



MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLA BASKET DENGAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA FILM

Muhadi

SD Negeri 3 Waru, Kab. Rembang, email: muhadi.propjok@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima : Oktober 2022
Direvisi : November 2022
Disetujui : November 2022
Terbit : Desember 2022

Kata Kunci:

keterampilan, bola basket, metode *Teams Games Tournament (TGT)*, media film.

Keywords:

skills, basketball, *Teams Games Tournament (TGT)* Method, film media.

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe Basketball learning with the Teams Games Tournament (TGT) Method assisted by film media and analyze the Basketball skills of Class VI students of SD Negeri 3 Waru with the Teams Games Tournament (TGT) Method assisted by film media. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The action in the study is the Teams Games Tournament (TGT) Method assisted by film media. The research was conducted in Class VI of SD Negeri 3 Waru. The research took place at the beginning of Semester I of the 2018/2019 Academic Year. The subjects of the study were thirty-five learners, consisting of twenty sons and fifteen daughters. Data collection techniques are non-test techniques and test techniques. Data collection tools are observation sheets, stop watches and documentation. Data analysis techniques are comparative descriptive. The result of the study was that the Basketball skills of Class VI students of SD Negeri 3 Waru with the Teams Games Tournament (TGT) Method assisted by film media increased, so it was included in the satisfactory category.

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran Bola Basket dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film dan menganalisis keterampilan Bola Basket peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian adalah Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film. Penelitian dilakukan di Kelas VI SD Negeri 3 Waru. Penelitian berlangsung pada awal Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian sebanyak tiga puluh lima peserta didik, terdiri dari dua puluh putra dan lima belas putri. Teknik pengumpulan data adalah teknik nontes dan teknik tes. Alat pengumpulan data adalah lembar pengamatan, *stop watch* dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah deskriptif komparatif. Hasil penelitian adalah keterampilan Bola Basket peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film meningkat, sehingga termasuk kategori memuaskan.

PENDAHULUAN

Materi pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada awal Semester I untuk Kelas VI adalah permainan bola besar. Materi tersebut dengan koordinasi yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran. Materi tersebut adalah Bola Basket dengan tujuan peserta didik dapat menggiring bola (*dribbling*) dan menembak bola ke dalam ring (*shooting*). Menurut Suyatno dan Santosa (2010), Bola Basket adalah permainan

Copyright © Universitas Slamet Riyadi. All rights reserved.

Corresponding author.

E-mail addresses: muhadi.propjok@gmail.com (Muhadi)

antara dua regu yang masing-masing terdiri atas lima pemain menggunakan bola besar dan ringan yang dilemparkan dan/atau dipantulkan ke lapangan dengan dibawa lari. Bola Basket adalah permainan yang sangat populer dari negara asalnya, yaitu Amerika Serikat. Bola Basket menuntut keterampilan, kelincahan, kesegaran fisik, daya tahan dan kecepatan.

Keterampilan Bola Basket peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang pada Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 termasuk rendah. Hal tersebut sesuai dengan keterampilan *dribbling* yang tidak lancar dan keterampilan *shooting* yang tidak akurat. Rendahnya keterampilan Bola Basket peserta didik tersebut berkaitan dengan minat dan bakat di bidang olahraga Bola Basket yang juga rendah. Hampir sebagian besar peserta didik menyukai olahraga Sepak Bola dan Bulu Tangkis maupun Bola Voli. Demikian pula ketika guru memberikan contoh cara *dribbling* dan *shooting* yang baik dan benar, peserta didik tidak tertarik, sehingga tidak mengherankan bila keterampilan Bola Basket peserta didik juga rendah. Sesuai dengan unjuk kerja, keterampilan *dribbling* maupun *shooting* termasuk rendah dengan nilai rata-rata sebesar 53,77 dan ketuntasan sebesar 20%. Keterampilan *dribbling* meliputi *dribbling* sambil berjalan dan berlari sesuai dengan kelancaran, durasi waktu dan variasi. Keterampilan *shooting* meliputi *shooting* dari jarak dekat dan sambil melompat, baik tanpa *dribbling* maupun tanpa *dribbling*, serta tembakan bebas (*free throw*).

Daya tarik pembelajaran yang termasuk rendah karena peserta didik yang tidak berminat dan pembelajaran hanya berlangsung klasikal. Oleh karena itu diperlukan pembaruan pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin (2010), Metode TGT merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan perlombaan akademik dengan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Dalam pembelajaran dengan Metode TGT terdapat unsur kooperatif dan kompetitif, sehingga membangun hubungan yang positif melalui tujuan kooperatif, membantu menjaga perlombaan agar sesuai harapan dan menikmati aktivitas belajar, baik menang maupun kalah. Dengan struktur pembelajaran yang kompetitif, peserta didik tidak akan pasif dalam kelompoknya, melainkan tertantang dan berusaha mendapat nilai sebaik-baiknya.

Hasil penelitian dari Joni Octami Saputra tentang penerapan model pembelajaran kooperatif dengan Metode TGT dalam mata pelajaran IPS Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sudirman menyatakan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar pada Prasiklus dengan ketuntasan 30% dan nilai rata-rata sebesar 57. Hasil belajar pada Siklus I dengan ketuntasan 50% dan nilai rata-rata sebesar 64. Hasil belajar pada Siklus II dengan ketuntasan 80% dan nilai rata-rata sebesar 75. Relevan dengan hasil penelitian tersebut, maka penulis sebagai Guru PJOK Kelas VI melakukan tindakan dalam pembelajaran dengan Metode TGT berbantuan media film.

Menurut Arsyad (2009), media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat

merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan film adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film adalah media yang menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat maupun memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Kelebihan film sebagai media pembelajaran, yaitu 1) dapat menstimulasi efek gerak dan kaitan peristiwa atau pengalaman, 2) dapat digunakan untuk belajar kelompok maupun individu, 3) mempunyai nilai konsistensi sajian yang tinggi dan 4) dapat diberikan suara maupun warna.

Dalam pembelajaran dengan Metode TGT berbantuan media film, peserta didik memperhatikan film sebagai media pembelajaran yang menampilkan teknik *dribbling* dan *shooting* sebagai keterampilan dasar dalam Bola Basket. Pembelajaran diharapkan menjadi nyata dan menarik. Kemudian, peserta didik dan timnya masing-masing mengikuti perlombaan. Pembelajaran diharapkan menjadi kooperatif dan kompetitif yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan dalam Bola Basket.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Slameto, 2016). Tindakan dalam penelitian ini adalah Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik memperhatikan film sebagai media pembelajaran yang menampilkan teknik *dribbling* dan *shooting* sebagai keterampilan dasar dalam Bola Basket. Kemudian, peserta didik dan timnya masing-masing mengikuti perlombaan.

Penelitian ini dilakukan di Kelas VI SD Negeri 3 Waru. Tempat penelitian beralamat di Jalan Demang Waru Km. 2, Desa Waru, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Tempat penelitian berdekatan dengan lembaga pendidikan lainnya, yaitu SD Negeri 1 Waru dan SD Negeri 2 Waru yang terletak di sebelah utara. Tempat penelitian berdekatan dengan lapangan Sepak Bola Desa Waru di sebelah selatan. Penelitian ini berlangsung pada awal Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian sebanyak tiga puluh lima peserta didik, terdiri dari dua puluh putra dan lima belas putri.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik nontes dan teknik tes. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan, *stop watch* dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif. Prosedur penelitian ini berlangsung dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama adalah pengamatan terhadap media film dan pembahasan materi. Pertemuan kedua adalah perlombaan dan unjuk kerja (Hayati, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Kondisi Awal, pembelajaran berlangsung klasikal yang berpusat pada guru sebagai sumber belajar dan mengacu pada buku teks. Pembelajaran tidak bervariasi dan cenderung tidak menarik. Guru berfungsi sebagai sumber belajar yang dominan dalam pembelajaran. Guru menjelaskan materi dalam buku teks, kemudian mempraktikkan dengan Metode Demonstrasi. Peserta didik kurang perhatian terhadap materi dan penjelasan guru karena tidak berminat. Keterampilan *dribbling* maupun *shooting* dengan nilai rata-rata sebesar 53,77 dan ketuntasan sebesar 20%.

Pada Siklus I, pembelajaran ditunjang dengan media film sebagai sumber belajar yang menampilkan keterampilan Bola Basket dalam teknik *dribbling*. Selain itu, pembelajaran berlangsung kooperatif dan kompetitif dalam perlombaan dengan sistem perwakilan. Guru berfungsi mediator dalam pembelajaran (Arisanti, D, Okianna, dan Rustiyarso, 2013). Guru menggunakan media film sebagai sumber belajar yang menampilkan keterampilan Bola Basket dalam teknik *dribbling*. Peserta didik perhatian terhadap materi dengan fokus mengamati media film. Namun peserta didik kurang terlibat dalam pembahasan materi. Keterampilan *dribbling* maupun *shooting* dengan nilai rata-rata sebesar 72,1 dan ketuntasan sebesar 45,71%.

Hasil belajar peserta didik pada Siklus I meningkat, namun tidak memenuhi indikator, baik nilai rata-rata maupun ketuntasan. Nilai rata-rata lebih rendah daripada KKM sebesar 75. Begitu juga dengan ketuntasan tidak memenuhi ketuntasan minimal sebesar 75%.

Pada Siklus II, pembelajaran ditunjang dengan media film sebagai sumber belajar yang menampilkan keterampilan Bola Basket dalam teknik *shooting* dan aksi bintang Bola Basket yang atraktif. Pembelajaran berlangsung dalam kelompok sesuai dengan pembagian kelompok. Guru berfungsi motivator dalam pembelajaran. Guru menggunakan media film sebagai sumber belajar yang motivatif dengan aksi bintang Bola Basket yang atraktif. Peserta didik perhatian terhadap materi dengan fokus mengamati media film dan terlibat dalam pembahasan materi dengan bagus. Keterampilan *dribbling* maupun *shooting* dengan nilai rata-rata sebesar 83,59 dan ketuntasan sebesar 88,57%.

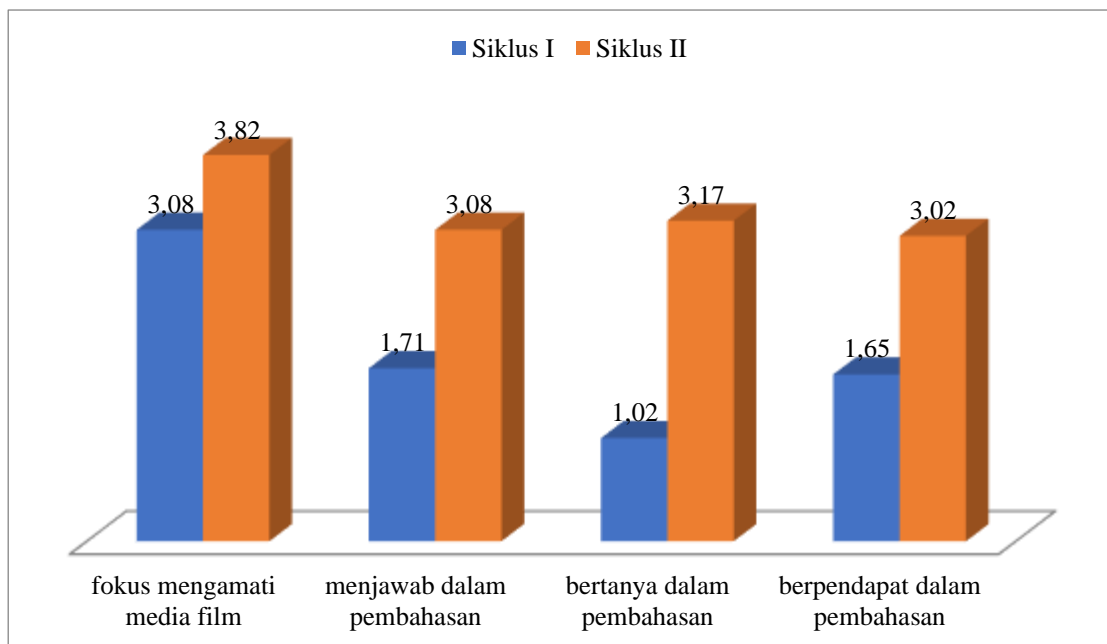
Hasil belajar peserta didik pada Siklus II meningkat dan memenuhi indikator. Nilai rata-rata lebih tinggi daripada KKM sebesar 75. Begitu juga dengan ketuntasan memenuhi ketuntasan minimal sebesar 75%.

Pembelajaran Bola Basket pada peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 diawali dengan pengamatan terhadap media film dan dilanjutkan dengan perlombaan dengan sistem perwakilan dan unjuk kerja secara individual. Pengamatan terhadap media film berlangsung pada pertemuan pertama. Sedangkan perlombaan dengan sistem perwakilan dan unjuk kerja secara individual berlangsung pada pertemuan kedua.

Pada Siklus I, pengamatan terhadap media film berlangsung secara klasikal dan menampilkan tiga film sesuai dengan materi, yaitu keterampilan Bola Basket dalam teknik *dribbling*. Pada Siklus II, pengamatan terhadap media film dalam kelompok sesuai dengan pembagian kelompok. Sedangkan media film tidak hanya

menampilkan keterampilan Bola Basket dalam teknik *shooting* saja, tetapi juga aksi bintang Bola Basket yang atraktif.

Media film berfungsi sebagai sumber belajar yang menarik. Bahkan film yang menampilkan aksi bintang Bola Basket yang atraktif menambah daya tarik pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut, aktivitas belajar peserta didik meliputi fokus dalam pengamatan terhadap media film dan pembahasan dengan menjawab, bertanya dan berpendapat dalam diskusi kelas. Sesuai dengan hasil pengamatan, analisis aktivitas belajar peserta didik sesuai dengan grafik di bawah ini.



Gambar 1. Analisis aktivitas belajar peserta didik.

Sesuai dengan analisis aktivitas belajar pada grafik di atas, maka aktivitas belajar peserta didik meningkat, sehingga termasuk kategori bagus (B) dan memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Peningkatan aktivitas belajar tersebut sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran dan pembaruan tindakan. Peserta didik berminat mengikuti pembelajaran dengan media film sebagai sumber belajar yang menampilkan keterampilan dalam Bola Basket. Bahkan pengamatan dalam kelompok semakin meningkatkan fokus peserta didik dalam mengamati media film tersebut.

Perlombaan dan unjuk kerja berlangsung pada pertemuan kedua secara berkelanjutan. Perlombaan dengan sistem perwakilan sesuai dengan hasil pembagian kelompok dan jenis keterampilan tertentu. Pembelajaran diawali dengan belajar dalam kelompok sesuai dengan keterampilan tertentu dalam perlombaan. Berikutnya perlombaan dengan sistem perwakilan dan berurutan sesuai dengan hasil undian. Pada Siklus I, perlombaan adalah *dribbling*, baik *dribbling* sambil berjalan maupun *dribbling* sambil berlari. Sedangkan pada Siklus II, perlombaan adalah *shooting*, baik *shooting* tanpa *dribbling* maupun dengan *dribbling* dari jarak dekat dan sambil melompat, serta *free throw*. Pembagian kelompok dan perlombaan sesuai dengan jenis kelamin. Kelompok putra terdiri dari empat tim dan kelompok putri

terdiri dari tiga tim. Setiap tim terdiri dari lima anggota. Tim putra sesuai dengan nama hewan. Sedangkan tim putri sesuai dengan bunga. Selanjutnya adalah unjuk kerja secara individual yang mencakup seluruh keterampilan.

Pada Siklus I adalah perlombaan *dribbling*, pemenangnya adalah Tim Gajah yang termasuk tim baik untuk kelompok putra dan Tim Mawar yang termasuk tim super untuk kelompok putri. Sedangkan unjuk kerja dengan nilai rata-rata sebesar 72,1 dan ketuntasan sebesar 45,71%.

Pada Siklus II adalah perlombaan *shooting*, pemenangnya adalah Tim Beruang yang termasuk tim super untuk kelompok putra dan tidak ada pemenang untuk kelompok putri karena seluruh tim termasuk tim baik. Sedangkan unjuk kerja dengan nilai rata-rata sebesar 83,59 dan ketuntasan sebesar 88,57%. Analisis hasil belajar peserta didik sesuai dengan grafik dan tabel di bawah ini.

Tabel 1. Analisis hasil belajar peserta didik.

No	Hasil belajar	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	53,77 < 75	72,1 < 75	83,59 > 75
2	Ketuntasan	20% < 75%	45,71% < 75%	88,57% > 75%

Sesuai dengan analisis hasil belajar pada grafik dan tabel di atas, maka hasil belajar peserta didik meningkat, sehingga termasuk kategori memuaskan dan memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Peningkatan hasil belajar tersebut sesuai dengan tindakan dalam pembelajaran dan pembaruan tindakan. Peserta didik berminat mengikuti pembelajaran dengan media film sebagai sumber belajar yang menampilkan keterampilan dalam Bola Basket dan motivasi belajar yang menampilkan aksi bintang Bola Basket Stephen Curry. Perlombaan dengan sistem perwakilan berlangsung kompetitif, sehingga keterampilan dalam Bola Basket secara individual meningkat.

Menurut Slavin (2010), Metode TGT merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan perlombaan akademik dengan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Dalam penelitian ini, perlombaan akademik disesuaikan dengan materi, yaitu unjuk kerja keterampilan dalam Bola Basket. Pada Siklus I adalah perlombaan *dribbling*. Sedangkan pada Siklus II adalah perlombaan *shooting*. Unjuk kerja dalam perlombaan tersebut adalah bagian dari unjuk kerja secara individual yang mencakup seluruh keterampilan.

Menurut Slavin (2010), pembelajaran dengan Metode TGT terdiri dari lima langkah, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, perlombaan dan penghargaan. Dalam penelitian ini, penyajian kelas adalah pengamatan terhadap media film. Pada Siklus I adalah pengamatan terhadap media film yang menampilkan teknik *dribbling* secara klasikal. Sedangkan pada Siklus II adalah pengamatan terhadap media film yang menampilkan teknik *shooting* dan aksi bintang bola basket Stephen Curry dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, belajar dalam kelompok adalah unjuk kerja sesuai dengan keterampilan dalam Bola Basket bersama dengan tim. Pada Siklus I adalah *dribbling*, baik *dribbling* sambil berjalan maupun *dribbling* sambil berlari. Sedangkan

pada Siklus II adalah *shooting*, baik *shooting* tanpa *dribbling* maupun dengan *dribbling* dari jarak dekat dan sambil melompat, serta *free throw*

Dalam penelitian ini, permainan adalah unjuk kerja keterampilan tertentu dalam Bola Basket. Permainan dilakukan secara bergiliran sesuai dengan urutan tertentu. Urutan tersebut berdasarkan hasil undian.

Dalam penelitian ini, perlombaan adalah sistem perwakilan dari kelompok berdasarkan jenis kelamin. Perlombaan kelompok putra diikuti empat tim, yaitu Tim Singa, Tim Beruang, Tim Gajah dan Tim Elang. Perlombaan kelompok putri diikuti empat tim, yaitu Tim Mawar, Tim Melati dan Tim Anggrek.

Dalam penelitian ini, penghargaan adalah kriteria terhadap tim terbaik dari masing-masing kelompok. Pada Siklus I, tim terbaik adalah Tim Gajah dengan nilai rata-rata 43,33 yang termasuk tim baik untuk kelompok putra dan Tim Mawar dengan nilai rata-rata 53,33 yang termasuk tim super untuk kelompok putri. Pada Siklus II, tim terbaik adalah Tim Beruang dengan nilai rata-rata 50 yang termasuk tim super untuk kelompok putra dan seluruh tim dengan nilai rata-rata 40 yang termasuk tim baik untuk kelompok putri.

Menurut Slavin (2010), kelebihan dalam pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran, 2) meningkatkan rasa percaya diri, 3) meningkatkan kekompakan antar anggota dalam kelompok, 4) mempererat hubungan antar anggota dalam kelompok, 5) waktu pembelajaran lebih singkat dan 6) keterlibatan peserta didik lebih optimal. Dalam penelitian ini, pembelajaran divariasikan dengan media film sebagai sumber belajar dan motivator pembelajaran, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran kooperatif dan kompetitif (Amiruddin, 2019) dengan sistem perlombaan perwakilan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan kekompakan antar anggota dalam kelompok, mempererat hubungan antar anggota dalam kelompok dan keterlibatan peserta didik lebih optimal. Pembelajaran dengan unjuk kerja secara berkelanjutan, mulai dari perlombaan, kemudian unjuk kerja secara individual, sehingga waktu pembelajaran lebih singkat.

Menurut Slavin (2010), kekurangan dalam pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) memerlukan persiapan yang rumit dalam pelaksanaannya, 2) bila terjadi persaingan yang buruk, maka hasilnya akan buruk, 3) bila ada anggota yang ingin berkuasa, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan semestinya dan 4) adanya anggota yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam belajar kelompok akan mengganggu pembelajaran. Dalam penelitian ini, persiapan yang rumit adalah pembagian kelompok dan perwakilan dalam perlombaan, namun hal tersebut tidak menjadi kendala berarti. Perlombaan berlangsung kompetitif dan tidak menimbulkan dampak negatif karena tujuan pembelajaran adalah unjuk kerja secara individual (FS, Ganang R., 2020). Perlombaan berlangsung lancar sesuai dengan perencanaan karena ketentuan yang baku terhadap perwakilan tim dalam perlombaan. Pembelajaran berlangsung efektif karena anggota tim belajar dalam kelompok sesuai dengan keterampilan dalam Bola Basket bersama dengan tim.

Menurut Arsyad (2009), film adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga

Meningkatkan Keterampilan Bola Basket dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Film

pada layar terlihat gambar itu hidup. Dalam penelitian ini, media film yang digunakan dengan durasi relatif singkat. Media film juga berbahasa Inggris tanpa teks terjemahan. Media film menampilkan materi, sehingga berfungsi sebagai sumber belajar yang konkrit dan menarik. Media film juga menampilkan aksi bintang Bola Basket Stephen Curry, sehingga berfungsi sebagai motivator dalam pembelajaran.

Menurut Arsyad (2009), kelebihan film sebagai media pembelajaran adalah 1) dapat menstimulasi efek gerak dan kaitan peristiwa atau pengalaman, 2) dapat digunakan untuk belajar kelompok maupun individu, 3) mempunyai nilai konsistensi sajian yang tinggi dan 4) dapat diberikan suara apapun warna. Dalam penelitian ini, media film menstimulasi efek gerak sesuai dengan keterampilan Bola Basket, yaitu gerakan yang diperlambat, dihentikan maupun diulang. Media film ditayangkan secara klasikal dan bersama dengan kelompok (Suryana, A, 2018). Media film konsisten dalam penayangan efek gerak. Media film juga ditunjang dengan suara berbahasa Inggris, sehingga mengenalkan peserta didik dengan bahasa asing internasional. Media film juga ditunjang dengan tampilan nyata sesuai lapangan Bola Basket tingkat internasional.

Menurut Arsyad (2009), kekurangan film sebagai media pembelajaran adalah 1) persiapan mahal dalam hal peralatan, bahan, waktu dan energi, 2) memerlukan keahlian khusus untuk memproduksi, 3) memerlukan perencanaan yang cermat, 4) penggunaannya memerlukan ruangan yang cukup gelap, 5) peralatan sekolah berkembang dan berubah. Dalam penelitian ini, persiapan tidak mahal karena ketersediaan peralatan penunjang, yaitu perangkat LCD, laptop dan *sound system*. Penayangan media film juga tidak memerlukan keahlian khusus karena program dalam laptop menunjang penayangan media film tersebut, termasuk untuk memperlambat, menghentikan dan mengulang gerakan. Penayangan media film dalam pembelajaran sebagai sumber belajar memerlukan perencanaan. Tanpa perencanaan yang matang, penayangan media film menjadi tidak efektif. Penayangan media film hanya pada pertemuan pertama dalam penyajian kelas saja. Penayangan media film dilakukan di dalam kelas dengan daya tampung yang memadai untuk peserta didik, baik secara klasikal maupun dalam kelompok.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bola Basket pada peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan perlombaan berdasarkan jenis kelamin dan berlangsung secara bergiliran sesuai dengan urutan hasil undian.
2. Keterampilan Bola Basket peserta didik Kelas VI SD Negeri 3 Waru dengan Metode *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media film di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 meningkat, sehingga termasuk kategori memuaskan. Hasil belajar pada Kondisi Awal dengan nilai rata-rata sebesar 53,77 dan ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar pada Siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 72,1 dan ketuntasan sebesar 45,71%. Hasil belajar pada Siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 83,59 dan ketuntasan sebesar 88,57%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Education Science (JES)*. 5(1). p.24-32
- Arisanti,D., Okianna, dan Rustiyarso. (2013). Peran Guru dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas X SMA PGRI 1 Pontianak. *Khatulistiwa:Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(9).p-1-11
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- FS., Ganang R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Semarang: UNNES, FKIP PGSD
- Hayati. 2022. Implementasi Hybrid Learning di Masa Pandemi Covid 19 dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 163080 Tebing Tinggi. *School Education Journal.PGSD FIP UNIMED*. 12(2). p.124-130
- Saputra, Joni Octami. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sudirman Kupang Kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang Tahun 2013*. Salatiga: Skripsi Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Salatiga. Tidak dipublikasikan.
- Slameto. (2016). Penulisan Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria*. 6(2). p.46-57
- Slavin, Robert. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suyatno dan Santosa, Teguh. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Suryana. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kesadaran Sejarah Siswa SMA Plus Informatika Ciamis. *Jurnal Agastya*. 8(2). p.151-166