

Pengaruh *Teaching Games for Understanding* terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket pada Siswa Kelas X SMKN 3 Surabaya

Bangun Sujatmiko

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: bangunsujatmiko.20068@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Kesenjangan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerapkan materi *dribbling* bola basket di SMKN 3 Surabaya, yang diidentifikasi sebagai masalah utama dalam pembelajaran PJOK sehingga perlunya penelitian pada masalah tersebut. Pada penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh serta besar peningkatannya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMKN 3 Surabaya. Melalui metode kuantitatif dan pendekatan eksperimen murni (*true experimental design*), penelitian ini mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa dalam *dribbling* bola basket. Analisis data melibatkan *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen pengetahuan yang mencakup pertanyaan soal pilihan ganda serta instrumen keterampilan dengan menggunakan modifikasi zigzag. Hasil akhir dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat keberhasilan yang meningkat dari hasil belajar pengetahuan sebesar 33,44% dan keterampilan 26,4% siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGfU. Penelitian ini memberikan dukungan kuat terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMKN 3 Surabaya.

Kata kunci : *TGfU, Hasil Belajar, Dribbling*

Abstract

The gap in students' understanding and skills in applying basketball dribbling material at SMKN 3 Surabaya, was identified as the main problem in PJOK learning so that research on this problem is needed. This research aims to determine the influence and magnitude of the increase in the application of the TGfU type cooperative learning model on basketball dribbling learning outcomes in class X students at SMKN 3 Surabaya. Through quantitative methods and a pure experimental approach (*true experimental design*), this research evaluates the effect of the *Teaching Games for Understanding* (TGfU) learning model on students' knowledge and skills in basketball dribbling. Data analysis involved a pretest and posttest using a knowledge instrument which included multiple choice questions as well as a skills instrument using a zigzag modification. The final results of this research concluded that there was increased success in the learning outcomes of knowledge (33.44%) and skills (26.4%) of students after implementing the TGfU learning model. This research provides strong support for the effect of implementing the TGfU type cooperative learning model in improving basketball dribbling learning outcomes for class X students at SMKN 3 Surabaya.

Keywords : *TGfU, Learning Outcomes, Dribbling*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah satu dari sekian banyak bagian dari mata pelajaran yang diterapkan di kurikulum pendidikan Indonesia. PJOK merupakan suatu kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru secara sistematis melalui berbagai bentuk penerapan aktivitas gerak sehingga dapat membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, serta sikap seseorang yang berkarakter (Muchlas, 2023). Melalui pengembangan proses pembelajaran oleh guru dengan memberikan penjelasan terkait berbagai materi pemahaman pengetahuan serta praktek keterampilan, maka siswa akan memahami pentingnya penerapan aktivitas PJOK di sekolah. Menurut Prayadi & Putra (2022) peran penting PJOK di sekolah terletak pada pemberian peluang kepada siswa secara langsung untuk melakukan aktivitas jasmani secara terencana. Hal itu menjadikan sebuah landasan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena tertanam pada diri siswa secara langsung untuk mengeksplorasi diri dalam aktivitas PJOK.

Tujuan pembelajaran PJOK dapat terlaksana karena peran penting guru dalam mengelola proses pembelajarannya kepada siswa. Menurut Safitri et al., (2022) peran guru sangat penting karena harus menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, efektif, dan efisien. Peran guru tersebut tentunya tidak lepas dari adanya penyusunan kurikulum yang berlaku di pemerintah. Menurut Mustafa, (2020) menyatakan bahwa, kurikulum PJOK memiliki kualitas dasar agar program pendidikan PJOK dapat tercapai. Program pendidikan fisik yang berhasil harus memastikan bahwa pembelajaran di dalamnya menyenangkan agar proses belajar menjadi lebih efektif. Selain itu, kurikulum yang diterapkan haruslah komprehensif, bukan hanya tentang berolahraga untuk kesenangan semata, melainkan kurikulum tersebut harus memberikan siswa dengan beragam keterampilan yang esensial untuk membentuk kualitas kehidupan mereka di masa depan. Selain aspek keterampilan, kurikulum juga perlu memasukkan penilaian terkait kesehatan, kebugaran, dan aktivitas fisik yang baik sesuai dengan tahap perkembangan siswa-siswa untuk mempersiapkan mereka pada level selanjutnya. Melalui pernyataan tersebut maka guru harus memahami, memperhatikan serta mendorong siswa dalam mengeksplorasi dirinya agar pengetahuan dan keterampilan belajarnya dapat diterima. Melalui ketertarikan tersebut siswa mampu menambah pengetahuan serta keterampilan yang dimilikinya. Buhari et al., (2019) juga menyatakan bahwa jika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, mereka akan menunjukkan keinginan, kemauan, kesenangan, dan perhatian yang besar terhadap objek tersebut. Sehingga perlu adanya perencanaan oleh seorang guru dalam mengatur proses pembelajaran PJOK di sekolah dengan mempertimbangkan adanya berbagai macam materi permainan olahraga yang diterapkan di sekolah dengan ketertarikan siswa saat proses belajar.

Bentuk capaian pembelajaran dalam kegiatan PJOK di sekolah penting bagi siswa untuk dapat mengaplikasikan evaluasi hasil belajar keterampilan gerak termasuk jenis permainan olahraga, senam, aktivitas gerak berirama, dan olahraga air (kondisional) secara cermat dalam berbagai konteks seperti dalam permainan, aktivitas jasmani lainnya, serta situasi kehidupan nyata sehari-hari. Berbagai macam subbab yang sering diterapkan dalam PJOK di sekolah satu diantaranya adalah permainan bola besar yaitu bola basket. Permainan bola basket adalah salah satu aktivitas olahraga yang cukup banyak dikenal serta digemari oleh siswa. Bola basket adalah bentuk aktivitas olahraga berkelompok dengan melibatkan dua tim yang terdiri dari lima anggota setiap timnya. Dalam kompetisi ini, setiap tim berusaha memasukkan bola ke dalam ring lawan (Hutabarat & Nasution, 2019). Permainan bola basket membutuhkan kolaborasi tim dan kemampuan individu yang mencakup aspek-aspek penting bagi pemain bola basket. Aspek-aspek tersebut mencakup kekuatan, kecepatan, ketepatan, daya tahan, daya ledak, keseimbangan, dan faktor lainnya. Sementara itu dalam hal keterampilan, pemain harus memiliki penguasaan terhadap teknik dasar bola basket, seperti melakukan operan (*passing*), tembakan (*shooting*), menggiring bola (*dribbling*), serta mengambil rebound, sehingga perlu adanya pemahaman terkait penyampaian suatu komponen keterampilan dari teknik dasar tersebut.

Salah satu komponen teknik dasar pada bola basket yang tidak bisa dipisahkan dalam melakukan permainan bola basket adalah *dribbling*. Menurut Illahi (2019), *dribbling* merupakan teknik dalam permainan bola basket yang bertujuan untuk mengontrol bola dengan cara melakukan perpindahan tempat. Pemain menggunakan tangannya untuk melakukan gerakan yang terampil dalam menjaga kendali atas bola yang dibawanya. Teknik ini melibatkan pantulan bola ke lantai dengan awalan bola yang dibiarkan meninggalkan tangan sebelum mengangkat kaki. Selama melakukan *dribbling*, pemain tidak diizinkan untuk menyentuh bola menggunakan kedua tangan secara bersamaan serta bola tidak boleh tetap diam dalam genggam tangan. Sedangkan menurut Rizhardi (2017) seorang atlet diizinkan memindahkan bola dengan melakukan beberapa langkah asalkan bola terus dipantulkan baik saat berjalan atau berlari. Menggiring bola merujuk pada upaya membawa bola ke arah daerah lawan. Prosedur yang diterima untuk menggiring bola adalah menggunakan satu tangan, baik itu tangan kiri atau kanan. Pemain yang memiliki keahlian *dribbling* yang unggul sangat bermanfaat bagi tim secara menyeluruh. Mereka dapat memimpin jalannya permainan atau melakukan manuver khusus dalam setiap serangan, seperti transisi cepat, pembukaan ruang, atau mengimplementasikan konsep bermain dengan berbagai strategi, seperti duel satu lawan satu, dua lawan satu, dan sebagainya (Idris & Madri, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara serta pengamatan pada saat berkegiatan PLP, kerap sekali menemukan siswa di sekolah belum bisa menerima setiap komponen materi yang disampaikan guru. Hasil wawancara yang telah berlangsung bersama Bapak Muhammad Bambang Herinanta selaku guru PJOK SMKN 3 Surabaya pada Senin tanggal 20 November 2023 pukul 07.00-09.00 WIB di ruang guru SMKN 3 Surabaya, menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu menguasai materi *dribbling* dengan baik dan benar. Salah satu kesenjangan tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa dalam menerapkan materinya. Adapun kesenjangan tersebut terjadi disaat beberapa siswa kesulitan untuk mendemonstrasikan keterampilan *dribbling* pada permainan bola basket secara langsung. Terlihat pada saat melakukan aktivitas permainan kebanyakan siswa merasa kesulitan mengimplementasikannya. Sehingga perlunya pendekatan melalui model pembelajaran sistematis yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam hal pengetahuan dan juga keterampilan.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan dalam proses pembelajaran tersebut untuk mencegah kesenjangan yang terjadi sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Proses pembelajaran yang akan dilakukan berupa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU diharapkan siswa dapat menerima pemahaman yang maksimal terkait dengan materi yang diberikan. Selain itu diharapkan juga dengan adanya penerapan TGfU ini siswa mampu mengimplementasikan pendemonstrasian keterampilan dalam teknik dasar *dribbling* serta membangun pemahaman secara konstruktif melalui taktik permainan bersama kelompok. Sehingga siswa dapat merasakan model pembelajaran yang mudah dipahami agar hasil belajar yang dihasilkan menjadi meningkat.

TGfU merupakan salah satu variasi proses belajar dengan menitikberatkan pada permainan dan melibatkan siswa dalam pemahaman mengenai permainan yang memiliki kaitannya dengan karakteristik pembelajaran yang bersifat konstruktif (Wijaya & Ahmad, 2019a). Menurut Gaspar et al., (2021) model ini memungkinkan siswa untuk memahami aspek teknik dan taktik dalam olahraga melalui partisipasi dalam permainan skala kecil. Kemampuan untuk mengatasi tantangan dalam situasi berubah-ubah dalam konteks permainan adalah suatu hal yang krusial dalam pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu objektifnya adalah mengarahkan siswa untuk melakukan analisis situasional. Guru perlu menerapkan model pengajaran yang menantang intelektual siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan perencanaan strategi, taktik, dan pengambilan keputusan. Memberikan arahan mengenai gerakan terbaik untuk meraih poin, serta posisi optimal untuk menerima bola, dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa untuk tampil efektif dalam sebuah permainan (Stephanou et al., 2020). Menurut beberapa temuan dari penelitian terkait TGfU, telah tercatat bahwa pengajar olahraga memiliki pandangan positif terhadap

model tersebut. TGfU dinyatakan mampu meningkatkan kegembiraan siswa dan memungkinkan guru olahraga untuk turut serta dalam aktivitas olahraga dengan berbagai tingkat keterampilan (Papagiannopoulos et al., 2023).

METODE

Penggunaan metode pendekatan kuantitatif dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode dengan melibatkan kehidupan sehari-hari dan perilaku manusia dengan cara obyektif dan bisa diukur. Oleh karena itu, penggunaan alat ukur yang baik dan melakukan analisis statistik dengan benar akan menghasilkan penelitian yang tepat dengan kondisi yang sebenarnya (Paramita et al., 2021). Jenis yang diterapkan pada penelitian ini berbentuk eksperimen. Penelitian eksperimen ditandai oleh empat aspek penting, yakni jika sebuah penelitian dapat memenuhi perlakuan yang diterapkan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan evaluasi keberhasilan. Jika suatu penelitian eksperimen terdapat keempat elemen tersebut, maka dapat dianggap sebagai eksperimen murni atau eksperimen sejati. Sebaliknya, ketika suatu penelitian eksperimen tidak melalui keempat aspek tersebut, khususnya dalam hal randomisasi dan mekanisme kontrol, maka dapat dikatakan sebagai eksperimen semu atau bisa saja berbentuk praeksperimen (Maksum, 2018). Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis eksperimen murni (*true eksperimental design*) karena diterapkannya sebuah perlakuan, adanya kelompok kontrol, pengacakan, dan pengukuran keberhasilan. Fokus dari penelitian ini yaitu untuk melihat dampak secara pengetahuan dan keterampilan dari hasil belajar siswa dalam melakukan *dribbling* bola basket melalui model TGfU.

Desain penelitian adalah bentuk rancangan terstruktur, sebuah pola yang terencana, atau model kerangka kerja yang akan menjadi panduan menuju tujuan penelitian (Pakpahan et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan desain penelitian yang tepat akan membantu peneliti dapat dengan mudah menyelesaikan sebuah penelitian. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain *randomized control group pretest-posttest design*. Pada desain tersebut memiliki kelompok kontrol, penempatan subjek dilakukan secara acak, adanya perlakuan dan terdapat *pretest* dan *posttest*. Kelebihan desain ini adalah adanya kelompok kontrol yang membedakan antara yang diberikan dan tidaknya perlakuan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui dengan jelas adanya perbedaan dari perlakuan yang diberikan (Maksum, 2018). Berikut desain penelitian yang digunakan :

R	T ₁	X	T ₂
R	T ₁	~	T ₂

(Maksum, 2018)

Analisis data merupakan bagian yang penting bagi suatu penelitian. Melalui analisis tersebut, data dapat diurai dan dijelaskan sehingga memberikan pemahaman terhadap masalah yang sedang diteliti (Siregar, 2021). Berikut urutan proses yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis data :

1. Deskripsi data

Deskripsi data bertujuan untuk mengetahui nilai *mean*, *standart deviation maximum*, *minimum* serta mencari *median*. Pengolahan data yang dilakukan yaitu menggunakan uji *Statistical Program for Social Science* (SPSS) 25.

2. Uji Normalitas

Maksum (2018), Uji normalitas bertujuan untuk melihat data yang diolah berdistribusi simetris atau normal. Penelitian ini menggunakan uji statistika dengan analisis *Shapiro Wilk* melalui aplikasi SPSS 25

3. Uji Statistik

Uji statistik dilakukan menggunakan dua metode yaitu menggunakan uji T-Test apabila data berdistribusi normal sedangkan *Man Whitney Rank-Sum* merupakan teknik statistik

yang digunakan untuk menguji signifikansi data yang memiliki data tidak berdistribusi normal.

4. Peningkatan

Keberhasilan peningkatan dalam penelitian ini ditujukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran siswa dengan menganalisis menggunakan N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penjelasan sebelumnya, telah dibahas mengenai persiapan dalam pelaksanaan yang berhubungan dengan metode dan teknik pengambilan data. Data yang diperoleh dengan melakukan penilaian instrumen berupa pengetahuan dan keterampilan kepada sampel yang dianalisis secara otomatis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

1. Deskripsi data

Deskripsi data bertujuan untuk mengetahui nilai *mean*, *standart deviation*, *maximum* dan *minimum*. Pengolahan data yang dilakukan yaitu menggunakan uji *Statistical Program for Social Science* (SPSS) 25 dan mendapatkan nilai sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Rangkuman data

Kelompok	Tes	komponen	Mean	Standart Deviation	Max	Min
Eksperimen	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	46,94	11.909	70	20
		<i>Posttest</i>	70.83	6.492	80	60
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	61.39	7.802	75	50
		<i>Posttest</i>	73.61	8.669	85	50
Kontrol	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	48.06	10.642	70	30
		<i>Posttest</i>	53.89	11.283	70	40
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	56.94	7.199	70	45
		<i>Posttest</i>	59.58	7.307	75	50

Hasil dari penjabaran pada tabel diatas setelah melakukan perhitungan yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui *pretest* dan *posttest* yaitu diketahui pada kelompok eksperimen pada tes pengetahuan memiliki nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Sedangkan pada tes keterampilan diketahui nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Pada kelompok kontrol yang telah diketahui hasil nilai pada tes pengetahuan menghasilkan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Sedangkan pada tes keterampilan diketahui nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45.

2. Uji Normalitas

Maksum (2018), Uji normalitas bertujuan untuk memastikan sebuah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal apabila nilai Sig. > 0,05 dan sebaliknya apabila Sig. < 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Penelitian ini menggunakan uji statistika dengan analisis *Shapiro Wilk* melalui aplikasi SPSS 25

Tabel 4. 2 Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Kelompok	Tes	komponen	Df	Statistik	Sig.	Keterangan data
Eksperimen	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	36	.916	.010	Tidak normal
		<i>Posttest</i>	36	.789	.000	Tidak normal
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	36	.922	.014	Tidak normal
		<i>Posttest</i>	36	.892	.002	Tidak normal
Kontrol	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	36	.903	.004	Tidak normal
		<i>Posttest</i>	36	.856	.000	Tidak normal
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	36	.902	.004	Tidak normal
		<i>Posttest</i>	36	.912	.007	Tidak normal

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penghitungan uji normalitas menggunakan shapiro wilk. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai normalitas pada keseluruhan komponen tes diatas diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data yang telah diambil berdistribusi tidak normal.

3. Uji Statistik

Uji statistik dilakukan untuk mengetahui hasil dari data yang telah diuji terdapat pengaruh atau tidak. Terdapat dua uji dalam menyimpulkan data tersebut yaitu menggunakan *paired sample test* jika data yang dihasilkan berdistribusi normal dan uji *Man Whitney Rank-Sum* jika data statistik tidak berdistribusi normal. Penghitungan data jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji tersebut tidak terdapat pengaruh. Sedangkan jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji tersebut terdapat pengaruh

Tabel 4. 3 Uji Statistik *Man Whitney Rank-Sum*

Kelompok	Sig. (2-tailed)
Pengetahuan	.000
Keterampilan	.002

Dari data hasil penjabaran uji normalitas pada tabel 4.2 dinyatakan bahwa hasil dari keseluruhan data berdistribusikan tidak normal, sehingga pada uji statistik dilakukan menggunakan uji *Man Whitney Rank-Sum*.

Dari kedua hasil uji statistik diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data yang telah diuji mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh penerapan TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMKN 3 Surabaya.

4. Peningkatan

Keberhasilan peningkatan penerapan TGfU dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran siswa dengan menganalisis menggunakan N-Gain score dan menyesuaikan pada kategori dalam tabel 4.5. Sedangkan jumlah peningkatan tersebut dapat dilihat melalui selisih jumlah N-Gain Score dalam bentuk persen dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari masing-masing komponen pengetahuan maupun keteterampilan sesuai pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 N-Gain

Kelompok	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
<i>Pretest - Posttest</i> Pengetahuan Kontrol	0.10	10.63 %
<i>Pretest - Posttest</i> Pengetahuan Eksperimen	0.44	44.07 %
<i>Pretest - Posttest</i> Keterampilan Kontrol	0.05	5.79 %
<i>Pretest - Posttest</i> Keterampilan Eksperimen	0.32	32.19 %

Tabel 4. 5 Kriteria N-Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

(sukarelawan et al., 2024)

Dari penjabaran hasil N-Gain diatas dapat diketahui yaitu sebagai berikut :

- 1) Pada kelompok kontrol *Pretest - Posttest* Pengetahuan mendapatkan nilai N-Gain Score sebesar 0,10 dan nilai presentase sebesar 10,63%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut memiliki peningkatan dalam kategori rendah.
- 2) Pada kelompok eksperimen *Pretest - Posttest* Pengetahuan mendapatkan nilai N-Gain Score sebesar 0,44 dan nilai presentase sebesar 44,07%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut memiliki peningkatan dalam kategori Sedang.
- 3) Pada kelompok kontrol *Pretest - Posttest* Keterampilan mendapatkan nilai N-Gain score sebesar 0,05 dan nilai presentase sebesar 5,79%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut memiliki peningkatan dalam kategori rendah.
5. Pada kelompok Eksperimen *Pretest - Posttest* Keterampilan mendapatkan nilai N-Gain score sebesar 0,32 dan nilai persentase sebesar 32,19%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut memiliki peningkatan dalam kategori sedang.

Pembahasan

Pembahasan pada sub bab ini menjelaskan tentang penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 22 April 2024 sampai dengan 13 Mei 2024 mengenai pengaruh TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket yang dilakukan kepada kelas X SMKN 3 Surabaya. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh serta besar peningkatannya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan solusi agar siswa memiliki peningkatan dalam hal pengetahuan serta keterampilan khususnya melakukan *dribbling* bola basket yang dirancang dalam bentuk sebuah permainan.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini telah terpilih menjadi subjek penelitian dengan memberikan perlakuan treatment berupa permainan TGfU terhadap kelas eksperimen dan dengan diberikannya kelas kontrol sebagai pembanding untuk mengetahui perbedaan yang mungkin terjadi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil dari penelitian tersebut akan diketahui pada selisih peningkatan yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* melalui instrumen pengetahuan dalam bentuk pengerjaan soal pilihan ganda pada dan instrumen keterampilan dalam bentuk modifikasi zigzag yang telah disediakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil uji statistik pada pengerjaan melalui SPSS diatas

dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket siswa baik pada komponen pengetahuan maupun keterampilan. Adapun penelitian dilakukan dengan melihat distribusi data melalui SPSS. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya akan dilihat uji normalitasnya yang hasilnya terlihat data tidak berdistribusi normal dengan ditandai dengan nilai Sig < 0,05 yang artinya data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya adanya pengaruh dapat diketahui dengan melihat pada uji *Man Whitney Rank-Sum*, dan didapatkan nilai signifikansi pengetahuan dan keterampilan yaitu 0.00 atau (Sig < 0,05) yang artinya adanya pengaruh model pembelajaran TGfU pada hasil belajar *dribbling* bola basket.

Pada besar peningkatan dari pengaruh treatment TGfU dapat dilihat melalui N-Gain. pada komponen pengetahuan mendapatkan nilai yaitu sebesar 33,44%. Sedangkan besar peningkatan pada komponen keterampilan yaitu sebesar 26,4%. Peningkatan yang didapatkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut sesuai dengan pengkategorian kriteria N-Gain ternormalisasi pada komponen kelas eksperimen disimpulkan pada kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol dinyatakan dalam kategori rendah. Berdasarkan penelitian Wijaya & Ahmad (2019a) dengan judul “Pengaruh *Teaching Games for Understanding* (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bola basket” mendapatkan perhitungan yang telah dilakukan dengan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000, berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_a diterima, sehingga dinyatakan model pembelajaran TGfU tersebut memiliki pengaruh pada hasil belajar.

Penjelasan yang telah dijabarkan diatas dapat diketahui beberapa faktor yang menjadikan hasil belajar *dribbling* bola basket pada kelompok kelas eksperimen menjadi meningkat lebih tinggi dikarenakan siswa lebih mudah dalam memahami bentuk dari materi *dribbling*. Interaksi serta cara yang telah dijelaskan dari peneliti menjadi salah satu hal yang memudahkan dalam mengimplementasikan bentuk pemahaman serta keterampilan melakukan *dribbling* bola basket. salah satunya yaitu dengan memberikan model pembelajaran berupa permainan yang dapat memicu ketertarikan serta memberikan daya pikir yang kuat terhadap siswa untuk memahami materi tersebut. Faktor lain juga dapat dipicu karena adanya support yang kuat dari guru untuk lebih mendemonstrasikan suatu materi terhadap siswa, sehingga siswa mampu berfikir secara mudah dalam mengimplementasikan dalam bentuk sebuah permainan. Adapun hal lain pada kelas kontrol mendapatkan peningkatan yang lebih kecil dikarenakan adanya kemungkinan beberapa siswa telah memahami dasar dalam materi tersebut serta telah memiliki pemahaman diluar pembelajaran yang didapatkan di sekolah.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMKN 3 Surabaya.
2. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGfU terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X SMKN 3 Surabaya pada komponen pengetahuan adalah sebesar 33,44%. Sedangkan besar pengaruh pada komponen keterampilan yaitu sebesar 26,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Buhari, M. R., Huda, M. S., & Syamsudduha. (2019). Penerapan Variasi Pembelajaran Berpola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket Siswa SMP Negeri 2 Samarinda. *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 1.
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU Influence on students' Motivational outcomes in physical education? A study in elementary school context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph18105407>

- Hidayat, T. A. S. (2020). *Pengaruh Latihan Zig-zag dan Latihan Shuttle Run terhadap Hasil Dribble pada Permainan Bola Basket*.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>
- Hutabarat, D. A., & Nasution, U. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling dengan Menggunakan Problem Based Learning Dalam Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Jambi Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(2), 105–111.
- Idris, A., & Madri. (2019). *Pengaruh Latihan Ballhandling Height Frekuensi dan Barrier Training terhadap Kemampuan Dribbling Bolabasket*.
- Illahi, Y. K. (2019). Kontribusi Koordinasi Mata Tangan, Keseimbangan, dan Kecepatan terhadap Kemampuan Dribbling Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 2.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*.
- Muchlas, M., & Pgri Bangkalan, S. (2023). Pengukuran Aspek Kebugaran Jasmani Keseimbangan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Bangkalan Menggunakan Instrumen Standing Stork Test. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4116/http>
- Mustafa, P. S. (2020a). Kontribusi Kurikulum Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Mustafa, P. S. (2020b). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Guming, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*.
- Papagiannopoulos, D., Digelidis, N., & Sympas, I. (2023). PE Teachers' Perceptions of and Experiences with Using the TGFU Model in Teaching Team Games in Elementary School. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(2), 482–491. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.02060>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Prayadi, H. Y., & Putra, H. D. C. (2022). Peran Guru PJOK dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Pelaksanaan Pembelajaran Atletik Nomor Lompat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(1), 48–56. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.49136>
- Rizhardi, R. (2017). Hubungan Kecepatan dan Kelincahan terhadap Kemampuan Dribbling pada Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP Kartika 1-7 Padang. In *Hubungan Kecepatan dan Kelincahan....*
- Safitri, E., Usra, M., & Yusfi, H. (2022). Peran Guru Penjaskes dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK. *Jendela Olahraga*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8835>
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. In *ALACRITY: Journal Of Education* (Vol. 1, Issue 2). <http://lppppublishing.com/index.php/alacrity>
- Stephanou, G., Stephanou, G., & Karamountzos, D. (2020). Enhancing Students' Metacognitive Knowledge, Metacognitive Regulation and Performance in Physical Education via TGFU. *Research in Psychology and Behavioral Sciences*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.12691/rpbs-8-1-1>
- Wijaya, L., & Ahmad, N. (2019a). Pengaruh Teaching Games for Understanding (TGFU) terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bola Basket Studi Peserta Didik SMP Unggulan At-thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 2, 77–87.
- Wijaya, L., & Ahmad, N. (2019b). Pengaruh Teaching Games for Understanding (TGFU) terhadap Hasil Belajar Chest Pass pada Permainan Bolabasket (Studi Peserta Didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 7, 77–87.