



# JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1893 - 1899

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT terhadap Kerja Sama dan Hasil Belajar *Lay-Up Shoot*

Harris Alauddin Mazhar<sup>1✉</sup>, Anung Priambodo<sup>2</sup>

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2</sup>

E-mail: [harris.19012@mhs.unesa.ac.id](mailto:harris.19012@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [anungpriambodo@unesa.ac.id](mailto:anungpriambodo@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* pada peserta didik. Hasil dari uji t (*Independent Samples T-Test*) antara *posttest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas kontrol menunjukkan hasil pada kerja sama t hitung dengan *df* 60 lebih kecil dari t tabel nilai kritik sebesar  $(1,6 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,095 > 0,05)$ , pada hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan nilai t hitung dengan *df* 60 lebih kecil dari t tabel nilai kritik sebesar  $(1,5 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,120 > 0,05)$ , dan aspek keterampilan t hitung dengan *df* 60 lebih kecil dari t tabel nilai kritik sebesar  $(0,9 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,362 > 0,05)$ . Sehingga data dapat disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol karena nilai t hitung lebih kecil dari t tabel nilai kritik.

**Kata Kunci:** *Cooperative Learning*, TGT (*Teams Games Tournament*), Kerja Sama, Hasil Belajar, *Lay-up Shoot*

### Abstract

*This research is an experimental research with a quantitative approach and uses the Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. Determination of the sample using purposive sampling technique. The purpose of this study was to determine the effect of the cooperative learning model on cooperation and lay-up shoot learning outcomes for students. The results of the t-test (Independent Samples T-Test) between the experimental class posttest and the control class posttest show the results on the cooperation t count with df 60 is smaller than t table critical value of  $(1.6 < 2.0)$  and a sig value of  $(0.095 > 0.05)$ , on the learning outcomes of the lay-up shoot aspect of knowledge the t value calculated with df 60 is smaller than the t table critical value of  $(1.5 < 2.0)$  and a sig value of  $(0.120 > 0.05)$ , and the skill aspect t count with df 60 is smaller than the t table critical value of  $(0.9 < 2.0)$  and a sig value of  $(0.362 > 0.05)$ . So that the data can be concluded that there is no significant difference between the experimental class and the control class because the calculated t value is smaller than the critical value table t.*

**Keywords:** *Cooperative Learning*, TGT (*Teams Games Tournament*), Cooperation, Result Learn, Lay-Up Shoot

Copyright (c) 2023 Harris Alauddin Mazhar, Anung Priambodo

✉Corresponding author :

Email : [harris.19012@mhs.unesa.ac.id](mailto:harris.19012@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5828>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 3 Tahun 2023  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dalam pendidikan yang mengembangkan dan berkontribusi pada pengembangan individu dengan cara melakukan gerakan aktivitas fisik manusia secara alamiah (Nugraha, 2015). Pengembangan individu dilakukan dengan melakukan aktivitas fisik untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan sehingga memberikan kontribusi pada tiap individu dan terintegrasi ke dalam pendidikan jasmani. Perkembangan anak akan diketahui melalui aktivitas fisik, gerak, mental, dan sosial yang dinilai menggunakan tiga hal yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Griggs & Fleet, 2021).

Melalui pendidikan jasmani, peserta didik dapat berpartisipasi secara rutin dan teratur untuk menjalankan aktivitas olahraga yang diikuti dengan pemahaman dan penerapan tentang konsep aktivitas yang dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk sikap yang sportif, pengendalian emosi, dan gaya hidup sehat yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari (Suherman, 2016). Pendidikan jasmani sendiri tidak hanya sekedar pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, tetapi memiliki unsur yang dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Karena pendidikan jasmani tidak hanya tentang pengetahuan saja, juga banyak pembelajaran tentang kerja sama, sportifitas, saling menghargai, serta peduli.

Pendidikan jasmani memiliki materi yang berisi tentang permainan bola besar. Permainan bola besar merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari satu orang atau beregu dan dibutuhkan kerja sama untuk memainkannya. Meskipun dalam kerja sama harus didukung dengan kemampuan individu yang baik, tetapi kekurangan dalam individu akan tertutupi berkat adanya kerja sama yang baik dalam tim.

Pendidikan jasmani memiliki kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran. Kompetensi inti merupakan standar kompetensi lulusan yang berisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan capaian yang ditentukan. Sedangkan kompetensi dasar merupakan kemampuan untuk mencapai kompetensi inti (Permendikbud, 2018).

Permainan bola besar merupakan suatu olahraga yang dimainkan lebih dari satu orang dengan bola sebagai alatnya. Permainan bola besar memiliki beberapa jenis cabang olahraga yang dimainkan. Permainan bola besar memiliki nilai-nilai kepribadian didalamnya yang dapat dikembangkan. Permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak dengan cara berkompetisi (Aguss, 2020).

Bola basket termasuk dalam permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan tiap tim beranggotakan lima pemain. Kedua tim saling beradu untuk mendapatkan poin dengan cara menembak bola ke keranjang lawan (Raga, 2022). Untuk bisa menembakkan bola ke keranjang lawan diperlukan keterampilan dasar bermain basket agar bisa memberikan hasil terbaik dan menyajikan permainan yang bagus. Keterampilan dasar dalam bermain basket yaitu *dribble*, *pass*, dan *shoot*. *Dribble* merupakan keterampilan menggiring bola, sedangkan *pass* merupakan keterampilan mengumpan, dan *shoot* merupakan keterampilan menembak.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sitepu, 2018) bahwa kerja sama tim dibutuhkan dalam bermain basket dan diperlukan keterampilan ataupun pengetahuan yang baik tiap individu tentang basket. Komponen-komponen yang perlu dibutuhkan individu untuk menunjang dalam bermain basket seperti, kecepatan, kekuatan, ketepatan atau akurasi, keseimbangan, dan pengetahuan tentang peraturan bermain. Selain hal tersebut, kemampuan dasar dalam bermain basket yang dibutuhkan tiap individu seperti, mengoper (*passing*), menggiring (*dribble*) menembak (*shooting*), dan merajah (*rebound*).

Pembelajaran akan berjalan lancar ketika sudah dipersiapkan terlebih dahulu sehingga guru harus mempersiapkan perencanaan sebelum menjalankan proses pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan suatu usaha yang disiapkan untuk melangsungkan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran dengan membuat langkah-langkah, perencanaan yang baik, prosedur pelaksanaan, dan proses penilaian untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan (Dr. Farida Jaya, 2019).

Selama ini pembelajaran di sekolah banyak yang menerapkan model pembelajaran konvensional yang pada guru. Pembelajaran yang terpusat pada guru kurang memberikan keaktifan pada peserta didik. Selain itu, perubahan cara belajar setelah adanya pandemi covid-19 membuat siswa kurang menyadari nilai-nilai kerja sama berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dan hasil belajar *lay-up shoot* peserta didik baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan yang masih rendah. Banyak peserta didik menganggap gerakan *lay-up shoot* terlalu sulit dilakukan karena membutuhkan gerakan yang berkelanjutan dalam melakukannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT. Menurut peneliti model pembelajaran tersebut tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. *Cooperative learning* tipe TGT merupakan model yang membagi peserta didik ke dalam kelompok dan melibatkan aktivitas seluruh siswa, serta pembelajaran tidak berpusat pada guru (Yulia et al., 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan kerja sama antar peserta didik. Penerapan pembelajaran kooperatif mampu merubah peran guru dengan adanya pengelolaan siswa dalam kelompok-kelompok kecil sehingga pembelajaran tidak terpusat kepada guru (Abdullah, 2017).

Belajar merupakan suatu proses dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan. Perubahan yang terjadi bermacam-macam dan berbeda setiap individu. Tidak semua sesuatu yang berubah dikatakan sebagai perubahan. Perubahan dapat dikatakan perubahan positif dan negatif. Perubahan positif merupakan perubahan yang memberikan dampak baik atau peningkatan, sedangkan perubahan negatif merupakan perubahan yang memberikan dampak buruk atau penurunan (Siregar & Abady, 2019).

Hasil belajar memberikan sebuah bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memenuhi kemampuan yang dibutuhkan di kehidupan. Untuk mencapai tuntutan tersebut diperlukan adanya upaya untuk melakukan inovasi sehingga tujuan akan tercapai dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya interaksi semacam itu akan tercapai perkembangan yang menyeluruh dalam dunia pendidikan (Amini, 2015). Hasil belajar *lay-up shoot* merupakan gerakan *lay-up shoot* yang ditandai dengan adanya perubahan dari perwujudan perilaku belajar baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT sebagai variabel bebas dan kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* sebagai variabel terikat, dikarenakan dalam pembelajaran di sekolah siswa kesulitan melakukan serta kurang memahami gerakan *lay-up shoot* dengan baik dan kurangnya kesadaran tiap individu dengan lingkungannya terutama berkaitan dengan kerja sama. Hal tersebut karena kurangnya pemahaman tentang aturan dan keterampilan untuk melakukan *lay-up shoot* dan adanya efek dari perubahan cara belajar setelah pandemi covid-19 berakhir sehingga membuat kesadaran siswa berkurang terkait dengan kerja sama. *Lay-up shoot* merupakan gerakan yang mendasar bermain basket. *Lay-up shoot* merupakan gerakan menembak ke keranjang basket dengan diawali dua langkah sebelum melepaskan bola ke keranjang. (Candra, 2019). Pada penelitian Rachman & Kartiko (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Ketuntasan Belajar *Shooting* Bola Basket”. Dengan menggunakan desain *literatur review* dan metode *review literatur*. Hasil dari penelitian tersebut yaitu peserta didik aktif berperan dalam pembelajaran sehingga disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan peningkatan pada ketuntasan belajar *shooting* bola basket.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot*. Manfaat dari penelitian ini supaya dapat digunakan sebagai bahan belajar dan memberikan wawasan kepada pembaca tentang pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot*. Pada penelitian ini tidak hanya meneliti terkait dengan kerja sama ataupun hasil belajar, tetapi peneliti mengambil keduanya untuk diteliti.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu dan menggunakan desain *Non Randomized Control Group Pretest Posttest Design*. Penggunaan metode tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan model yang dipilih serta untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini sebanyak 346 siswa dalam 11 kelas. Partisipan Dalam penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 32 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kepanjen dan dilakukan sebanyak empat pertemuan.

Pada pertemuan pertama kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *pretest* untuk mengetahui nilai awal kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan dan keterampilan. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga, kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). *Treatment* yang diberikan sesuai dengan sintaks yang ada berupa, fase 1 guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait dan memberikan motivasi ke peserta didik, fase 2 guru menyampaikan informasi berkaitan dengan kerja sama dan *lay-up shoot*, fase 3 guru mengkoordinasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar, fase 4 guru memberikan bimbingan ke kelompok belajar, fase 5 guru memberikan evaluasi terkait hasil belajar sesuai dengan materi yang diberikan berupa perlombaan antar kelompok, fase 6 guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

Sedangkan *treatment* pada kelas kontrol di pertemuan kedua dan ketiga berupa pembelajaran konvensional yang dimulai dengan guru memberikan salam dan berdoa, guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin pemanasan, kemudian guru menyuruh peserta didik untuk melakukan gerakan *lay-up shoot*, setelahnya guru bertanya terkait dengan gerakan yang telah dilakukan dan memberikan penjelasan, kemudian guru memberikan kesimpulan terkait materi yang telah diberikan dan guru memimpin berdoa serta salam penutup.

Pada pertemuan keempat, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama dilakukan *posttest* berkaitan dengan kerja sama siswa dan hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan materi yang telah diberikan.

Pengumpulan data penelitian berupa pengisian lembar angket untuk mengetahui kerja sama siswa dan lembar observasi berupa soal untuk mengetahui pengetahuan dan lembar observasi keterampilan dilakukan dengan pengamatan terhadap gerakan *lay-up shoot* yang dilakukan oleh peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1. Deskripsi Data**

	Variabel	N	Mean	SD
Eksperimen	<i>Pretest</i> Kerja Sama		73,1	6,9
	<i>Posttest</i> Kerja Sama		80,1	8,1
	<i>Pretest</i> Pengetahuan	30	61,5	10,4
	<i>Posttest</i> Pengetahuan		86,6	8,7
	<i>Pretest</i> Keterampilan		61	12,4
	<i>Posttest</i> Keterampilan		75,3	11
Kontrol	<i>Pretest</i> Kerja Sama		71,6	8,2
	<i>Posttest</i> Kerja Sama		75	7,4
	<i>Pretest</i> Pengetahuan	32	59,6	11,8
	<i>Posttest</i> Pengetahuan		81,8	9,7
	<i>Pretest</i> Keterampilan		59,3	13,1
	<i>Posttest</i> Keterampilan		70,1	12

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.1 maka diketahui hasil data dari kelas eksperimen dengan data *pretest* kerja sama dari 30 siswa memiliki rata-rata 73,1 dengan nilai standar deviasi 6,9, varian 48,4, dan nilai terendah 53,3 serta tertinggi 90,4. Untuk *pretest* pengetahuan memiliki rata-rata 61,5 dengan nilai standar deviasi 10,4, varian 108,8, dan nilai terendah 45 serta tertinggi 80. Untuk *pretest* keterampilan memiliki rata-rata 61 dengan nilai standar deviasi 12,4, varian 154,1, dan nilai terendah 40 serta tertinggi 85. Sedangkan hasil data *posttest* pada kelas eksperimen dengan data *posttest* kerja sama dari 30 siswa memiliki rata-rata 80,1 dengan nilai standar deviasi 8,1, varian 66,6, dan nilai terendah 64,7 serta tertinggi 93,3. Untuk *posttest* pengetahuan memiliki rata-rata 86,6 dengan nilai standar deviasi 8,7, varian 76,4, dan nilai terendah 70 serta tertinggi 100. Untuk *posttest* keterampilan memiliki rata-rata 75,3 dengan nilai standar deviasi 11, varian 122,2, dan nilai terendah 55 serta tertinggi 100.

Sedangkan hasil data dari kelas kontrol dengan data *pretest* kerja sama dari 32 siswa memiliki rata-rata 71,6 dengan nilai standar deviasi 8,2, varian 68,7, dan nilai terendah 51,4 serta tertinggi 90,4. Untuk *pretest* pengetahuan memiliki rata-rata 59,9 dengan nilai standar deviasi 11,8, varian 140,2, dan nilai terendah 35 serta tertinggi 80. Untuk *pretest* keterampilan memiliki rata-rata 59,3 dengan nilai standar deviasi 13,1, varian 173,7, dan nilai terendah 40 serta tertinggi 85. Sedangkan hasil data *posttest* pada kelas kontrol dengan data *posttest* kerja sama dari 32 siswa memiliki rata-rata 75 dengan nilai standar deviasi 7,4, varian 55,8, dan nilai terendah 59 serta tertinggi 96,1. Untuk *posttest* pengetahuan memiliki rata-rata 80 dengan nilai standar deviasi 10,7, varian 114,5 dan nilai terendah 60 serta tertinggi 100. Untuk *posttest* keterampilan memiliki rata-rata 70,7 dengan nilai standar deviasi 12, varian 145,3, dan nilai terendah 50 serta tertinggi 100.

**Tabel 2. Uji T (Independent Samples T-Test)**

Variabel	Mean	t	df	P-Value
Kerja Sama Kelas Eksperimen	6,9	1,6	60	0,095
Kerja Sama Kelas Kontrol	3,3			
Pengetahuan Kelas Eksperimen	25,1	1,5	60	0,120
Pengetahuan Kelas Kontrol	20,3			
Keterampilan Kelas Eksperimen	14,3	0,9	60	0,362
Keterampilan Kelas Kontrol	11,4			

Temuan dari penelitian ini berdasarkan data yang telah dijelaskan adalah adanya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Wahyudi et al., 2018) bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan kerja sama siswa dan pendapat (Nursaori, 2014) bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot*.

Peningkatan kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* terjadi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi ada perbedaan peningkatan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang menjadi sampel merupakan siswa kelas VIII I sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Kapanjen.

Pada kelas eksperimen dilakukan pretest di pertemuan pertama dengan rata-rata nilai pada *pretest* kerja sama sebesar 73,1, *pretest* hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan sebesar 61,5, dan aspek keterampilan sebesar 61. Pada pertemuan pertama setelah dilakukan *pretest* siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment* berkaitan dengan kerja sama dan pembelajaran bola besar (bola basket) mengenai *lay-up shoot* menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Perlakuan yang diberikan yaitu pertama, guru memberikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik, kemudian

menunjuk salah satu siswa untuk memimpin pemanasan. Kedua, guru menyampaikan informasi ke peserta didik dengan mempraktekkan gerakan *lay-up shoot*. Ketiga, guru membagi peserta didik secara berkelompok. Keempat, tiap kelompok mempraktekkan dan berdiskusi terkait dengan keterampilan *lay-up shoot* yang dilakukan. Kelima, antar kelompok berlomba dan yang mendapatkan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Keenam, pemberian *reward* kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi. Setelah diberikan *treatment* atau perlakuan, pada pertemuan kedua dilakukan pengambilan nilai *posttest* dan didapatkan nilai pada kerja sama siswa 80,1. Artinya nilai kerja sama siswa mengalami peningkatan sebesar 9,5 %. Pada hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,6. Artinya, nilai pengetahuan siswa mengalami peningkatan sebesar 40,8%. Sedangkan pada nilai hasil belajar siswa aspek keterampilan memiliki rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,3. Artinya, nilai keterampilan siswa mengalami peningkatan sebesar 23,4%.

Pada kelas kontrol di pertemuan pertama juga dilakukan *pretest* dengan hasil rata-rata nilai pada *pretest* kerja sama sebesar 71,6, *pretest* hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan sebesar 59,6, dan aspek keterampilan sebesar 59,3. Pada kelas kontrol *treatment* atau perlakuan yang diberikan merupakan model pembelajaran konvensional. Setelah diberikan *treatment* atau perlakuan, dilakukan pengambilan nilai *posttest* dan didapatkan nilai pada kerja sama siswa 75. Artinya nilai kerja sama siswa mengalami peningkatan sebesar 4,7%. Pada hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,8. Artinya, nilai pengetahuan siswa mengalami peningkatan sebesar 37,2%. Sedangkan pada nilai hasil belajar siswa aspek keterampilan memiliki rata-rata nilai *posttest* sebesar 70,1. Artinya, nilai keterampilan siswa mengalami peningkatan sebesar 18,2%.

Dengan dua hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan keduanya mengalami peningkatan. Tetapi, hasil peningkatan di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol meskipun tidak ada perbedaan peningkatan yang terjadi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah dilakukan uji t menggunakan *independent samples t-test*. Terlihat dari data yang ada, hasil pada kerja sama menunjukkan nilai t hitung dengan *df* 60 lebih kecil dari t tabel nilai kritik sebesar  $(1,6 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,095 > 0,05)$ , sedangkan pada hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan nilai t hitung dengan *df* 60 lebih kecil dari t tabel nilai kritik sebesar  $(1,5 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,120 > 0,05)$ , dan pada aspek keterampilan nilai t hitung lebih kecil dari t tabel nilai kritik dengan *df* 60 sebesar  $(0,9 < 2,0)$  dan nilai sig sebesar  $(0,362 > 0,05)$ . Dari hasil t hitung dapat disimpulkan bahwa pada aspek kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan dan aspek keterampilan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol data dapat dikatakan tidak ada perbedaan peningkatan yang signifikan karena nilai t hitung lebih kecil dari t tabel nilai kritik.

## KESIMPULAN

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, akan tetapi tidak ada perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada kerja sama dan hasil belajar *lay-up shoot* aspek pengetahuan dan keterampilan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMPN 4 Kepanjen yang telah memberikan tempat sebagai penelitian. Dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga amal baik selalu menyertai berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.

1899 Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT terhadap Kerja Sama dan Hasil Belajar Lay-Up Shoot – Harris Alauddin Mazhar, Anung Priambodo  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5828>

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2056>
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3052>
- Amini, R. (2015). Pengaruh Penggunaan Project Based Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Effect of The Use of Project Based Learning and Motivation for Learning Outcomes for Elementary School. *Pengaruh Pemberian Sari Jahe Terhadap Jumlah Koloni Bakteri Pada Ikan Tongkol*, 4(2007), 339–345.
- Candra, O. (2019). Contribution of Leg Muscle Explosive Power and Flexibility on Lay-Up Shoot in Basketball. 278(YISHPESS), 479–482. <https://doi.org/10.2991/yishpess-cois-18.2018.121>
- Dr. Farida Jaya, M. P. (2019). Buku Perencanaan Pembelajaran-full.pdf. In 2019 (p. 152). <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>
- Griggs, G., & Fleet, M. (2021). Most people hate physical education and most drop out of physical activity: In search of credible curriculum alternatives. *Education Sciences*, 11(11). <https://doi.org/10.3390/educsci11110701>
- Nursaori, F. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams games Tournament) terhadap Hasil Belajar Lay upshoot dalam Permainan Bola Basket Universitas. 1–9.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193–203.
- Raga, J. A. (2022). *Coaching Clinic Pelatih Basket*. 4, 26–29.
- Siregar, F. S., & Abady, A. N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 34. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i5.13447>
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 27. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>
- Suherman, A. (2016). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Tgt (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5659>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11732>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Snipmd*, 3, 223–227.