

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *LAY UP SHOOT BASKET***

**Oscar Ortega Graciano<sup>1</sup>, Agung Mahendra<sup>2</sup>, Hengki Kumbara<sup>3</sup>**  
Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>  
[oscaroke69597@gmail.com](mailto:oscaroke69597@gmail.com)

**Abstrak**

Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Riau Silip. Metode Penelitian ini yang digunakan adalah metode eksperimen (*pretest* dan *posttest design*). Variabel penelitian adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* sedangkan variabel terikat yaitu hasil *lay up shoot*. populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Riau Silip yang berjumlah 115 orang, sedangkan sampel pada penelitian ini yaitu siswa pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip yang berjumlah 32 orang. Sehingga disebut penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar Observasi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sedangkan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* untuk meningkatkan hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas XI Ips 1 SMA Negeri 1 Riau Silip.

**Kata Kunci:** Model *teaching games for understanding*, hasil *lay up shoot*

**Abstract**

*The effect of the Teaching Games For Understanding learning model to improve basketball lay up shoot learning outcomes is to determine the effect of the Teaching Games For Understanding learning model to improve basketball lay up shoot learning outcomes in class XI IPS 1 students at SMA Negeri 1 Riau Silip. The research method used is the experimental method (pretest and posttest design). The research variable is the independent variable, namely the teaching games for understanding learning model, while the dependent variable is the result of the lay up shoot. The research population was all students of class XI SMA Negeri 1 Riau Silip totaling 115 people, while the sample in this study were students in class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip totaling 32 people. So it is called quantitative research using experimental methods. The data collection technique in this study used the Observation sheet in accordance with the Lesson Plan (RPP) while the data analysis technique used the normality test, homogeneity test and t test. The results of this study indicate that there is an effect of the Teaching Games For Understanding learning model to improve the learning outcomes of lay-up shoot basketball in class XI Ips 1 SMA Negeri 1 Riau Silip.*

**Keywords:** Model *teaching games for understanding*, *lay up shoot* results

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,



akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal tersebut tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Umbara, 2016, p. 2)

Dalam kurikulum pembelajaran pada sekolah menengah atas terdapat mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa cabang olahraga yang dipelajari, di antaranya adalah mata pelajaran bola basket. Cabang olahraga basket merupakan mata pelajaran wajib untuk siswa sekolah menengah atas untuk bisa menguasai keterampilan teknik dasar permainan bola basket. Dalam permainan bola basket terdapat beberapa teknik dasar yang harus di pelajari oleh siswa salah satunya adalah teknik dasar *lay up shoot*. Berdasarkan observasi yang peneliti temui pada pembelajaran *lay up shoot* bola basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip. Rendahnya keterampilan pada teknik *lay up shoot* siswa masih menjadi masalah yang serius dalam evaluasi pembelajaran, hal tersebut berakibat pada ketuntasan belajar siswa belum terpenuhi dengan baik. Beberapa penyebab munculnya masalah tersebut adalah (1) pengajar yang belum menerapkan model pembelajaran sesuai dengan karakter peserta didik, (2) penyampaian materi *lay up shoot* terkesan monoton dan tidak efektif terhadap pembelajaran hal tersebut terjadi karena metode ceramah yang digunakan pengajar, (3) hasil belajar peserta didik pada materi *lay up shoot* bola basket tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan pengajar misalnya model pembelajaran kooperatif, konvensional, kontekstual dan model pembelajaran *teaching games for understanding (TGFU)* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar pada teknik *lay up shoot* permainan bola basket. Menurut (Pujiyanto, 2014, p. 81) Menjelaskan bahwa *TGFU* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mampu mengerti olahraga melalui konsep bermain. Pendekatan model *TGFU* lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa memperdulikan teknik yang digunakan.



Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran didalam dunia pendidikan yang mempengaruhi potensi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani peserta didik mudah menerima berbagai macam pengalaman yang berharga dalam proses pembelajaran seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerja sama, keterampilan. Aktivitas jasmani juga dapat dilakukan dengan olahraga atau non olahraga, (Utama, 2011, p. 2).

Menurut (Hidayat & Juniar, 2020, p. 9) pembelajaran pada pendidikan jasmani dilakukan pada ruangan terbuka atau lapangan untuk proses belajar mengajar dan pembelajaran jasmani memerlukan kemampuan yang khusus dalam aktivitasnya. Oleh karena itu, perbedaan karakteristik peserta didik pada saat pembelajaran merupakan tantangan bagi seorang guru untuk bisa memilih strategi pembelajaran yang efektif dengan kondisi dan karakter pesera didik.

Menurut (Marliani, 2015, p. 22) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah peran seorang guru sangat berpengaruh untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian, guru harus merancang aktivitas dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat membantu siswa untuk dapat dengan mudah menangkap informasi, ide, cara berpikir, dan mengekspresikan sebuah gagasan.

Menurut (Munawaroh, Subali, & Sopyan, 2012, p. 34) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat sebagai sumber belajar disamping guru dan sumber belajar lainnya. Oleh karena itu, siswa hanya berdiskusi untuk setiap menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Menurut (Muhyi, 2009, p. 13) permainan bola basket merupakan bentuk kegiatan fisik yang memberikan manfaat cukup banyak tidak hanya pada kebugaran tubuh, tetapi juga pada kebugaran mental serta sosial bahkan masih banyak keuntungan lain khususnya pada kebugaran fisik. Selain itu permainan bola basket juga mampu meningkatkan kerja otak.

Menurut (candra, 2019, p. 5) menjelaskan bahwa didalam permainan bola basket kita dituntut untuk masukan bola kedalam keranjang lawan yaitu salah satunya dengan teknik *shooting* untuk dapat melakukan permainan bola



basket maka perlu penguasaan teknik dasar bola basket yang baik, tekniknya meliputi *dribble*, *passing*, *shooting*. Teknik *lay up shoot* merupakan teknik yang sangat fundamental dalam permainan bola basket. Karena poin yang dihasilkan dari *lay up shoot* merupakan yang tertinggi dibandingkan dari jenis *shooting* yang lain seperti *free throw* atau *three poin shoot*.

## METODE

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, (Sugiyono, 2012, p. 3) Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode eksperimen.

Sebelum melakukan pengolahan data, langkah yang harus ditempuh adalah melakukan pengumpulan data, maka peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik lembar observasi.

Teknik analisis data yang dapat dilakukukan dalam penelitian ini adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk memenuhi persyaratan bahwa data harus berdistribusi normal. Pengujiannya menggunakan SPSS 16 dengan analisis *Kolmogrov Smirnov*.

### b. Uji Hipotesis

Analisis data yang dilakukan terhadap penelitian ini adalah dengan metode eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan *uji-t*,  $dk = N-1$  sesuai pada taraf signifikan 5%. Bila data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *uji-t*. Pengujian uji t dilakukan dengan SPSS 16 menggunakan analisis *Sampel Paired T Test*. Berikut dijelaskan rumus manual uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Riau Silip ini mengumpulkan dua data saling terkait, yaitu data tes awal (*pretest*) *lay up shoot* siswa dan data tes



kemampuan akhir siswa *lay up shoot* atas siswa (*posttest*). Berikut disajikan deskripsi data yang telah ditemukan.

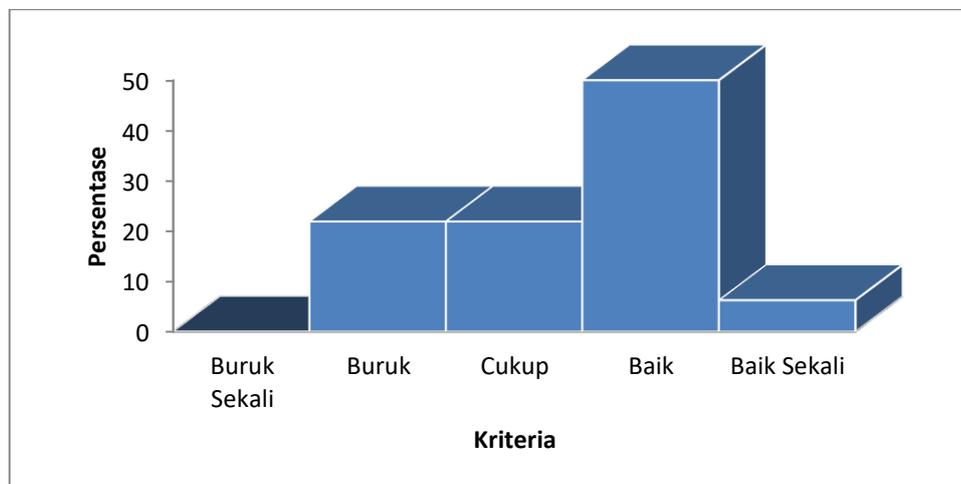
Data tes awal didapat dari data nilai peneliti yang memberikan nilai hasil belajar *lay up shoot bola basket* (data dapat dilihat pada lampiran 2), sebelum diberikan perlakuan dengan belajar menggunakan model belajar *teaching games for understanding*. Data nilai siklus selanjutnya dirangkum pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini :

**Tabel 1.** Distribusi Tes Awal

Skala Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
< 25	0	0	Buruk Sekali
26 - 50	7	21,9	Buruk
51 - 75	7	21,9	Cukup
76 - 85	16	50	Baik
> 85	2	6,25	Baik Sekali

(Sumber : RPP PJOK, 2013)

Selanjutnya tabel distribusi frekuensi di atas, akan diterjemahkan dalam histogram di bawah ini :



**Gambar 1.** Histogram Tes Awal

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh hasil belajar dengan kategori buruk sekali, sebanyak 21,9% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori buruk, sebanyak 21,9% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup, sebanyak 50% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik dan sebanyak 6,25% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik sekali.



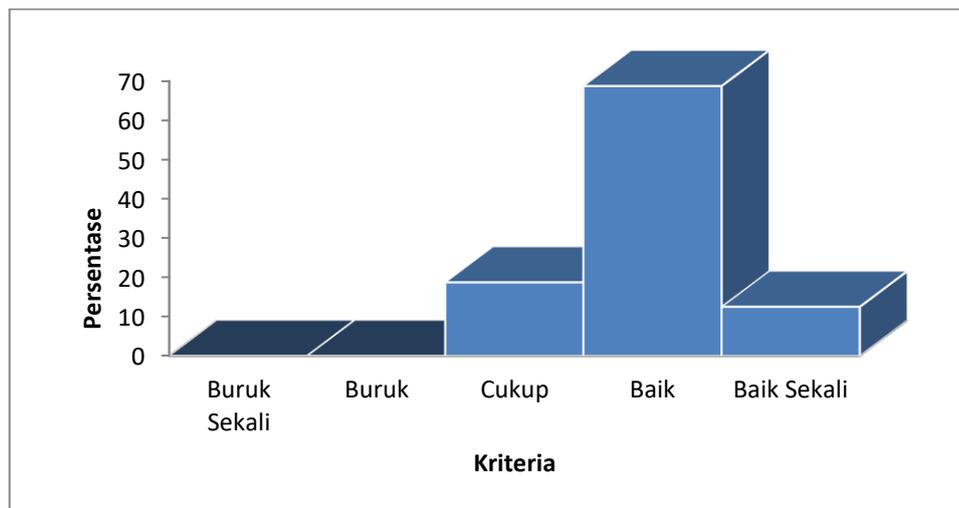
Data tes akhir didapat dari data nilai peneliti yang memberikan nilai hasil belajar *lay up shoot* bola basket (data dapat dilihat pada lampiran 3), setelah diberikan model belajar *teaching games for understanding*. Data nilai siklus selanjutnya dirangkum pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini :

**Tabel 2.** Distribusi Tes Akhir

Skala Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
< 25	0	0	Buruk Sekali
26 - 50	0	0	Buruk
51 - 75	6	18,75	Cukup
76 - 85	22	68,75	Baik
> 85	4	12,5	Baik Sekali

(Sumber : RPP, 2013)

Selanjutnya tabel distribusi frekuensi di atas, akan diterjemahkan dalam histogram di bawah ini :



Gambar 2. Histogram Tes Akhir

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh hasil belajar dengan kategori buruk sekali, tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori buruk, sebanyak 18,75% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori cukup, sebanyak 68,75% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik dan sebanyak 12,5% siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik sekali.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur data awal dan data akhir apakah berdistribusi secara normal atau sebaliknya. Menguji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji



*komlogrov smirnov* SPSS 16 pada taraf signifikasi 0,05. Berikut dipaparkan hasil uji normalitas pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Uji Kolmogrov Smirnov**

Data	Asym Sig > 0,05		Keterangan
	Asym Sig.	Ltab	
Data Awal	0,328	0,05	Normal
Data Akhir	0,431		Normal

(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa data tes awal dan tes akhir hasil belajar *lay up shoot* bola basket siswa SMA Negeri 1 Riau Silip dinyatakan **normal** karena nilai Asym Sig lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur data awal dan data akhir apakah berdistribusi secara homogen atau sebaliknya. Menguji homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *one way anava* SPSS 16 pada taraf signifikasi 0,05. Berikut dipaparkan hasil uji homogenitas pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Uji One Way Anava**

Data	Sig > 0,05		Keterangan
	Sig.	Ltab	
Data Awal	0,490	0,05	Homogen
Data Akhir			

(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa data tes awal dan tes akhir hasil belajar *lay up shoot* bola basket siswa SMA Negeri 1 Riau Silip dinyatakan **homogen** karena nilai Signifikasi homogen lebih besar dari 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji perbedaan data awal dan data akhir melalui *paired sampel t test* SPSS 16. Adapun hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh model belajar *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket siswa kelas XI SMA Negeri 1 Riau Silip. Kriteria pengujian  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha$  0,05 ( $D_k = N - 2$ ). Pada tabel di bawah ini dapat dilihat hasil pengujian hipotesis:

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Set	Mean	SD	$t_{hitung}$	$\alpha$	$t_{tabel}$	Keterangan
<i>Pre Test</i>	66,51	15,60	4,971	0,05	1,70	<b>Signifikan</b>
<i>Post Test</i>	77,422	7,20				

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2021)



Berdasarkan tabel pengujian hipotesis di atas penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model belajar *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket siswa kelas XI SMA Negeri 1 Riau Silip karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu ( $4,971 > 1,70$ ).

### **Pembahasan**

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip, dilaksanakan pada bulan Oktober 2021. Penelitian ini berlangsung dalam dua kali pertemuan pada mata pelajaran bola basket kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip. Berdasarkan temuan data awal diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar *lay up shoot* siswa adalah 66,51 sedangkan data akhir hasil belajar siswa adalah 77,42. Data berdistribusi secara normal dan homogen, mengingat hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi masuk pada kriteria uji normal dan homogen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model belajar *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar *lay up shoot* permainan sepakbola siswa kelas XI SMA Negeri 1 Riau Silip  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,971 > 1,70$ ). Hasil tersebut menandakan bahwa model belajar *teaching games for understanding* yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan manfaat atau peningkatan dalam hasil belajar *lay up shoot* bola basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip.

Hasil penelitian ini merupakan petunjuk bahwa model belajar *teaching games for understanding* ternyata mempengaruhi hasil belajar *lay up shoot* bola basket pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip. Pendekatan permainan sesuai dengan karakter siswa SMA Negeri 1 Riau Silip yang senang dengan pola pembelajaran menggunakan basis-basis permainan. Peneliti sudah menduga bahwa pendekatan permainan dapat mempengaruhi hasil belajar, mengingat beberapa teori mengungkapkan hal yang sama. Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, kegiatan ini sebagai bentuk alat bantu proses pembelajaran yang efektif, hal ini sesuai dengan pendapat (Amirzan & Sumarjo, 2021) menyatakan



bahwa permainan merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani dan menunjang tercapainya tujuan belajar.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh orang lain juga mengungkapkan hal yang sama dengan penelitian peneliti, misalnya Penelitian (Rahman, Haetami, & Triansyah, 2018). Penelitian ini menyatakan hasil bahwa pada test awal sebelum diberi perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil *belajar lay up shoot bola basket* pada siswi kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya, yaitu rata-rata test awal 34,23 dan test rata-rata test akhir 58,79 dengan persentase peningkatan adalah sebesar 24,56%. Berdasarkan data tersebut adanya pengaruh Pendekatan Bermain Sirkuit Terhadap Hasil Belajar *Lay up shoot Bola basket* Pada Siswi Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Ray.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (Fajri & Muhammad, 2021). Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *lay up shoot bola basket* di kelas XI Mekatronika 1 SMKN 02 Singosari. 1. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil *lay up shoot bola basket*. Hal ini ditunjukkan oleh kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* mendapatkan hasil progres kemampuan *lay up shoot* yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*. 2. Pengaruh penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *lay up shoot bola basket* menunjukkan hasil sebesar 7,5%.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, bahwa peneliti sekarang dengan peneliti terdahulu telah membuktikan bahwa hipotesis kedua sama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel-variabel yang telah ditetapkan. Dimana melalui pendekatan permainan ternyata sangat efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pembelajaran bola basket teknik *lay up shoot*. Oleh sebab itu sudah seharusnya guru dapat memberikan menu-menu permainan dalam pembelajaran *lay up shoot bola basket*.



## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan analisis data penelitian, penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa ada pengaruh model belajar *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar *lay up shoot* permainan bola basket siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Riau Silip dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,413 > 1,70$ ).

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirzan, & Sumarjo. (2021). Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Sma Negeri 1 Sigli. *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* , Vol 1 No 1.
- Candra, O. (2019). *Keterampilan Lay Up Shoot Bola Basket*. Surabaya:Media Sahabat Cendekia.
- Fajri, A. Y., & Muhammad, H. N. (2021). Penerapan Pendekatan Permainan Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* , Vol 9. No. 1.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp). *Jurnal Formatif* , 5 (1), 22.
- Muhyi, M. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Dan Olahraga Bola Basket*. Tangerang: Gresindo.
- Munawaroh, R., Subali, B., & Sopyan, A. (2012). Penerapan Model Project Based Learning Dan Kooperatif. *Unnes Physics Education Journal* , 1 (1), 34.
- Rahman, A., Haetami, M., & Triansyah, A. (2018). Pengaruh Pendekatan Bermain Sirkuit Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Pada Siswi Smp. *Khatulistiwa* , Vol 17. No.1.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Umbara, C. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Dan Peraturan Pemerintah Ri Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*. Bandung: Citra Umbara.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* , 8 (1), 1-2.