

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *JUMP SHOOT* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA SISWA KELAS XII-1 SMA NEGERI 5 AMBON

S. Rapia Tuarita¹, Jacob Anaktototy², Mariana Ditboya Hukubun³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pattimura, Ambon

e-mail: rapiatuarita@gmail.com

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 8/8/2026; Diterbitkan: 14/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran teknik *jump shoot* dalam permainan bola basket tergolong kompleks karena menuntut koordinasi gerak yang matang, sehingga sering kali sulit untuk dikuasai oleh peserta didik apabila pembelajaran masih bertumpu pada metode konvensional yang didominasi sepenuhnya oleh guru. Kondisi serupa juga ditemukan di kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon, yaitu hasil belajar *jump shoot* peserta didik masih tergolong rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *jump shoot* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada peserta didik kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek sebanyak 29 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan, tes tertulis, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari 62% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 79 menjadi 89. Disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan hasil belajar *jump shoot* peserta didik secara komprehensif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Jump Shoot, Bola Basket, Teams Games Tournament

ABSTRACT

Learning the jump shoot technique in basketball is complex because it demands well-developed movement coordination, so it is often difficult for students to master when learning still relies on conventional teacher-dominated methods. A similar condition was found in class XII-1 of SMA Negeri 5 Ambon, where students' jump shoot learning outcomes were still low and had not met the minimum mastery criteria. This study aims to improve jump shoot learning outcomes in basketball through the application of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type among students of class XII-1 of SMA Negeri 5 Ambon. This study is classroom action research referring to the spiral model of Kemmis and McTaggart, conducted in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages, with 29 students as subjects. The data were collected through skill tests, written tests, and observation, then analyzed using quantitative descriptive techniques. The results showed an increase in classical mastery from 62% in the first cycle to 100% in the second cycle, and the average score rose from 79 to 89. It was concluded that the Teams Games Tournament cooperative learning

model effectively improved students' jump shoot learning outcomes comprehensively and thoroughly.

Keywords: *Learning Outcomes, Jump Shoot, Basketball, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) menempati posisi strategis dalam sistem pendidikan karena tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik, tetapi juga ranah afektif, kognitif, dan sosial peserta didik secara menyeluruh. Menurut Lekalaet et al. (2021), PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang memiliki karakteristik unik dan diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD hingga SMA. Dalam pembelajaran PJOK, tujuan holistik tersebut menuntut guru untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), bukan semata-mata berpusat pada guru. Salah satu pendekatan yang secara empiris terbukti efektif untuk tujuan tersebut adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Sebuah studi meta-analisis oleh Boke et al. (2025) terhadap 40 penelitian yang melibatkan 3.985 peserta didik menemukan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar PJOK pada keempat ranah utama.

Bola basket merupakan salah satu materi permainan bola besar yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan penekanan pada penguasaan teknik dasar. Dalam permainan ini, kemampuan menembak (*shooting*) menjadi penentu utama perolehan angka, di mana *jump shot* merupakan teknik tembakan yang paling sering digunakan untuk mencetak poin. Akan tetapi, *jump shot* menuntut koordinasi gerak yang sangat kompleks dan presisi tinggi. Hasil analisis biomekanik oleh Mukhtarsyaf et al. (2024) menunjukkan bahwa keberhasilan *jump shot* dipengaruhi oleh kombinasi sudut lutut sebelum menolak, tinggi lompatan, sudut siku, serta sudut pergelangan tangan saat melepaskan bola. Kompleksitas biomekanika inilah yang menyebabkan teknik ini tergolong sukar dikuasai peserta didik apabila pembelajaran masih mengandalkan metode instruksional konvensional.

Pada praktiknya, rendahnya hasil belajar bola basket di sekolah kerap berkaitan dengan minimnya partisipasi peserta didik serta ketidaksesuaian model pembelajaran yang digunakan guru (Afif et al., 2022). Metode konvensional seperti komando satu arah atau demonstrasi langsung tanpa variasi sering kali gagal memfasilitasi kebutuhan pengulangan gerak yang memadai bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran kelompok sederhana seperti *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) atau diskusi biasa sering kali kurang efektif pada materi keterampilan fisik kompleks karena tidak menyediakan elemen kompetisi kinestetik yang menyenangkan. Kondisi demikian membuat peserta didik cepat merasa jenuh, pasif, dan kurang termotivasi untuk melakukan latihan teknik gerak secara intensif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang mampu mengintegrasikan kerja sama tim dan turnamen fisik secara seimbang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hadir sebagai solusi inovatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan interaksi dalam kelompok kecil serta bekerja sama secara aktif (Fenanlampir, 2021). Model TGT mengorganisasikan pembelajaran ke dalam lima tahapan sistematis, yakni penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Mahardi et al., 2019). Melalui struktur TGT, peserta didik belajar dalam kelompok heterogen untuk saling membantu menguasai teknik gerak sebelum bertanding dalam suasana turnamen akademik yang adil. Unsur permainan dan turnamen akademik mendorong tanggung jawab individu sekaligus

memperkuat kerja sama kelompok, sementara penghargaan tim mampu mendobrak motivasi belajar siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu secara empiris mendukung keunggulan model TGT dalam pembelajaran keterampilan olahraga. Penelitian Yusuf et al. (2025) membuktikan bahwa penerapan TGT yang dikombinasikan dengan latihan *catch and shot* menghasilkan rata-rata tembakan masuk yang jauh lebih tinggi dibanding metode konvensional. Temuan Prasetyo et al. (2026) dan Fenanlampir (2021) juga menyimpulkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar *shooting* serta capaian kognitif peserta didik. Konsistensi hasil positif ini turut dikonfirmasi oleh Rubiyanto et al. (2023) pada cabang olahraga lain, yang menunjukkan bahwa keunggulan TGT bersifat fleksibel terhadap berbagai materi keterampilan fisik. Berbagai rujukan tersebut makin memperkuat potensi TGT dalam mengatasi hambatan penguasaan teknik menembak peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar kajian terdahulu masih berfokus pada keterampilan menembak secara umum, *passing*, atau *dribbling* di tingkat SMP maupun klub olahraga, sehingga kajian yang secara spesifik menyorot peningkatan teknik *jump shot* pada peserta didik SMA masih tergolong terbatas. Karakteristik teknik *jump shot* yang kompleks menuntut kematangan koordinasi fisik peserta didik kelas XII yang perlu ditangani secara khusus. Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 5 Ambon, hasil belajar *jump shot* peserta didik kelas XII-1 masih tergolong rendah di mana mayoritas belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *jump shot* dalam permainan bola basket menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 5 Ambon. Desain penelitian mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus berulang, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di lapangan bola basket SMA Negeri 5 Ambon pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII-1 tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 orang, terdiri atas 15 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Pemilihan kelas XII-1 didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya hasil belajar teknik *jump shot* bola basket, di mana capaian rata-rata kelas belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Prosedur pelaksanaan tindakan pada setiap siklus mengintegrasikan sintaks model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang meliputi penyajian kelas, belajar kelompok heterogen, permainan tembakan, turnamen meja akademik, dan penghargaan tim. Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu tes keterampilan psikomotorik melakukan *jump shoot* sebanyak 10 kali tembakan, tes tertulis kognitif pilihan ganda mengenai pemahaman konsep teknik, serta lembar observasi afektif dan aktivitas peserta didik. Seluruh instrumen diuji dan dinilai menggunakan rubrik penilaian terstandar yang mencakup aspek awalan, tumpuan, pelepasan bola, dan pendaratan. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan individu, dan persentase ketuntasan klasikal pada akhir setiap siklus. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% dari total peserta didik di kelas XII-1 mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75 secara komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar *jump shoot* pada permainan bola basket. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang berkesinambungan, di mana setiap siklus mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pelaksanaan tindakan mengacu pada modul ajar yang telah disiapkan serta dievaluasi melalui instrumen tes unjuk kerja dan observasi terstruktur.

Pada pelaksanaan Siklus I yang berlangsung pada tanggal 19 Februari 2026, tindakan diawali dengan penyampaian materi dan demonstrasi teknik gerak *jump shoot*, dilanjutkan latihan kelompok heterogen, permainan tembakan, dan turnamen akademik sederhana. Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 79 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 62% (18 peserta didik tuntas). Sementara itu, sebanyak 11 peserta didik (38%) dinyatakan belum tuntas karena nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM < 75). Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 45.

Hasil refleksi Siklus I mengidentifikasi sejumlah kelemahan mendasar dalam penguasaan teknik gerak peserta didik. Pada posisi awalan, sebagian besar peserta didik belum melakukan tekukan lutut yang cukup dan siku lengan penembak belum berada di bawah bola secara tepat. Pada fase inti lompatan, masih ditemukan peserta didik yang menolak hanya dengan satu kaki, tidak mendorong bola saat tubuh menaik, dan melepaskan bola sebelum mencapai titik tertinggi lompatan. Selain itu, pada fase pendaratan, keseimbangan tubuh peserta didik masih labil dan pendaratan kedua kaki belum bersamaan. Kekurangan ini menjadi dasar revisi rancangan tindakan yang diterapkan pada Siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2026 dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan difokuskan pada penekanan teknik tolakan dua kaki, koreksi posisi siku di bawah bola, penyesuaian pelepasan bola pada puncak lompatan, serta penambahan variasi instruksi pada tahap *games* dan *tournament*. Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, di mana seluruh peserta didik (29 orang) berhasil mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 89, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 76.

Refleksi pada Siklus II mengonfirmasi bahwa perbaikan tindakan telah berjalan efektif. Peserta didik sudah mampu melakukan posisi awal dengan tekukan lutut yang pas, menjaga posisi siku tetap dekat dengan tubuh di bawah bola, menolak secara mantap dengan dua kaki, melepaskan bola pada puncak lompatan, serta mendarat secara seimbang dengan kedua kaki bersamaan. Ringkasan perbandingan hasil belajar peserta didik dari kondisi pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rekapitulasi Hasil Belajar *Jump Shoot* Peserta Didik Antarsiklus

Indikator Capaian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan / Kenaikan
Nilai Rata-Rata Kelas	79	89	10 Poin
Nilai Tertinggi	100	100	0 Poin
Nilai Terendah	45	76	31 Poin
Jumlah Peserta Didik Tuntas (KKM $\geq$ 75)	18 Peserta Didik	29 Peserta Didik	11 Peserta Didik

Persentase Ketuntasan Klasikal	62%	100%	38%
--------------------------------	-----	------	-----

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *jump shoot* dalam permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan klasikal baru mencapai 62% (18 dari 29 peserta didik) dengan nilai rata-rata 79, sedangkan pada siklus II ketuntasan meningkat menjadi 100% (29 peserta didik) dengan nilai rata-rata 89. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 38% dan kenaikan rata-rata sebesar 10 poin antarsiklus. Temuan ini menegaskan bahwa tujuan penelitian, yakni peningkatan hasil belajar *jump shoot*, telah tercapai secara optimal melalui penerapan model TGT.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan temuan sejumlah penelitian terdahulu mengenai efektivitas TGT dalam pembelajaran bola basket. Shofa dan Suroto (2024) melaporkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan hasil belajar bola basket peserta didik karena struktur permainan dan turnamen mendorong keterlibatan aktif sepanjang pembelajaran. Pola serupa juga ditemukan oleh Hafid et al. (2026) yang membuktikan bahwa model TGT secara komprehensif meningkatkan hasil belajar PJOK pada ketiga ranah, dengan ukuran efek keseluruhan tergolong besar (*effect size* 0,939) dan peningkatan tertinggi pada ranah kognitif, diikuti psikomotorik dan afektif. Kesesuaian arah temuan ini memperkuat keyakinan bahwa peningkatan hasil belajar *jump shoot* pada penelitian ini bukan merupakan kebetulan, melainkan konsekuensi logis dari karakteristik model TGT yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif pembelajaran.

Belum optimalnya hasil belajar pada siklus I dapat dipahami dari kompleksitas teknik *jump shoot* itu sendiri. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kesalahan peserta didik terkonsentrasi pada koordinasi gerak, mulai dari posisi lutut yang tidak ditekuk, tolakan yang hanya menggunakan satu kaki, hingga pelepasan bola yang tidak tepat pada titik tertinggi lompatan. Hal ini selaras dengan kajian Caseiro et al. (2023) yang menemukan bahwa pemain dengan pengalaman rendah (*non-experienced*) menampilkan variabel kinematik tembakan yang kurang konsisten dibanding pemain berpengalaman, terutama pada penyesuaian sudut, kecepatan, dan ketinggian pelepasan bola. Karena keberhasilan *jump shoot* sangat bergantung pada konsistensi rantai gerak tersebut, wajar apabila penguasaannya menuntut pengulangan dan umpan balik yang memadai sebelum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan.

Lonjakan ketuntasan pada siklus II tidak terlepas dari perbaikan tindakan yang dilakukan berdasarkan refleksi siklus I, yang mencakup modifikasi pembagian kelompok, penambahan variasi latihan *jump shoot* pada tahap *games*, serta penguatan umpan balik teknik gerakan oleh guru. Penambahan variasi latihan memperbanyak kesempatan pengulangan gerak, sementara umpan balik yang lebih intensif membantu peserta didik mengoreksi kesalahan koordinasi yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya. Mekanisme perbaikan bertahap antarsiklus ini merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas yang juga ditemukan pada konteks pembelajaran bola basket lain; Saputro dan Maliki (2025), misalnya, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar bola basket terjadi secara progresif dari siklus I ke siklus II seiring penyempurnaan strategi pembelajaran dan peningkatan keterlibatan peserta didik.

Selain aspek teknis, keunggulan TGT terletak pada kemampuannya membangun motivasi dan keterlibatan peserta didik. Unsur permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok menciptakan suasana kompetisi akademik yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan tanggung jawab individu dan kerja sama. Riyanti et al. (2024) menegaskan

bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar peserta didik secara bersamaan. Penguatan motivasi ini relevan dengan dinamika kelas yang diamati pada penelitian ini, di mana peserta didik tampak lebih antusias berlatih dan saling memberikan umpan balik dalam kelompok heterogen. Hal ini sejalan dengan hasil kajian Rachman dan Kartiko (2021) bahwa pemberian model pembelajaran TGT dapat meningkatkan ketuntasan belajar *shooting* bola basket, karena dalam model TGT peserta didik dituntut berperan aktif serta bertanggung jawab bekerja sama dalam tim untuk mencapai target.

Struktur kelompok heterogen dalam TGT juga memberi ruang bagi peserta didik untuk saling membantu, sehingga peserta didik yang semula kesulitan memperoleh dukungan dari teman sekelompok yang lebih terampil. Saripudin et al. (2025) menemukan bahwa penerapan model TGT dalam pendidikan jasmani berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik, suatu aspek penting dalam pembelajaran keterampilan yang menuntut keberanian melakukan gerakan di hadapan teman sebaya seperti *jump shoot*. Tumbuhnya kepercayaan diri ini diduga turut menjelaskan mengapa pada siklus II seluruh peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal, termasuk mereka yang sebelumnya memperoleh nilai psikomotorik sangat rendah.

Efektivitas TGT dalam penelitian ini memperkuat bukti yang telah terdokumentasi pada berbagai cabang olahraga maupun materi pembelajaran lain. Pangestu (2023) membuktikan bahwa penggunaan model TGT efektif digunakan untuk pembelajaran penjas materi sepak bola kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan, di mana terjadi perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test*. Konsistensi temuan lintas konteks tersebut menunjukkan bahwa keunggulan TGT bersifat lintas keterampilan, sehingga penerapannya pada teknik *jump shoot* di jenjang SMA memiliki landasan empiris yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Berdasarkan keseluruhan temuan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran PJOK, khususnya untuk materi keterampilan kompleks seperti *jump shoot* bola basket. Implikasi praktisnya, guru perlu merancang tahapan *games* dan *tournament* yang memungkinkan pengulangan gerak yang cukup serta menyediakan umpan balik teknis yang spesifik. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki limitasi, antara lain cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas (29 peserta didik) di satu lokasi sekolah serta durasi pelaksanaan yang hanya mencakup dua siklus tindakan. Oleh karena itu, generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan TGT pada cakupan subjek dan jenjang sekolah yang lebih luas, membandingkannya secara eksperimental dengan model kooperatif lain seperti STAD atau *Jigsaw*, serta mengintegrasikan perangkat analisis sensor gerak atau video kinesiology guna memperdalam pemahaman terhadap kinetika gerak *jump shoot* peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar *jump shoot* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas XII-1 SMA Negeri 5 Ambon secara signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari 62% (18 dari 29 peserta didik) dengan rata-rata kelas 79 pada siklus I menjadi 100% (29 peserta didik) dengan rata-rata kelas 89 pada siklus II. Peningkatan ini dipicu oleh struktur sintaks TGT melalui tahapan penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim yang mampu memperbanyak pengulangan gerak, memperkuat umpan balik teknis, serta menumbuhkan motivasi dan kolaborasi peserta didik. Meskipun

demikian, penelitian tindakan kelas ini memiliki limitasi pada keterbatasan jumlah subjek dalam satu rombongan belajar serta cakupan lokasi di satu sekolah. Bagi guru PJOK dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk merancang variasi permainan yang lebih beragam, memberikan umpan balik korektif secara individual, serta memperluas uji coba model TGT pada cabang olahraga beregu lainnya maupun dengan melibatkan sampel yang lebih heterogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R., Nyoman, C., & Sukoco, P. (2022). The effect of the cooperative learning model on basketball games to improve junior high school students' learning. *Journal Sport Area*, 7(2), 287–299. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(2\).7808](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(2).7808)
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigo, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 1508808. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Caseiro, A., França, C., Faro, A., & Gomes, B. B. (2023). Kinematic analysis of the basketball jump shot with increasing shooting distance: Comparison between experienced and non-experienced players. *Acta of Bioengineering and Biomechanics*, 25(2), 35–44. <https://doi.org/10.37190/abb-02205-2023-01>
- Fenanlampir, A. (2021). The effect of TGT model on student cognitive learning outcomes: The concept of relay running. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1409–1418. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1409>
- Hafid, A., Muhammad, H. N., & Hartoto, S. (2026). Efektivitas model kooperatif Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Porkes*, 9(1), 287–298. <https://doi.org/10.29408/porkes.v9i1.33714>
- Lekalaet, S. A., Souisa, M., & Anaktototy, J. (2021). Realitas penilaian psikomotor dalam pembelajaran PJOK di masa pandemi Covid-19 pada kelas X-MIA SMAN 8 Ambon. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 6(2), 233–242. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1512>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis kearifan lokal Trikaya Parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mukhtarsyaf, F., Hartono, S., Kartiko, D. C., Muhammad, H. N., Oktavianus, I., Yenes, R., Fuad, Y., Hariadi, N., Sabillah, M. I., & Utomo, A. A. B. (2024). Motion analysis jump shot on success shooting basketball athlete. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 11(4), 163–172. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v11i4.5595>
- Pangestu, M. S. M. (2023). Keefektivan model TGT (Teams Games Tournament) untuk pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak bola kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan Kabupaten Jepara tahun 2022. *Prosiding Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VII*, 305–312.
- Prasetyo, B. A., Satyawan, I. M., & Lesmana, K. Y. P. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar shooting dalam permainan bola basket. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 26(1), 47–51. <https://doi.org/10.36728/jis.v26i1.5476>

- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap ketuntasan belajar shooting bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193–203.
- Riyanti, R. F., Suranto, S., Yusof, N., & Febriyanti, A. (2024). Improving learning outcomes and learning motivation of students through Teams Games Tournament learning model (TGT). *Jurnal Varidika*, 36(1), 1–12. <https://doi.org/10.23917/varidika.v36i1.4737>
- Rubiyanto, R., Perdana, R. P., Supriatna, E., Yanti, N., & Suryadi, D. (2023). Team Game Tournament (TGT)-type cooperative learning model: How does it affect the learning outcomes of football shooting? *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(1), 86–96. <https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.4.1.1234>
- Saputro, I. T., & Maliki, O. (2025). Strategi peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bola basket melalui metode tutor sebaya di kelas XI J SMA Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 7(2), 9531–9540. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7931>
- Saripudin, A., Saptani, E., & Susilawati, D. (2025). The implementation of the Team Game Tournament (TGT) learning model to improve students' self-confidence in physical education. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 17(2), 1776–1783. <https://doi.org/10.26858/cpjok.v17i2.258>
- Shofa, K. Z., & Suroto, S. (2024). Effectiveness of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) on learning outcomes in basketball learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 5(2), 149–156. <https://doi.org/10.55081/jpj.v5i2.3102>
- Yusuf, M. Z., Muhyi, M., & Hakim, L. (2025). Model latihan catch and shot menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan kemampuan menembak tim basket putra SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 10(2), 2023–2026. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v10i2.6421>