014) yang menempatkan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual sebagai unsur penting dalam efektivitas pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kelompok menjadi lebih bermakna ketika setiap siswa memiliki kesempatan dan tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap pencapaian kelompok. Prinsip serupa dikemukakan Kagan (1994), khususnya mengenai pentingnya interaksi yang terstruktur dalam menciptakan partisipasi siswa. Dengan demikian, keunggulan TGT tidak semata-mata terletak pada pembentukan kelompok, tetapi pada bagaimana struktur kelompok tersebut mengorganisasikan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Risjanna, Lubay, & Awwaludin, 2019).

Interaksi Teman Sebaya dan Kesempatan Berlatih

Dimensi lain yang dapat menjelaskan hasil penelitian adalah keberadaan interaksi teman sebaya selama proses latihan. Pembelajaran keterampilan gerak membutuhkan kesempatan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas gerakan yang dilakukan. Dalam aktivitas kelompok, siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk mengamati gerakan teman, membandingkan pelaksanaan teknik, melakukan latihan bersama, dan memperoleh respons selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat memperkaya pengalaman belajar dibandingkan pembelajaran yang sepenuhnya bergantung pada interaksi satu arah antara guru dan siswa.

Temuan ini memiliki keterkaitan dengan Wright et al. (2005) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dan pengalaman belajar bersama antarsiswa. Ward dan Lee (2005) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbantuan teman sebaya memberikan kesempatan tambahan kepada siswa untuk belajar melalui pengamatan, praktik, dan interaksi dengan teman sekelas. Dengan demikian, kelompok dalam TGT tidak hanya berfungsi sebagai struktur organisasi pembelajaran, tetapi juga sebagai lingkungan sosial tempat berlangsungnya latihan dan pertukaran pengalaman belajar (Shulman, 1986).

Relevansi pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani semakin diperkuat oleh Fernández-Río et al. (2017), yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif secara berkelanjutan dapat memberikan kontribusi positif terhadap motivasi, tujuan sosial, dan kompetensi kerja sama siswa. Temuan yang lebih mutakhir juga dilaporkan Boke et al. (2025) melalui meta-analisis yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini dengan demikian berada dalam arah yang konsisten dengan bukti empiris mengenai manfaat pembelajaran kooperatif dalam konteks pendidikan jasmani.

Permainan, Turnamen, dan Keterlibatan Siswa

Karakteristik yang membedakan TGT dari sejumlah bentuk pembelajaran kooperatif lainnya adalah keberadaan unsur *games* dan *tournament*. Kedua komponen tersebut memberikan struktur pembelajaran yang memadukan kerja sama dengan tantangan performa. Siswa terlebih dahulu belajar dan berlatih dalam kelompok, kemudian terlibat dalam aktivitas permainan atau turnamen yang memberikan kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dilatih. Dengan demikian, latihan tidak

berlangsung sebagai aktivitas mekanis yang berdiri sendiri, tetapi ditempatkan dalam situasi pembelajaran yang memiliki tujuan, tantangan, dan keterlibatan social (Siedentop, Hastie, & van der Mars, 2011).

Casey dan Goodyear (2015) menekankan bahwa aktivitas pembelajaran kooperatif yang dirancang secara terstruktur dapat membantu guru mengorganisasikan interaksi, tanggung jawab, dan partisipasi siswa dalam pendidikan jasmani. Dalam konteks penelitian ini, kombinasi antara kelompok, latihan, permainan, dan turnamen memberikan kesempatan kepada siswa untuk tetap terlibat dalam aktivitas pembelajaran sekaligus menggunakan keterampilan *overhead pass* dalam situasi yang lebih dinamis.

Unsur permainan dan turnamen juga berkaitan dengan dimensi motivasional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Weinberg dan Gould (2019) menempatkan motivasi sebagai salah satu faktor penting yang memengaruhi konsistensi keterlibatan individu dalam aktivitas fisik. Aktivitas yang memberikan tantangan dan tujuan yang jelas dapat mendorong siswa untuk mempertahankan keterlibatannya. Dalam TGT, unsur kompetitif tidak berdiri sendiri, tetapi terintegrasi dengan kerja sama kelompok. Kombinasi tersebut berpotensi menjadikan proses latihan lebih menarik sekaligus mempertahankan intensitas keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Atas dasar itu, perbedaan capaian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dipahami bukan semata-mata sebagai konsekuensi keberadaan turnamen, melainkan sebagai hasil dari integrasi beberapa mekanisme pembelajaran: kesempatan praktik yang lebih terstruktur, interaksi teman sebaya, tanggung jawab kelompok, partisipasi aktif, serta aktivitas permainan dan kompetisi yang terorganisasi. Integrasi inilah yang menjadi karakter pedagogis penting dari TGT dalam pembelajaran keterampilan gerak.

TGT sebagai Pendekatan Pembelajaran Berpusat pada Siswa

Hasil penelitian juga menguatkan relevansi pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang lebih besar bagi keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani. Dibandingkan pembelajaran konvensional, TGT menggeser sebagian aktivitas pembelajaran dari dominasi instruksi guru menuju pengalaman belajar yang menuntut keterlibatan siswa dalam kelompok, latihan, permainan, dan turnamen. Guru tetap memiliki peran penting dalam mengorganisasikan kegiatan, memberikan arahan, dan memastikan ketepatan pelaksanaan keterampilan, tetapi siswa memperoleh ruang yang lebih luas untuk terlibat langsung dalam proses belajar (Slavin, 2014).

Hal tersebut sejalan dengan Mosston dan Ashworth (2008) yang menunjukkan bahwa pilihan pendekatan mengajar akan menghasilkan tingkat dan bentuk keterlibatan siswa yang berbeda. Siedentop et al. (2011) juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang terstruktur dan partisipasi bermakna dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Dari perspektif pedagogis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan olahraga perlu dirancang bukan hanya berdasarkan materi yang akan diajarkan, tetapi juga berdasarkan kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa.

Pemilihan strategi tersebut berkaitan pula dengan gagasan Shulman (1986) mengenai pentingnya kemampuan guru mengintegrasikan penguasaan materi dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Penguasaan teknik *overhead pass* sebagai materi pembelajaran perlu diikuti dengan keputusan pedagogis mengenai bagaimana keterampilan tersebut dipelajari secara efektif oleh siswa. Dalam konteks ini, TGT dapat diposisikan sebagai salah satu alternatif pedagogis yang menghubungkan tujuan penguasaan keterampilan dengan aktivitas belajar yang kolaboratif, terstruktur, dan partisipatif.

Kontribusi dan Kebaruan Temuan

Kontribusi penting penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap keterampilan *overhead pass* sebagai keterampilan gerak bola basket yang spesifik. Pembelajaran bola basket tidak hanya menuntut

penguasaan keterampilan secara umum, tetapi juga penguasaan setiap teknik dasar yang memiliki karakteristik gerak tersendiri. *Overhead pass* menuntut koordinasi posisi tubuh, gerakan lengan, kekuatan lemparan, arah, dan ketepatan operan. Oleh karena itu, keberhasilan suatu model pembelajaran dalam konteks keterampilan ini memberikan informasi yang lebih spesifik daripada pengukuran keterampilan *passing* secara umum (Ward & Lee, 2005).

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tidak terbatas pada pencapaian akademik ataupun pengembangan interaksi sosial, tetapi relevan pula untuk pembelajaran keterampilan motorik yang spesifik. Temuan ini memperluas konteks penerapan TGT dengan menunjukkan bahwa struktur kooperatif, latihan, permainan, dan turnamen dapat diintegrasikan dalam pembelajaran teknik *overhead pass* bola basket pada siswa sekolah menengah pertama.

Meskipun demikian, kontribusi tersebut perlu ditempatkan secara proporsional. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa TGT merupakan satu-satunya ataupun selalu menjadi model pembelajaran terbaik untuk setiap keterampilan dalam pendidikan jasmani. Temuan menunjukkan bahwa dalam konteks peserta, keterampilan, dan desain pembelajaran yang diteliti, kelompok yang mengikuti TGT memperoleh capaian *posttest* yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Efektivitas penerapannya tetap berkaitan dengan kemampuan guru mengorganisasikan kelompok, kualitas tugas gerak, intensitas latihan, pengelolaan permainan dan turnamen, serta karakteristik peserta didik.

Implikasi Praktis

Hasil penelitian memberikan implikasi praktis bagi pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran teknik dasar bola basket. Guru dapat menggunakan TGT sebagai salah satu alternatif untuk mengorganisasikan pembelajaran *overhead pass* melalui kelompok-kelompok belajar yang memungkinkan siswa memperoleh kesempatan praktik lebih terstruktur. Latihan keterampilan dapat diintegrasikan dengan aktivitas permainan dan turnamen sehingga siswa tidak hanya melakukan pengulangan gerakan, tetapi juga menerapkannya dalam aktivitas yang membutuhkan keterlibatan dan interaksi (Weinberg & Gould, 2019).

Penerapan TGT juga perlu memperhatikan keseimbangan antara unsur kompetisi dan tujuan pembelajaran keterampilan. Turnamen sebaiknya tidak hanya diarahkan pada kemenangan kelompok, tetapi digunakan sebagai wahana untuk mendorong siswa memperagakan teknik secara tepat, meningkatkan keterlibatan, dan mempertahankan motivasi belajar. Dengan demikian, unsur permainan dan kompetisi berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang mendukung pencapaian tujuan keterampilan, bukan menjadi tujuan akhir pembelajaran (Wright, Grenier, & Channell, 2005).

Keterbatasan Penelitian

Interpretasi hasil penelitian perlu mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan 62 siswa kelas VII pada satu sekolah dan berfokus pada satu keterampilan spesifik, yaitu *overhead pass* bola basket. Oleh karena itu, generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati dan ditempatkan sesuai karakteristik peserta serta konteks penelitian. Selain itu, hasil yang tersedia terutama menunjukkan perbandingan capaian *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga penelitian berikutnya dapat memperkuat analisis dengan mengevaluasi perubahan *pretest-posttest*, ukuran efek, serta retensi keterampilan setelah perlakuan berakhir (Wright et al., 2005).

Penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan jumlah peserta dan konteks sekolah yang lebih beragam, membandingkan TGT dengan model pembelajaran aktif lainnya, serta memperluas pengukuran pada keterampilan bola basket lain seperti *chest pass*, *bounce pass*, *dribbling*, dan *shooting*. Kajian longitudinal juga diperlukan untuk mengetahui apakah keterampilan yang diperoleh melalui

pembelajaran TGT dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih panjang. Dengan pengembangan tersebut, bukti mengenai efektivitas TGT dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan overhead pass bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bireuen. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 81,10, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,42. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar 7,286 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan overhead pass bola basket melalui kerja sama, partisipasi aktif, latihan berulang, dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru pendidikan jasmani, dan siswa SMP Negeri 2 Bireuen atas partisipasi dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga menyampaikan penghargaan kepada Universitas Islam Kebangsaan Indonesia atas dukungan akademik selama penyelesaian penelitian.

REFERENCES

Bjørke, L., & Moen, K. M. (2020). Cooperative learning in physical education: A study of students' learning journey over 24 lessons. *Physical Education and Sport Pedagogy*, *25*(6), 600–612. https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1761955

Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., … Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *16*, 1508808. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808

Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., Fernández-Río, F. J., González-Calvo, G., & Barba-Martín, R. (2021). Research on cooperative learning in physical education: Systematic review of the last five years. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, *92*(1), 146–155. https://doi.org/10.1080/02701367.2020.1719276

Bugis, H., Ratau, A., Salatalohy, A., Sarifa, S., & Wagola, N. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) dengan Pendekatan Realistik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa di Kelas VII SMP Cendekia Ambon. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, *9*(1), 28–36. https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.3838

Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, *67*(1), 56–72. https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 1033–1042. https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386

Fernandez-Rio, J., Sanz, N., Fernandez-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained cooperative learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, *22*(1), 89–105. https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238

Gazali, N., Setiawan, E., Abdullah, K. H., Rusmanto, Sulastio, A., & Nazirun, N. (2022). Pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani: Tinjauan sistematis di Indonesia. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, *3*(2), 125–136. https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(2).9133

Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. Kagan Cooperative Learning.

Marhamah Nasution, M. (2023). The Application of Crossword Puzzle in The Team Games Tournament (TGT) Learning Model to Improve Learning Motivation. *Proceedings of the 4th International Conference on Science and Technology Applications, ICoSTA 2022, 1-2 November 2022, Medan, North Sumatera Province, Indonesia*. EAI. https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2022.2326218

Metzler, M. W. (2017). *Instructional models in physical education* (3rd ed.). Routledge.

Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching physical education* (1st online). Spectrum Institute for Teaching and Learning.

Prasetyo, D., & Kuntjoro, B. F. T. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing bola basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *9*(3).

Rahman, A., Juniarisca, D. L., Kartiko, D. C., & Prakoso, B. B. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar dribble bola basket. *Journal of Education Research*, *5*(3). https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1469

Ratnasari, R. (2018). *Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik Kelas XI MIA 2 MAN 1 Parepare*. IAIN Parepare. Retrieved from http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1267

Rink, J. E. (2014). *Teaching physical education for learning* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Risjanna, M. R., Lubay, L. H., & Awwaludin, P. N. (2019). The effect of cooperative learning model type Team-Games-Tournament on improving basketball game learning outcome. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *4*(2). https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i2.17257

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, *15*(2), 4–14. https://doi.org/10.3102/0013189X015002004

Siedentop, D., Hastie, P. A., & van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education* (2nd ed.). Human Kinetics.

Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work? *Anales de Psicología*, *30*(3), 785–791. https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201

Ward, P., & Lee, M.-A. (2005). Peer-assisted learning in physical education: A review of theory and research. *Journal of Teaching in Physical Education*, *24*(3), 205–225. https://doi.org/10.1123/jtpe.24.3.205

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of sport and exercise psychology* (7th ed.). Human Kinetics.

Wright, S., Grenier, M., & Channell, K. (2005). Learning through assisted teaching: A case of peer teachers' experiences in an inclusive physical education class. In F. Carreiro da Costa, M. Cloes, & M. González Valeiro (Eds.), *The art and science of teaching in physical education and sport* (pp. 211–226). Faculdade de Motricidade Humana.

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019a). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tourn. *BIODIK*, *5*(3), 273–285.

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019b). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi

Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari: The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tourn. *BIODIK*, *5*(3), 273–285. https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418