

## Implementasi model pembelajaran *collaborative teamwork learning* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bola basket

## Implementation of *collaborative teamwork learning* model to improve basketball *passing* learning outcomes

I Gede Yogi Wijendra<sup>1</sup>, Made Agus Wijaya\*<sup>1</sup>, Kadek Yogi Parta Lesmana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding Author

### Abstrak

**Latar Belakang Masalah:** Dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Singaraj peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi permainan bola basket khususnya pada teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* yang memiliki rerata rendah dibawah KKM. **Tujuan Penelitian:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola basket teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* melalui model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* pada peserta didik kelas XI A1 di SMA Negeri 2 Singaraja. **Metode:** Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan jenis guru sebagai peneliti, terdiri atas 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja dengan jumlah 40 orang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Instrumen penelitian berupa tes uraian untuk aspek pengetahuan dan unjuk kerja pada aspek keterampilan. **Hasil:** Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yaitu ketuntasan belajar aspek pengetahuan pada siklus I yaitu sebesar (85,5%), pada siklus II meningkat menjadi sebesar (92,5%), Selanjutnya, ketuntasan belajar pada aspek keterampilan pada siklus I yaitu sebesar (87,5%) pada siklus II menjadi (92,5%). **Kesimpulan:** Berdasarkan analisis data dan pembahasan disimpulkan bahwa model pembelajaran *Collaborative teamwork learning* dapat meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi *passing* bola basket untuk peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2023/2024. Saran Bagi Guru PJOK agar dapat mengimplementasikan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dalam pembelajaran materi lainnya yang lebih menarik dan efektif. Implikasi pada penelitian adalah model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kolaboratif; Kerja Sama; Bola Basket; *Passing*; Peserta Didik

### Abstract

**Background Problems:** In the learning process at SMA Negeri 2 Singaraj, researchers found problems in the learning process in the basketball game material, especially in the basic techniques of passing chest passes and bounce passes, which had a low average below the minimum completion criteria. **Research Objectives:** This research aims to improve learning outcomes in basketball, the basic technique of passing chest passes and bounce passes through the Collaborative Teamwork Learning model for class XI A1 students at State Senior High School 2 Singaraja. **Methods:** Classroom action research (CAR) is used. This classroom action research (CAR) uses teachers as researchers and consists of 2 cycles. The subjects of this research were students in class XI A1 of State Senior High School 2 Singaraja, with 40 people consisting of 20 male students and 20 female students. The research instrument is a description test for the knowledge aspect and performance for the

skills aspect. Data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis. **Results:** The results of the research showed an increase, namely learning completeness in the knowledge aspect in cycle I, which was (85.5%), in cycle II it increased to (92.5%). Furthermore, learning completeness in the skills aspect in cycle I was (87.5%) in cycle II (92.5%). **Conclusion:** Based on data analysis and discussion, it is concluded that the collaborative teamwork learning model can improve PJOK learning outcomes in basketball passing material for class XI A1 students at State of Senior High School 2 Singaraja for the 2023/2024 academic year. Suggestions for PE teachers to be able to implement the Collaborative Teamwork Learning model in other learning materials that are more interesting and effective. The research implies that the Collaborative Teamwork Learning model is proven to be able to improve student learning outcomes.

**Keywords:** Collaborative Learning; Teamwork; Basketball; Passing; Students.

Dikirim: 1 November 2024; Direvisi: 16 Desember 2024; Diterima: 20 Desember 2024

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v4i1.5>

Corresponding author: Made Agus Wijaya, Jln. Udayana No.11 Singaraja - Bali 81116

Email: [wijaya.madeagus@undiksha.ac.id](mailto:wijaya.madeagus@undiksha.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi dewasa ini berjalan dengan sangat cepat. Pesatnya kemajuan teknologi tersebut tentunya menjadi tuntutan terhadap dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan jaman dalam rangka meningkatkan mutu karena penerus bangsa yang baik dihasilkan melalui mutu pendidikan yang baik (Saputra & Purnama, 2015). Adapun beberapa komponen yang dilibatkan dalam proses pembelajaran yakni metode pembelajaran, strategi pembelajaran, kurikulum, dan media pembelajaran (Danil et al., 2022; Rusman, 2017). Suatu rancangan pembelajaran yang baik seharusnya memiliki suatu model dan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Miftah, 2018).

Dalam proses pembelajaran, untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik diperlukan alat bantu atau media untuk menunjang proses pembelajaran itu sendiri. Marlina (2021) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran dari guru kepada peserta didik agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan penelitian (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) media pembelajaran memudahkan peserta didik

dalam memahami materi sehingga akan memperoleh kemampuan literasi sains yang baik dan siswa tidak terpaku kepada guru yang menyajikan materi. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan praktis disebut *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadikan peserta didik sehat dan bugar, dengan harapan dengan tubuh yang sehat itu peserta didik dapat mengikuti seluruh pembelajaran di sekolah dengan baik sehingga memperoleh hasil yang maksimal (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). PJOK diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik. PJOK juga meningkatkan kemampuan dan gerak dasar peserta didik. Melalui PJOK landasan karakter moral yang kuat diletakkan. Dalam hal ini pemerintah mengharapkan sikap sportif, jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam PJOK.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 – 13 Oktober 2023 di SMA Negeri 2 Singaraja, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi permainan bola basket khususnya pada teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* yang memiliki rerata rendah dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Materi) yaitu 70. Hasil ini didapat berdasarkan observasi peneliti dengan melakukan wawancara dengan guru PJOK yaitu bapak I Putu Arya Darmayasa, S.Pd. di kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja pada 9 – 13 Oktober 2023. Dalam mengetahui persentase hasil belajar permainan bola basket teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* berpedoman pada KKM nilai mata pelajaran PJOK SMA Negeri 2 Singaraja yang meliputi tiga aspek yaitu, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Maka diperoleh tes keseluruhan pada materi *passing chest pass* dan *bounce pass* disimpulkan dari peserta didik kelas XI A1 yang berjumlah 40 orang yang tuntas terdiri dari 10 peserta didik (25%) dan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah sebanyak 30 peserta didik (75%). Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan peserta didik dalam

kategori sangat baik tidak ada (0%), peserta didik dengan kategori baik tuntas sebanyak 10 peserta didik (25%) dan peserta didik dalam kategori cukup sebanyak 30 orang (75%), dan peserta didik dengan kategori kurang sebanyak 0 (0%).

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar PJOK materi permainan bola basket peserta didik terutama pada teknik *passing chest pass* dan *bounce pass* yaitu kurangnya latihan untuk menguasai teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass*, kurangnya motivasi belajar dan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional atau berpusat pada guru (*teacher center*) yang membuat peserta didik menjadi bosan mengikuti pembelajaran. Dengan itu peneliti memiliki solusi untuk mengatasi penyebab masalah tersebut yaitu, dengan menerapkan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (Sundari, 2013).

Adanya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan ini dikhawatirkan akan berdampak pada tingkat motivasi belajar peserta didik yang menurun, sehingga capaian hasil belajar peserta didik pun turut dipengaruhi. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka adapun solusi yang dapat diberikan yakni pengadaan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan bertumpu pada model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dapat menjadi alternatif atas permasalahan yang tengah dihadapi. Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* adalah model pembelajaran berbasis pada model *team* dalam pelaksanaan pembelajarannya (Jiwa et al., 2013).

*Collaborative Teamwork Learning* (CTL) dalam pendidikan jasmani telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik dengan mengintegrasikan berbagai strategi pendidikan yang mempromosikan pengembangan individu dan kelompok. Penggunaan model CTL yang dibantu video telah ditemukan untuk meningkatkan prestasi

peserta didik dengan memberikan peluang praktis untuk menerapkan pengetahuan teoritis, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepemimpinan dalam pembelajaran PJOK (Yudaparmita et al., 2024). Selanjutnya, pembelajaran kooperatif, suatu bentuk CTL, telah ditunjukkan untuk menumbuhkan keragaman budaya dan akuntabilitas individu, menguntungkan keterampilan motorik siswa, interaksi sosial, dan kesejahteraan emosional. Ini juga mempromosikan pembelajaran seumur hidup dan pembangunan berkelanjutan dengan mendorong integrasi budaya dan tanggung jawab pribadi (Zhou & Colomer, 2024). Model pembelajaran berbasis masalah, pendekatan CTL lain, telah efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, yang sangat penting untuk pendidikan abad ke-21. Model ini tidak hanya meningkatkan kerja sama di antara peserta didik tetapi juga mempersiapkan mereka untuk sukses di komunitas dan lingkungan kerja dengan menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah yang sistematis (Rahmadi et al., 2023). Selain itu, dalam pendidikan dasar, pembelajaran kolaboratif berbasis masalah telah terbukti secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik, mengungguli metode pembelajaran konvensional. Pendekatan ini menekankan pentingnya lingkungan belajar, metode pengajaran, dan kualitas guru dalam mempengaruhi keberhasilan peserta didik (Endrawan & Aliriad, 2023). Secara keseluruhan, CTL dalam pendidikan jasmani tidak hanya meningkatkan kinerja akademik tetapi juga mendukung pengembangan holistik peserta didik, mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan.

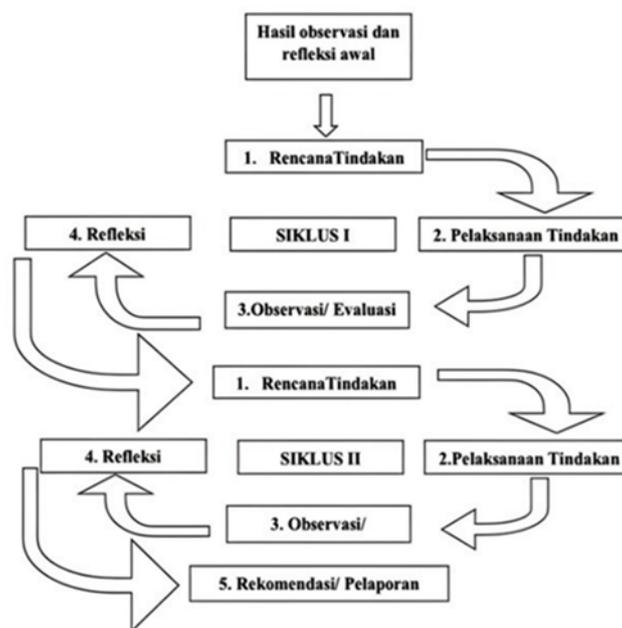
Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang di temui ialah metode pada kegiatan pembelajaran yang masih monoton karena hanya menggunakan metode ceramah saja yang menyebabkan kurang kreatif. Ditemukan adanya keterbatasan guru membuat media pembelajaran sebab kurang menguasai teknologi. Selain itu kurangnya variasi dan jumlah media pembelajaran yang tersedia untuk peserta didik, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan, khususnya pada Mata Pelajaran PJOK. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan atau

kesulitan pada proses pembelajaran ini, maka dikembangkan media *Collaborative Teamwork Learning* agar proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar.

## METODE

### *Desain Penelitian*

Rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan siklus dengan model PTK yang direncanakan sebanyak dua siklus. Dimana setiap siklusnya dirancang menggunakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit disetiap pertemuannya. Sehingga total pertemuan direncanakan 4 kali pertemuan dalam dua siklus yang direncanakan. Pertemuan pertama dengan memberikan materi serta observasi aktivitas belajar peserta didik, sedangkan pertemuan kedua dengan memberikan materi yang bersifat pengulangan dan pematapan, dan dilakukan observasi serta dilakukan evaluasi hasil belajar yang telah dilakukan pada siklus satu dan dua. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu rencana, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, seperti tampak pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Rancangan PTK

### *Partisipan*

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2023/2024 Dalam pembelajaran PJOK materi

teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja dengan jumlah 40 orang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan.

#### *Instrumen Penelitian*

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah asesmen. Asesmen yang digunakan pada penelitian ini dilakukan secara langsung menggunakan instrumen penelitian pengetahuan dan keterampilan. Format asesmen yang digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

Penilaian aspek kognitif dilakukan dengan cara memberikan tes uraian atau esai sesuai dengan materi pembelajaran dan skor maksimal adalah 30.

Tabel 1. Kisi-kisi Asesmen Penilaian Aspek Pengetahuan

<b>Materi</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah Skor</b>
Teknik dasar <i>passing chest pass</i> bola basket	3	15
Teknik dasar <i>passing bounce</i> <i>pass</i> bola basket	3	15
TOTAL NILAI		30

Aspek penilaian psikomotor (keterampilan) pada pengumpulan data *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan lembar penilaian aspek keterampilan teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* berupa asesmen penilaian sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir berikut :

Tabel 2. Asesmen Penilaian Aspek Keterampilan

<b>Skor</b>	<b>Deskripsi</b>
1	Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.
1	Kedua lutut ditekuk.
1	Pegang bola dengan kedua tangan di depan dada.
1	Jari – jari tangan dibuka menutupi sebagian bola dengan kedua ibu jari berada di depan dada dan kedua siku di tekuk sampai bola menyentuh dada.
1	Pandangan diarahkan ke arah sasaran operan.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 2 Singaraja adalah 75.

Adapun KKM pelajaran PJOK untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Minimal

Interval Nilai	Prediksi	Keterangan	Ketuntasan
95-100	A	Sangat Baik	Tuntas
82-94	B	Baik	Tuntas
75-81	C	Cukup	Tuntas
0-74	D	Kurang	Tidak tuntas

### Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif. Pada saat pelaksanaan uji efektivitas digunakan desain penelitian yang bertujuan untuk membuktikan efektivitas Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### HASIL

Berdasarkan hasil pembelajaran pada Siklus I dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil belajar peserta didik (meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan), diperoleh hasil analisis belajar sebagai berikut. Data hasil belajar Siklus I pada aspek pengetahuan pada peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja

Tabel 4. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I

Kategori	N	%	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal	SD
Tuntas	34	85,0%	80,4	85,0%	7,3
Tidak Tuntas	6	15,0%			

Berdasarkan data pada Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 34 orang peserta didik atau (85,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 6 orang peserta didik atau (15,0%).

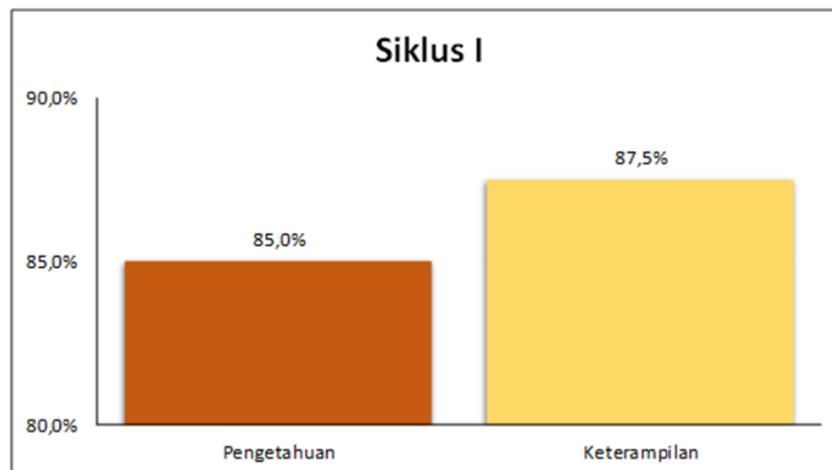
Data hasil Belajar Siklus I pada aspek Keterampilan bola Basket teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* pada peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja.

Tabel 5. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I

Kategori	N	%	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal	SD
Tuntas	35	87,5%	81,8	87,5%	7,1
Tidak Tuntas	5	12,5%			

Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek keterampilan bola Basket teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass*, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 35 orang peserta didik atau (87,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 5 orang peserta didik atau (12,5%).

Berdasarkan uraian hasil belajar pada siklus I, peneliti mendapatkan data ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I, yakni pada aspek pengetahuan ditemukan dari 40 orang peserta didik, dalam kategori tuntas sebanyak 34 orang peserta didik atau (85,0%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 6 orang peserta didik atau (15,0%). Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I aspek keterampilan ditemukan dari 40 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 35 orang peserta didik atau (87,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas 5 orang peserta didik atau (12,5%). Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik, maka dapat di uraikan dalam bentuk grafik ketuntasan hasil belajar siklus I.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Data hasil Belajar Siklus II pada aspek pengetahuan bola basket pada peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja.

Tabel 6. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus II

Kategori	N	%	Rata-Rata	Ketuntasan Klasikal	SD
Tuntas	37	92,5%	85,4	92,5%	7,5

<b>Kategori</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>SD</b>
Tidak Tuntas	3	7,5%			

Berdasarkan data pada Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek pengetahuan bola Basket ditemukan bahwa dari 40 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 37 orang peserta didik atau (92,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 3 orang peserta didik tidak tuntas atau (7,5%). Berdasarkan hasil siklus II tersebut tingkat ketuntasan peserta didik pada aspek pengetahuan meningkat dari siklus I dengan rata-rata (85,4), maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa ketuntasan peserta didik pada aspek pengetahuan sudah baik.

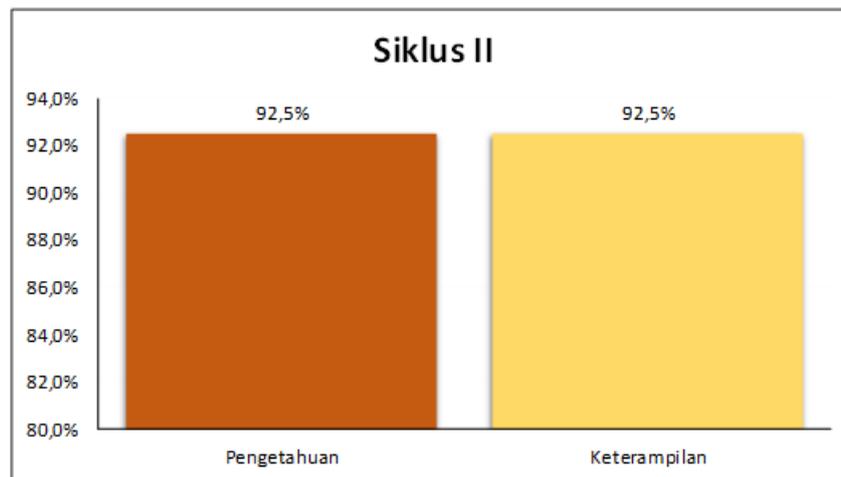
Data pada siklus II hasil belajar pada aspek keterampilan bola Basket pada peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja.

Tabel 7. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II

<b>Kategori</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>Rata-Rata</b>	<b>Ketuntasan Klasikal</b>	<b>SD</b>
Tuntas	37	92,5%	86,2	92,5%	6,5
Tidak Tuntas	3	7,5%			

Berdasarkan data pada Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar aspek keterampilan bola Basket ditemukan bahwa dari 40 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 37 orang peserta didik atau (92,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 3 orang peserta didik atau (7,5%). Peserta didik yang belum tuntas dalam aspek keterampilan pada siklus II dikarenakan peserta didik tersebut masih kurang dalam melakukan materi *bounce pass* khususnya pandangan ke arah bola pada sikap akhir *bounce pass*. Berdasarkan hasil siklus II tingkat ketuntasan peserta didik pada aspek keterampilan dari siklus I mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi (86,2) maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II materi teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* bola basket peserta didik meningkat.

Berdasarkan uraian hasil tersebut, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II aspek pengetahuan ditemukan berjumlah 40 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 37 orang peserta didik atau (92,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 3 orang peserta didik atau (7,5%). Selanjutnya, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II aspek keterampilan berjumlah 40 orang peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 37 orang peserta didik atau (92,5%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 3 peserta didik tidak tuntas atau (7,5%). Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik yang sudah di uraikan, maka peneliti menggambarkan grafik ketuntasan hasil belajar peserta didik.



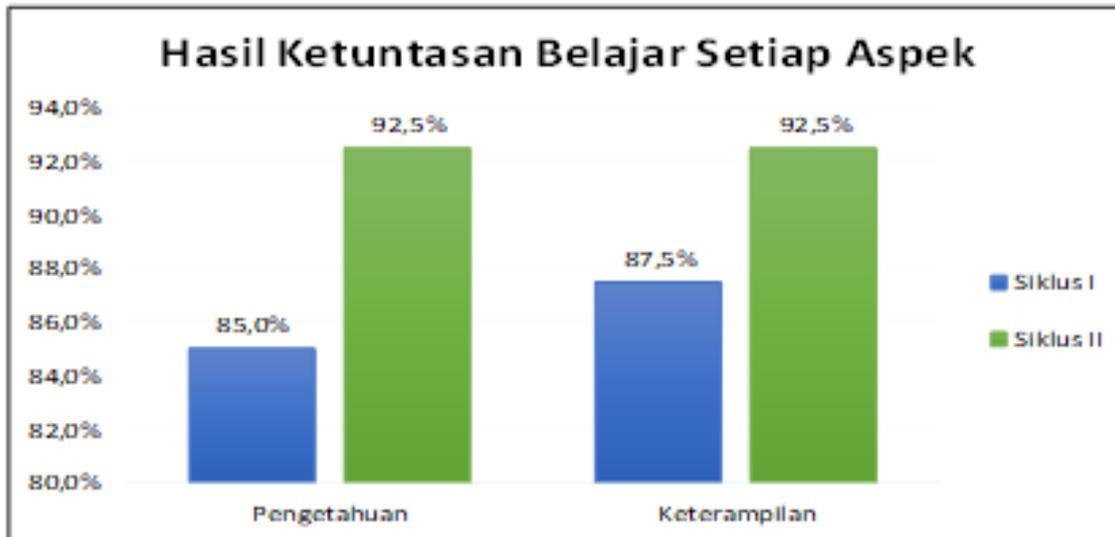
Gambar 3. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Tabel 8. Ketuntasan Hasil Belajar Materi PJOK Teknik Dasar *Passing*

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P	K	P	K
Tuntas	34	35	37	37
Tidak Tuntas	6	5	3	3
Persentase Ketuntasan	85,0%	87,5%	92,5%	92,5%
Rata-Rata	80,4	81,8	85,4	86,2
Nilai Keseluruhan	81,1		85,8	

Berdasarkan Tabel 8, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dilihat dari aspek pengetahuan dan keterampilan. Ketuntasan belajar pada Ketuntasan belajar aspek pengetahuan pada siklus I yaitu sebesar (85,5%), pada siklus II meningkat menjadi sebesar (92,5%),

ketuntasan belajar pada aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar (87,5%) pada siklus II sebesar (87,9%). Selanjutnya, ketuntasan belajar pada aspek keterampilan pada siklus I yaitu sebesar (87,5%) pada siklus II sebesar (93,9%).



Gambar 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Setiap Aspek

Berdasarkan hasil data sesuai Gambar 4.3, maka dengan implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* mampu meningkatkan hasil belajar PJOK teknik dasar *passing chest pass* dan *bounce pass* peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja. Peserta didik mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*, serta peserta didik mampu melaksanakan gerakan materi teknik dasar *passing* bola basket sehingga tercapai indikator penilaian yang sudah di tentukan.

## PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah di laksanakan dengan menggunakan implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* untuk meningkatkan hasil belajar PJOK peserta didik. Dalam mengukur keberhasilan peserta didik pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan kolaborasi dengan guru PJOK SMA Negeri 2 Singaraja untuk memberikan tes aspek pengetahuan, afektif, dan tes aspek Keterampilan pada akhir proses pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan

model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus hasil ketuntasan belajar setiap aspek pada prasiklus, siklus I dan Siklus II pembelajaran materi bola basket yakni *chest pass* dan *bounce pass*.

Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* menuntut semua peserta didik untuk menyumbang ide untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan untuk kemudian dikolaborasikan dan juga didiskusikan dalam kelompok (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*, mengondisikan peserta didik agar terbiasa menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari dan mendorong peserta didik untuk menentukan konsep-konsep baru, dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis, dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Sumiati, 2021). Dengan kata lain, model pembelajaran ini memberikan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik untuk tidak hanya menjadi penerima pasif dari materi *passing*, tetapi juga mengondisikan mereka agar terbiasa menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari. Dalam konteks ini, peserta didik diajak untuk melakukan eksplorasi aktif terhadap materi pelajaran bola basket. Mereka diberi kesempatan untuk menganalisis, berdiskusi dengan rekan satu tim, dan menyusun pemahaman mereka secara mandiri melalui aktivitas kolaboratif dengan tetap beracuan pada sintak model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning*.

Merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan PTK peneliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh penelitian dari (Darmayanti & Sadia, 2019) yang menyatakan model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* meningkatkan hasil belajar. Yudaparmita et al., (2024) dengan judul pengembangan model pembelajaran Pendidikan jasmani materi Pendidikan Kesehatan berbasis *Collaborative Teamwork Learning* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara keseluruhan penelitian relevan mendukung implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik khususnya hasil belajar PJOK teknik *passing* bola basket peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dapat meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi *passing* bola basket untuk peserta didik kelas XI A1 SMA Negeri 2 Singaraja, implementasi model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* dalam dua siklus terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## KONTRIBUSI PENULIS

**I Gede Yogi Wijendra:** Writing - Review & editing. **Made Agus Wijaya:** Methodology. **Kadek Yogi Parta Lesmana:** Software and Writing - Original Draft.

## DAFTAR PUSTAKA

- Danil, M., Yulia, & Hasnah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. *PINISI: Journal on Education*, 2(5), 165–175. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/36855>
- Darmayanti, N. W. S., & Sadia, W. (2019). Pengaruh Model Collaborative Teamwork Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Pemahaman. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Sains*, 3(2). [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/article/view/553](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/553)
- Endrawan, I. B., & Aliriad, H. (2023). Problem-Based Collaborative Learning Model Improves Physical Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.59758>
- Jiwa, I. W. M., Atmadja, N. B., & ... (2013). Pengaruh Model Collaborative Teamwork Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Amlapura. *Jurnal Administrasi ...* [https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ap/article/view/986](https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap/article/view/986)
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Miftah, M. (2018). Model Dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia

Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 095–106.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.443>

Rahmadi, Hardinata, R., Ahwan, M. T. R., Rubiyatno, & Suryadi, D. (2023). Enhancing 21st century collaboration skills in physical education through the problem-based learning model. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(3), 270–282.  
[https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4\(3\).14112](https://doi.org/10.25299/esijope.2023.vol4(3).14112)

Rusman. (2017). *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(2), 67. <https://doi.org/10.3112/SPEED.V4I2.865>

Sumiati, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Collaborative Teamwork Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Usaha Dan Energi. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>

Sundari. (2013). Pengembangan Panduan Praktikum Ipa Smp Berbasis Model Collaborative Teamwork Learning. *SSRN Electronic Journal*, 1(2), 117-99 شماره 8; 8.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Yudaparmita, G. N. A., Parwata, I. G. L. A., Suidiana, I. K., & Dharmadi, M. A. (2024). Video-assisted Cooperative Physical Learning Model to Improve Student Learning Achievement. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 311–319.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.65551>

Zhou, T., & Colomer, J. (2024). Cooperative Learning Promoting Cultural Diversity and Individual Accountability: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6). <https://doi.org/10.3390/educsci14060567>