

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BOLA BASKET

David Prasetyo*, Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*davidprasetyo@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar *passing* bola basket. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *non-randomized control group pre-test post-test design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan berjumlah 54 siswa yang terdistribusi ke dalam dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3. Pengundian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara *cluster random sampling*. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes essay dan observasi. Analisis data menggunakan Uji-t secara manual dengan menggunakan Microsoft excel. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata 9,14 dengan standart deviasi 1,36. Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki nilai yang berbeda yaitu memperoleh nilai rata-rata 8,53 dengan standart deviasi 1,14. Melalui hasil analisis Uji t menunjukkan bahwa t-hitung = -1,607 dengan taraf signifikansi adalah <0.05. Dengan demikian maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang diterapkan terhadap hasil belajar *passing* bola basket. Dengan nilai hasil belajar yang meningkat sebesar 53,44% terhadap hasil belajar teknik dasar *passing* bola basket (*chest pass, bounce pass, overhead pass*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan.

Kata Kunci: kooperatif TGT; hasil belajar; *passing* bola basket

Abstract

This research was conducted to determine the effect of the cooperative learning model type *team games tournament* on the learning outcomes of basketball *passing*. This study is a quasi-experimental study using a *non-randomized control group pre-test post-test design*. The subjects in this study were students of class XI SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan totaling 54 students who were distributed into two classes, namely class XI IPS 1 and class XI IPS 3. The draw for the experimental group and the control group was done by *cluster random sampling*. Learning outcomes data were collected through essay tests and observations. Data analysis using t-test manually using Microsoft excel. In the experimental group, the average value was 9.14 with a standard deviation of 1.36. While the control group has a different value, namely obtaining an average value of 8.53 with a standard deviation of 1.14. Through the results of the t-test analysis shows that t-count = -1.607 with a significance level of <0.05. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of learning outcomes from the *team games tournament* type cooperative learning model that is applied to basketball *passing* learning outcomes. With the value of learning outcomes which increased by 53.44% to the learning outcomes of basic basketball *passing* techniques (*chest pass, bounce pass, overhead pass*) in class XI students of SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan.

Keywords: TGT cooperative; learning outcomes; basketball *passing*

PENDAHULUAN

Menurut Undang- Undang Nomor 36 Tahun 2018, pendidikan adalah proses yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi berpikir rasional dan kemampuan akademiknya melalui apa yang dilihat, didengar, dibaca, dan diteliti berdasarkan pemahamannya tentang warisan budaya. Dipengaruhi oleh perspektif budaya. Dan sinkronkan dengan kematangan mental dan fisik siswa. Selain menyebarkan pikiran rasional dan cerdas di dunia akademis, posisi kurikulum 2013 juga mengkaji keunggulan budaya dalam rangka menanamkan rasa bangga yang diterapkan dalam kehidupan pribadi, hubungan sosial dengan masyarakat, dan kehidupan nasional modern.

Menurut Bucher dalam Kemenpora Odik (2014), "Pendidikan jasmani adalah keseluruhan proses pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan masyarakat dalam aspek jasmani, mental, emosional, dan sosial melalui kegiatan komponen jasmani terpilih untuk masyarakat mencapai tujuan tersebut". Dalam proses pembelajaran mata pelajaran PJOK, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator atau panutan bagi siswa untuk mempelajari PJOK, karena mereka dapat berkembang dan menjadi manusia seutuhnya. Sedangkan menjadi model artinya guru harus mampu memberikan perilaku dan menunjukkan karakter yang positif selama pembelajaran PJOK.

Djamarah & Zain dalam Kumiawan (2017) mengatakan, "Belajar dalam hakikatnya merupakan perubahan yang terjadi pada diri seorang sehabis berakhirnya melakukan kegiatan belajar". Dalam buku panduan pembelajaran SMP tahun 2016 menyatakan bahwa guru harus mengetahui model-model pembelajaran sebagai berikut: Pertama adalah pembelajaran saintifik, kedua pembelajaran inquiry/discovery learning, ketiga pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), keempat pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), kelima pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mempunyai arti bersifat kerjasama. Model pembelajaran adalah suatu planning atau pola yang bisa dipakai buat menciptakan kurikulum (planning pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran pada kelas atau yang lain berdasarkan (Joyce & Well pada Rusman, 2012).

Menurut Gagne & Briggs dalam Putra (2018), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa." Dalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual*

skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill, dan attitude.

Berdasarkan hasil observasi saya melalui angket *Form Class Evaluation* (FCE) di SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan pada tanggal 16 Oktober 2018 dan 23 Oktober 2018 pukul 07.00-09.00 WIB di lapangan SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan dengan salah satu guru PJOK yang bernama Bapak Zubad S.Pd sebanyak dua kali pertemuan. Ada banyak permasalahan dalam pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan adalah tidak adanya rasa kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK 25% dari keseluruhan tiga kelas yang saya berikan angket *Form Class Evaluation*.

Proses kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Karangbinangun Lamongan masih menggunakan metode ceramah saja sehingga kurang efektif untuk pembelajaran PJOK pembelajarannya masih terkesan membosankan sehingga siswa kurang antusias saat melakukan pembelajaran.

Menurut Hamdani dalam Juwita dkk., (2017), model pembelajaran kooperatif dari *tournament* permainan tim (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan kegiatan semua siswa tanpa status apapun, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan berisi unsur-unsur permainan dan penguatan.

Menurut Nurchasanah (2020) menyatakan, "*team game tournament* metode untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas dan juga untuk membantu guru lebih kreatif dalam mengajar terutama pada pemahaman siswa di kelas". Menurut Kagan dalam Frianto & Amirudin, (2016) berpendapat bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan rata-rata kelas dari sekitar 75% menjadi 83% keterlibatan aktif, kegembiraan, kerja tim, dan hubungan positif.

Penelitian ini merupakan studi percontohan yang dirancang oleh kelompok *pre-test* dan *post-test*, yang melibatkan dua kelompok kelas. Satu kelompok diperlakukan sebagai kelas eksperimen untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelompok lain diperlakukan sebagai kelas kontrol menerapkan strategi pembelajaran konvensional. Menurut Kagan dalam Frianto & Amirudin, (2016) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan rata-rata kelas dari sekitar 75% menjadi 83% keterlibatan aktif, kegembiraan, kerja tim, dan hubungan positif.

Bola basket adalah olahraga keterampilan yang dicirikan oleh berbagai aktivitas, mulai dari lari dan jalan dengan intensitas rendah hingga lari dan lompatan maksimal.

Menurut Tuasikal (2015), “Bola basket adalah olahraga permainan yaitu 5 orang pada satu tim menggunakan sasaran primer memasukkan bola ke pada ring atau keranjang lawan. Lama ketika permainan bola basket yaitu 4X10 menit dan pemenangnya yaitu regu yang paling banyak memasukkan bola ke ring lawan.

Sedangkan pada salah satu artikel internasional yang ditulis oleh Conte *et al.* (2015) menyatakan bahwa pemain bola basket putra elit melakukan sekitar 1.000 perubahan gerakan setiap 0,2 detik.

Berdasarkan buku panduan cabang olahraga bola basket oleh Siona (2014), terdapat lima peraturan dasar yang telah dikembangkan yaitu:

1. Permainan dimainkan menggunakan tangan dan memakai bola bundar.
2. Pemain tidak boleh lari menggunakan bola.
3. Setiap pemain boleh mengambil posisi pada manapun dan kapanpun ketika di dalam lapangan.
4. Tidak diperkenankan adanya hubungan fisik antar pemain.
5. Keranjang ditempatkan horizontal pada atas lapangan permainan.

Dengan latar belakang tersebut, penulis ingin, meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* terhadap hasil belajar *passing* bola basket.

METODE

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen semu. Sebuah penelitian eksperimental memiliki sesuatu karakteristik, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, pengacakan/randomisasi, dan kriteria keberhasilan. Penelitian eksperimen dengan keempat karakteristik tersebut merupakan penelitian eksperimen mumi (real eksperimen), sedangkan penelitian eksperimen ini memiliki randomisasi/pengacakan, mekanisme kontrol, maka dianggap sebagai eksperimen semu (quasi-experiment). Penelitian ini telah dilaksanakan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Karangbinangun Lamongan yang bertempat dalam jalan Desa Windu No.23 Kecamatan Karangbinangun Lamongan.

Populasi dari penelitian ini ialah siswa kelas XI yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPS 1, dan kelas XI IPS 3 di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel cluster random sampling. Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini ialah memilih dua kelas untuk dijadikan obyek dengan mengambil kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3 yang sudah diambil secara acak dengan perwakilan ketua kelas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis instrumen yaitu, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Untuk penilaian dari aspek pengetahuan menggunakan tes tulis, sedangkan untuk penilaian

keterampilan menggunakan tes *passing*. Penilaian pengetahuan diukur dengan cara tes tertulis berupa angket yang dikembangkan oleh peneliti. Oleh karena itu, soal-soal harus disusun secara sistematis, kemudian berdasarkan materi, kisi-kisi soal *passing chest pass, bounce pass, overhead pass* Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) bola basket kelas XI dalam kurikulum 2013. Penilaian keterampilan *passing* bola basket diukur dengan menggunakan keterampilan *passing* dasar bola basket. Penilaian ini dilakukan melalui pengamatan dengan mengamati pergerakan siswa dalam proses *passing*. Populasi adalah kumpulan individu atau objek yang akan dipelajari, dan individu atau objek tersebut kemudian digeneralisasikan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan perhitungan dan analisis berdasarkan data yang diperoleh, peneliti memakai perhitungan manual dan juga memakai salah satu aplikasi komputer yang bisa dipakai buat menghitung data statistik yaitu aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution Version 21 for Windows Seven 32-bit Operating System*) buat menghitung data secara otomatis. Dapat dideskripsikan menjadi berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Tes Pengetahuan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	43	47,55
Standar Deviasi	17,74	18,38
Varian	314,86	337,97
Nilai Minimum	15	21
Nilai Maksimum	86	95
Peningkatan	10,57%	

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan tes pengetahuan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan hasil tes pengetahuan sebesar 10,57% setelah diberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Tes Pengetahuan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	42,26	44,63
Standar Deviasi	13,04	12,38
Varian	170,20	153,25
Nilai Minimum	22	17
Nilai Maksimum	69	68
Peningkatan	5,60%	

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan tes pengetahuan *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol mengalami peningkatan dengan hasil tes pengetahuan sebesar 5,60% setelah diberikan perlakuan kepada kelompok kontrol oleh

guru PJOK di sekolah SMA N 1 Karangbinangun Lamongan.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	5,95	9,14
Standar Deviasi	1,63	1,36
Varian	2,66	1,85
Nilai Minimum	3	6
Nilai Maksimum	9	11
Peningkatan	53,44%	

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan tes keterampilan *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan hasil tes keterampilan sebesar 53,44% setelah diberikan *treatmen* atau perlakuan kepada kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	5,89	8,53
Standar Deviasi	1,16	1,14
Varian	1,35	1,30
Nilai Minimum	3	7
Nilai Maksimum	7	11
Peningkatan	44,64%	

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan tes keterampilan kelompok kontrol dengan adanya *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan tes keterampilan pada kelompok kontrol dengan nilai peningkatan sebesar 44,64%.

Dalam uji normalitas masih ada ketentuan yaitu, bila *p-value* (5%) atau lebih besar dari 0,05 maka bisa disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Sebaliknya bila *p-value* kurang dari (5%) atau 0,05 maka data yang diperoleh dinyatakan tidak berdistribusi normal. Jika distribusi data dinyatakan normal bila nilai *sig* > 0,05.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Varia bel	Kelo mpok	Tes	Z	Sig	Ket
Penget ahuan	Ekspe rimen	<i>Pre</i>	0,697	0,717	Normal
		<i>Post</i>	0,626	0,828	Normal
	Kontr ol	<i>Pre</i>	0,732	0,657	Normal
		<i>Post</i>	0,675	0,753	Normal
Ketera mpilan	Ekspe rimen	<i>Pre</i>	0,883	0,417	Normal
		<i>Post</i>	0,893	0,417	Normal
	Kontr ol	<i>Pre</i>	1,415	0,037	Tidak Normal
		<i>Post</i>	0,870	0,435	Normal

Dari tabel 5 di atas bisa diketahui bahwa *sig* menurut salah satu distribusi data tadi lebih kecil menurut 0,05. Sehingga

bisa disimpulkan bahwa distribusi data yang akan dihitung bersifat tidak normal. Lantaran distribusi data yang akan kita hitung tidak normal maka yang akan dipakai selanjutnya buat mengukur besar peningkatan memakai uji *non-parametrik Wilcoxon* dan *man whitney*.

Perhitungan sampel sejenis menggunakan analisis uji *non-parametrik wilcoxon*. Karena distribusi data yang akan kita hitung tidak normal, maka uji analisis yang akan digunakan untuk menghitung nilai hasil belajar siswa yaitu uji *non-parametrik wilcoxon* yang akan dilakukan pada nilai *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelompok. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Beda Sejenis *Pretest* dan *Posttest* Pengetahuan` Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelom pok	Tes	Mean	Beda	Kenai kan	Z	Sig
Eksperi men	<i>Pre</i>	43,00	4,54	10,57	-0,942	0,34
	<i>Post</i>	47,54				
Kontrol	<i>Pre</i>	42,26	2,37	5,60	-0,687	0,49
	<i>Post</i>	44,63				

Berdasarkan tabel 6 memberitahukan bahwa bila nilai *sig* grup eksperimen adalah 0,34 > 0,05 maka dinyatakan masih ada pengaruh yang tidak signifikan. Sedangkan nilai *sig* grup kontrol sebesar 0,49 > 0,05 maka dinyatakan masih ada pengaruh yang tidak signifikan.

Tabel 7. Uji Beda Sejenis *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan` Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelom pok	Tes	Mean	Beda	Kenai kan	Z	Sig
Eksperi men	<i>Pre</i>	5,95	3,19	53,44 %	-4,126	0,00
	<i>Post</i>	9,14				
Kontrol	<i>Pre</i>	5,89	2,63	44,64 %	-3,848	0,00
	<i>Post</i>	8,52				

Berdasarkan tabel 7 memberitahukan bahwa nilai grup eksperimen artinya mean *pretest* 5,95 dan untuk *posttest* 9,14 menggunakan selisih 3,19 sebagai akibatnya mempunyai peningkatan sebanyak 53,44% dengan nilai Z sebanyak -4,126 dan *sig* sebanyak 0,00 < 0,05 maka dinyatakan masih ada pengaruh yang signifikan. Sedangkan nilai grup kontrol merupakan mean *pretest* 5,89 dan *posttest* 8,52 menggunakan selisih 2,63 sebagai akibatnya mempunyai peningkatan sebanyak 44,64% dengan nilai Z -3,848 dan *sig* 0,00 < 0,05 maka dinyatakan masih ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dan Uji Beda

Variabel	Kelompok	Mean	Homogenitas		Uji Beda		Ket
			F	Sig.	t	Sig	
Pengetahuan	Eksperimen	47,54	0,343	0,562	-0,524	0,60	TS
	Kontrol	44,63					
Keterampilan	Eksperimen	9,14	2,265	0,140	-1,607	0,108	TS
	Kontrol	8,52					

Keterangan :

- TS : Tidak Signifikan.

Berdasarkan tabel 8 di atas diketahui bahwa nilai dari sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan kedua data bersifat homogen atau sama. Selanjutnya untuk nilai t hitung diketahui bahwa untuk pengetahuan memiliki nilai t hitung < 2,022. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua distribusi data tersebut tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk keterampilan nilai t hitung < 2,022. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari distribusi data tersebut.

Dari hasil data yang dianalisis oleh peneliti melalui angket hasil belajar siswa, bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar *passing* bola basket siswa kelas XI. Dengan nilai hasil belajar meningkat 10,57% untuk pengetahuan dan 53,44% untuk keterampilan, mengapa pengetahuan dan keterampilan peningkatannya jauh berbeda dikarenakan peneliti menggunakan treatment di lapangan sehingga siswa lebih banyak melakukan aktivitas keterampilan di lapangan sehingga perbandingannya sangat jauh pengetahuan dan keterampilan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada nilai keterampilan dibuktikan dengan nilai $p < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan, sedangkan ada pengaruh yang tidak signifikan dalam nilai pengetahuan hal ini dibuktikan dengan nilai $p > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan. Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *passing* bola basket adalah 10,57% untuk pengetahuan dan untuk keterampilan sebesar 53,44%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk perbaikan kedepannya, antara lain:

1. Proses model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *passing* bola basket harus mengamati keadaan siswa, sehingga bisa memperoleh hasil belajar yang baik.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *passing* bola basket bisa menjadikan referensi untuk meningkatkan proses pembelajaran.
3. Untuk peneliti berikutnya supaya melakukan pembaruan dalam pembelajaran atau meningkatkan model pembelajaran yang lain, supaya siswa bisa memperoleh ilmu yang bertambah dan pembelajaran baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Frianto, B.E.S., & Amirudin, A. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fun N Picto Enhance Motivation And Social Studies Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 21, 74-81.
- Juwita, L., Sari, N.P.W.P., & Septianingrum, Y. (2017). The Effect of Team Game Tournament (TGT) Cooperative Learning Method Application Towards Learning Motivation and Achievement. *Indonesian Nursing Journal of Education and Clinic (Injec)*, 2 (2), 154-163.
- Kementrian Pemuda dan Olahraga. (2014). *Jurnal Olahraga Pendidikan*. Diambil Dari: http://kemenpora.go.id/ebook/Jurnal_Odik_kemenpora_vol_1_mei_2014.pdf. Diakses Pada Tanggal 09 Oktober 2018.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Kurniawan, M.T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi *Passing* Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 554-559.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A. (2018). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Conte, D., Favero, T.G., Lupo, C., Francioni, F.M., Capranica, L., & Tessitore, A. (2015). Time-motion Analysis of Italian Elite Women's Basketball Games: Individual and Team Analyses. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 29(1), 144-150.

- Putra, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Dan Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurchasanah, S. (2020). The Use of Team Game Tournament (TGT) Method To Improve Students' Reading Comprehension. *Edulingua Jurnal*.
- Tuasikal, A.S. (2015). *Bola Basket Edisi Pertama*. Surabaya: Unesa University Press.
- Undang-Undang Nomer 36 tahun (2018) Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soina, (2014). *Buku Paduan Cabang Olahraga Bola Basket* Jakarta: Gedung DNIKS.

