

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization* dan *Teaching Game for Understanding* Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Bolabasket

¹Asep Nirwan Muharam✉, ²Akhmad Sobarna, ³Rony M Rizal
¹²³STKIP Pasundan
✉ nirone1977@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran kooperatif Teams Assisted Individualization dan Teaching Game For Understanding terhadap hasil belajar chest pass bola basket pada siswa kelas IX MTs N 2 Bandung. Metode penelitian menggunakan penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimental) yang terdiri atas dua kelompok siswa. Masing-masing kelompok siswa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Assisted Individualization (TAI) dan model pembelajaran kooperatif Teaching Games for Understanding (TGFU). Hasil penelitian yang diperoleh pada kedua kelompok tersebut melalui analisis statistik dekskriptif, rata-rata hasil belajar passing chest pass kelompok yang menggunakan model pembelajaran Teams Assisted Individualization sebesar =73,1 sedangkan rata-rata hasil belajar passing chest pass kelompok yang menggunakan model pembelajaran Teaching Game For Understanding = 61,1. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh $t_{hitung} 6,89 > t_{tabel} 1,67$ dengan signifikansi $(0,000 < 0,05)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Assisted Individualization dengan model pembelajaran kooperatif Teaching Game For Understanding pada siswa kelas kelas IX MTs N 2 Bandung.

Kata kunci : Model Pembelajaran, TAI, TGFU, Chest Pass, Bola Basket

ABSTRAC

The purpose of this study was to determine the differences in student learning outcomes between the cooperative learning model of Teams Assisted Individualization and Teaching Game For Understanding on learning outcomes of basketball chest pass in class IX students of MTs N 2 Bandung. The research method uses quasi-experimental research (Quasi Experimental) which consists of two groups of students. Each group of students was taught using the Team Assisted Individualization (TAI) cooperative learning model and the Teaching Games for Understanding (TGFU) cooperative learning model. The results of the research obtained in the two groups through descriptive statistical analysis, the average learning outcomes of the group passing chest pass using the Teams Assisted Individualization learning model was = 73.1 while the average learning outcomes of the group passing chest pass using the Teaching Game learning model For Understanding = 61.1. The results of inferential analysis show that the significance value obtained is $t_{count} 6.89 > t_{table} 1.67$ with significance $(0.000 < 0.05)$. Thus it can be concluded that, there are differences in student learning outcomes taught using the Teams Assisted Individualization cooperative learning model with the Teaching Game For Understanding cooperative learning model in class IX students of MTs N 2 Bandung.

Keywords: Learning Model, TAI, TGFU, Chest Pass, Basketball

Alamat Korespondensi: STKIP Pasundan
✉ Email: nirone1977@gmail.com

© 2021 STKIP Pasundan
ISSN 2721-5660 (Cetak)
ISSN 2722-1202 (Online)

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan salah satu permainan olahraga bola besar yang cukup digemari oleh para remaja, dan olahraga ini termasuk salah satu materi yang wajib diberikan pada tingkat satuan pendidikan, karena olahraga ini bukan hanya sebagai olahraga prestasi tapi juga sebagai olahraga pendidikan dan rekreasi (Sabransyah, Asmutiar, & Pahlawandari, 2020). Permainan ini banyak sekali digemari oleh para pelajar, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah bahkan sampai pada tingkat mahasiswa (Sitepu, 2018). Bola basket ini merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di sekolah, khususnya di sekolah menengah pertama dan tentunya ini perlu dikembangkan (Riyanto & Kuswoyo, 2019). Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari olahraga bola basket, seperti pertumbuhan fisik, mental dan sosial anak (Fatahillah, 2018). Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai tujuan itu para siswa dituntut harus dapat menguasai berbagai teknik dasar pada permainan bola basket.

Beberapa keterampilan teknik dasar pada permainan bola basket yang harus dikuasai oleh para siswa adalah diantaranya seperti teknik mengoper (*passing*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan *pivot*. Beberapa teknik dasar tersebut juga terdiri dari beberapa cara lagi, seperti pada teknik mengoper ada yang namanya *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*, *side pass*, dll. Sedangkan pada teknik menembak juga terdiri dari beberapa macam, seperti *jump shoot*, *free throw*, *lay up shoot*, *slam dunk*, dll. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rustanto (2017) bahwa ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (menggiring) dan juga *shooting* (tembak). Lebih lanjut disebutkan bahwa setiap pemain harus dapat menguasai, melempar, menangkap, menggiring, menerobos penjagaan lawan, dan terampil dalam menembak, sehingga menghasilkan kerjasama tim yang solid pada saat menyerang maupun bertahan (Rubiana, 2017).

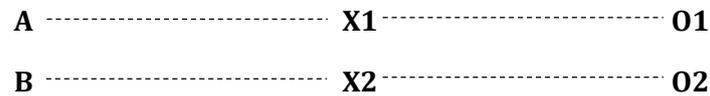
Berkaitan dengan penguasaan teknik dasar, ada satu teknik dasar yang sekiranya merupakan bagian yang sangat penting dalam permainan bola basket, itu adalah teknik *passing* atau mengoper bola. Teknik ini memang salah satu teknik yang paling sering digunakan pada saat permainan, hal ini berguna untuk melakukan gerakan mendekati ring agar mudah dalam melakukan tembakan (Ahmadi, 2007). *Passing* memiliki peranan yang sangat *vital* untuk membantu sebuah tim dalam mendapatkan poin, karena dengan melakukan operan an tangkapan yang baik laju bola akan jauh lebih cepat menuju ke ring lawan sehingga lebih mudah untuk dimasukkan (Junaidi, 2018). Dari beberapa jenis *passing* pada permainan bola basket, yang sangat perlu dikuasai dengan baik adalah *chest pass* atau operan dada, karena operan ini yang umum digunakan bila tidak ada pemain bertahan pada timnya (Hadi, Yunitaningrum, & Purnomo, 2015). Operan ini menggunakan dua tangan di depan dada, sering dilakukan pada saat permainan dan jenis operan yang bermanfaat untuk operan jarak pendek dengan perhitungan cepat dan cermat, karena teman dalam satu tim sedang tidak dijaga ketat oleh lawan (Amin, 2018).

Kenyataan di lapangan ternyata masih menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan, salah satunya pada materi bola basket khususnya pada teknik *passing chest pass*. Salah satu faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut terjadi diantaranya adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan berdampak pada hasil belajarnya (Sudiatmaja, Astra, & Satyawan, 2014). Hal ini yang sekiranya seorang guru perlu inovasi dalam proses pembelajaran, agar proses belajar tidak dirasakan monoton, diantaranya dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang memang belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah. Berbagai model pembelajaran memang banyak macamnya, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif, yang menuntut siswa agar belajar berkelompok, saling mengoreksi satu sama lain dan ini tentunya akan menumbuhkan tantangan tersendiri bagi siswa, sehingga diharapkan siswa akan lebih serius dalam melaksanakan proses pembelajarannya.

Model pembelajaran yang coba penulis akan gunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Diharapkan dengan menerapkan kedua model pembelajaran ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *passing chest pass* pada permainan bola basket.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) yang terdiri atas dua kelompok siswa. Masing-masing kelompok siswa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif *Teaching Games for Understanding* (TGFU). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control design*, dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- A : Kelompok eksperimen
- B : Kelompok kontrol
- X1 : Pembelajaran kooperatif tipe TAI
- X2 : Pembelajaran kooperatif tipe TGFU
- O1 : Posttest kelompok eksperimen
- O2 : Posttest kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs N 2 Bandung pada tahun ajaran 2019/2020, dengan jumlah 120 siswa yang terdiri dari 4 kelas yang bersifat homogen, tiap kelas terdiri dari 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017). Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengambil sampel untuk mewakili populasi yang ada untuk mempermudah dalam mengolah data yang konkrit dan relevan dari sampel yang ada, yaitu dari kelas IX A sebagai kelas eksperimen I yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas IX B sebagai kelas eksperimen II yang berjumlah 30 peserta didik. Jadi jumlah sampel adalah 60 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes *passing chest pass* pada permainan bola basket selama 30 detik. Teknik analisis data ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Mendistribusikan nilai-nilai hasil tes, 2) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku dari setiap tes, 3) Melakukan pengujian persyaratan analisis, yaitu berupa uji normalitas dan homogenitas, 4) Melakukan pengujian hipotesis.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

Berikut ini akan disajikan rangkuman nilai hasil belajar *chest pass* pada permainan bola basket melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams assisted individualization*:

Tabel 1. Nilai Tes Hasil Belajar *Chest Pass* Pada Kelompok A

No	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	30
2	Rata-Rata (<i>Mean</i>)	73,1
3	Nilai Maksiuml	83
4	Nilai Minimum	40
5	Standar Desviasi	9,4

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Chest Pass* Pada Kelompok A

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	0 – 34	Sangat Rendah	-	-
2	35 – 54	Rendah	2	6,7
3	55 – 64	Sedang	2	6,7
4	65 – 84	Tinggi	26	86,6
5	85 – 100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 2 siswa yang berada pada kategori nilai “rendah” dengan persentase 6,66%, 2 siswa pada kategori nilai “sedang” dengan persentase 6,66%, dan 26 siswa pada kategori nilai “tinggi” dengan persentase 86%. Selanjutnya pada bagian ini akan disajikan rangkuman nilai hasil belajar *chest pass* pada permainan bola basket melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teaching games for understanding*

Tabel 3. Nilai Tes Hasil Belajar *Chest Pass* Pada Kelompok B

No	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
1	Jumlah Sampel	30
2	Rata-Rata (<i>Mean</i>)	61,1
3	Nilai Maksiuml	73
4	Nilai Minimum	40
5	Standar Desviasi	9,23

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Percaya Diri

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1	0 – 34	Sangat Rendah	-	-
2	35 – 54	Rendah	7	23,3
3	55 – 64	Sedang	14	46,7
4	65 – 84	Tinggi	9	30
5	85 – 100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah			30	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa, 7 siswa yang berada pada kategori nilai “rendah” dengan persentase 23,33%, 14 siswa pada kategori nilai “sedang” dengan persentase 46,66 % , dan 9 siswa pada kategori nilai “tinggi” dengan persentase 30%.

2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas. Hal ini bertujuan untuk melihat apakah data skor dari hasil belajar *chest pass* pada masing-masing kelompok berdistribusi normal atau tidak. Analisis menggunakan *One-Sample Kolmogorof-Smirnov Test*, dan berikut hasil perhitungannya:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

No	Kelompok	Nilai Sig. Kolmogorof Smirnov	Nilai α	Ket.
1	Model Kooperatif tipe TAI	0.073	0,05	Normal
2	Model Kooperatif tipe TGFU	0.062	0,05	Normal

Persyaratan untuk data berdistribusi normal pada uji ini adalah jika nilai sig. kolmogorof-smirnov > 0,05. Dan berdasarkan hasil pengujian normalitas data yang ditunjukkan pada tabel 5

tersebut nilai skornya untuk setiap kelompok adalah $p = 0,073$ dan $0,062 > 0,05$, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh data memiliki distribusi normal.

3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Setelah melakukan pengujian normalitas dan dinyatakan datanya normal, maka selanjutnya adalah melakukan pengujian homogenitas. Uji ini digunakan untuk melihat apakah kedua kelompok memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Berikut merupakan hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	Nilai F_{hitung}	Nilai F_{tabel} ($\alpha=0,5$, dk: n-1)	Ket.
Model Kooperatif tipe TAI TGFU (A & B)	2,75	4,04	Homogen

Persyaratan untuk kelompok memiliki variansi yang sama (homogen) pada uji ini adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha=0,5$, dk: n-1. Dan berdasarkan hasil pengujian homogenitas data yang ditunjukkan pada tabel 6 tersebut nilai skornya atau $F_{hitung} = 2,75 < 4,04$, maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang sama atau homogen.

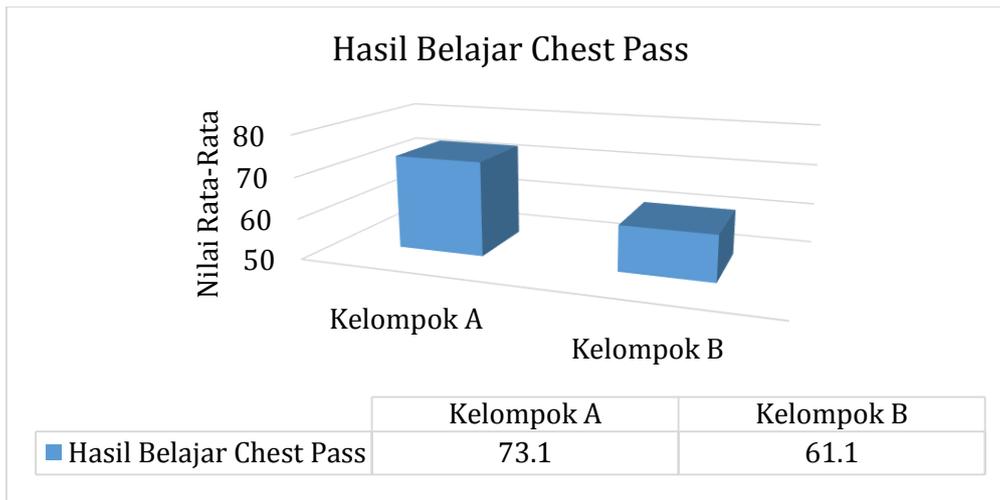
4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberikan model kooperatif tipe TAI dan tipe TGFU terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bola basket. Sebelum menjabarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat terlebih dahulu nilai rata-rata hasil belajar *chest pass* dari masing-masing kelompok. Pada kelompok A yaitu siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams individualization* (TAI) memperoleh skor rata-rata 73,1 dan ini termasuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok B yaitu siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *teaching games for understanding* (TGFU) memperoleh skor rata-rata 61,1 dan ini termasuk pada kategori sedang.

Selanjutnya adalah uji hipotesis perbedaan antara nilai *posttest* kelompok A dan kelompok B diperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 6,89 dengan nilai dk= $n_1 + n_2 - 2$ ($30 + 30$) - 2 = 58) diperoleh nilai t_{tabel} sebesar = 1,67 dengan taraf $\alpha = 0,05$. Berdasarkan ketentuan kriteria pengujian hipotesis, "jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima". Berdasarkan hasil analisis data nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($6,89 > 1,67$). Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *chest pass* siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Assisted Individualization* dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang dibuktikan dengan data statistik yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedua kelompok berada pada tingkat kategori yang berbeda. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Pengujian Hipotesis

Pengujian	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel} ($\alpha=0,5$, dk: 58)	Ket.
Perbedaan Model Kooperatif tipe TAI TGFU (A & B)	6,89	4,04	Signifikan



Gambar 1. Diagram Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket

Kesimpulannya dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teams Assisted Individualization* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Ini berarti bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Assisted Individualization* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *chest pass* pada permainan bola basket antara siswa yang diberikan model pembelajaran *teams assisted individualization* (TAI) dengan model *teaching games for understanding* (TGFU), dimana hasil belajar yang diberikan dengan model TAI memberikan hasil yang jauh lebih baik daripada siswa yang diberikan model TGFU. Hal ini dikarenakan sesuai dengan karakteristik dari pelaksanaan model pembelajaran TAI, dimana pada saat pelaksanaan pembelajarannya siswa dibuat menjadi kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk bersama-sama memecahkan permasalahan yang diberikan guru terkait materi yang disampaikan, dan membantu secara intensif kepada teman dalam satu kelompok yang belum paham mengenai materinya, dan berdasarkan penelitian lain menyatakan sebesar 18,75% hasil belajar meningkat setelah diberikan model pembelajaran TAI (Trimantara, 2020).

Selanjutnya dengan penggunaan model pembelajaran TAI cocok sekali untuk diterapkan pada siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah dan memiliki keinginan untuk belajar memecahkan masalah dan diskusi untuk kemudian menyampaikan idenya (Nugroho & Sudarso, 2016). Hal ini memang sesuai dengan keadaan awal para siswa yang memang hasil belajar pada permainan bola basket masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Dengan menerapkan model ini terlihat para siswa menjadi lebih berperan aktif dalam menjalani proses belajarnya, karena antusias dalam melakukan pemecahan masalahnya. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI siswa menjadi lebih aktif dan hasil belajarnya juga mengalami peningkatan (Siwiara, 2013). Pada model pembelajaran kooperatif tipe *team assisted individualization* tutor memberikan umpan balik yang terstruktur, dimana siswa diberikan kesempatan untuk melibatkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal, sehingga aktivitas dan kreatifitasnya tumbuh dan materi yang diberikan semakin dipahami (Yasa, 2017).

Walaupun telah terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TAI ini lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe TGFU, tidak menjadikan model TGFU ini tidak dapat atau tidak cocok untuk pembelajaran, karena dari hasil analisis juga model TGFU ini memberikan dampak positif juga pada hasil belajar siswa. Siswa juga menjadi lebih aktif bermain,

karena sesuai dengan karakteristik model TGFU yang menekankan pada konsep bermainnya daripada tekniknya. Model TGFU ini merupakan suatu pendekatan yang lebih memperkenalkan siswa mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain, tidak memfokuskan pada teknik bermain tetapi lebih memfokuskan pada taktik bermain (Astuti, 2020). Pembelajaran TGFU ini juga diciptakan agar proses pembelajaran jauh lebih efektif, menekankan pada pemahaman tentang permainan secara keseluruhan seperti pendekatan taktis (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan TGFU memang siswa antusias pada saat proses belajar, karena siswa senantiasa langsung diberikan bentuk permainan, tanpa memperhatikan teknik terlebih dahulu. Pada model pembelajaran TGFU siswa difokuskan untuk membantu perkembangan kesadaran taktik dan keterampilan, berusaha merangsang siswa untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat mengambil manfaatnya dengan cepat dalam pengambilan keputusan (Chan & Indrayeni, 2018).

Berdasarkan pemaparan di atas, nampaknya jelas yang menjadikan hasil belajar siswa mengalami perbedaan yang signifikan. Pada model pembelajaran TAI siswa ditekankan atau memfokuskan untuk memecahkan masalah dan mencoba membantu siswa lain dalam satu tim jika ada yang belum paham terkait dengan materi yang disampaikan, dan ini tentunya membuat pemahaman siswa lebih tinggi pada keterampilan teknik. Sedangkan pada model pembelajaran TGFU siswa ditekankan atau difokuskan pada pendekatan taktis, artinya lebih kepada proses bermain, kemudian dari hasil permainan itu siswa diminta untuk menyimpulkan berbagai manfaat dan juga beberapa hal yang penting saat proses permainan berlangsung. Maka dari itu, ini yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif tipe TGFU.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dalam hal ini penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar *chest pass* bola basket pada siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* (TAI) tergolong pada kategori tinggi, sedangkan pada siswa yang diberikan model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) tergolong pada kategori sedang. Dan berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *chest pass* bola basket siswa yang diberikan model TAI dengan model TGFU, dimana model TAI lebih baik dibandingkan model TGFU.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia.
- Amin, B. F. (2018). Pembelajaran Operan Dada (Chest Pass) Dalam Permainan Basket Melalui Metode Mengajar Penemuan Terpimpin Pada Siswa Kelas viii SMP Negeri 1 Jonggol. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 2(1), 61–66. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsce/article/view/6480/4673>
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui Teaching Games For Understanding (TGFU). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(2), 1–9.
- Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Pendekatan Tgfu Pada Siswi Kelas Viii Smp Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9590>
- Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- Hadi, Q., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Pengaruh Lempar Tangkap Bola Terhadap Chest Pass Bola Basket Di Smp Negeri 19 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(5), 1–10. Retrieved from

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10099/9789>

- Junaidi, I. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Chest Passbola Basket Melalui Metode Peer Teachingmahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga. *Penjaskesrek*, 5(1), 37–44. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/801>
- Nugroho, M. D., & Sudarso. (2016). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dan Time Token Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 425–434. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19524/17841>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Riyanto, P., & Kuswoyo, D. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 2(01), 59–67. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v2i01.2069>
- Rubiana, I. (2017). Pengaruh Pembelajaran Shooting (Free Throw) Dengan Alat Bantu Rentangan Tali Terhadap Hasil Shooting (Free Throw) Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Siliwangi*, 3(2), 248–257. Retrieved from <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/337/250>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86. Retrieved from <http://www.journal.ikipgripta.ac.id/index.php/olahraga/article/view/668/625>
- Sabransyah, M., Asmutiar, & Pahlwandari, R. (2020). Pengaruh Interval Training Terhadap VO2 Max Atlet Bola Basket IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Master Penjas Dan Olahraga*, 1(1), 73–80. Retrieved from <https://jmpo.stkippasundan.ac.id/index.php/jmpo/article/view/10>
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27–33. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Siwiara, G. A. (2013). Model Kooperatif Tai Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 1(1), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/328/282>
- Sudiatmaja, I. K. U., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2014). Penerapan Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, 1, 1–12. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/download/2362/2045>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (18th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Trimantara, I. K. B. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Tai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(1), 16–23. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/29620/16909>
- Yasa, I. M. L. (2017). Pemanfaatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (Tai) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 1(1), 119–130. Retrieved from <https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/jpkr/article/view/224/187>