

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU)* DAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 JUWANA

Melynia Evianti Sukmaningaji

email: melyniaevianti@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This research is motivated by the lack of students mastering shooting in basketball so that shooting results are less than optimal for class VII students at JHS N2 Juwana. The research aims to find out whether there is an influence of the teaching game for understanding (tgfu) and role playing learning models on class VII basketball shooting. Juwana 2 Public Middle School. The research design uses a quantitative approach, experimental methods with a quasi-experimental design. The population of this research was class VII students at JHS N 2 Juwana, the sample was students from class VII D and VII I with a sample of 64 students, conducting research in the form of direct observation. Using pretest and posttest data analysis technique. The results show that the results of learning to shoot basketball using the Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model increased by 55% and the results of learning to shoot basketball using the Role Playing learning model increased by 38%. Based on the result of the comparative hypothesis test, there is a significant influence between the influence of the Teaching Game for Understanding (TGFU) and Role Playing learning models on the basketball shooting learning outcome of class VII students at JHS N 2 Juwana. Based on the result, the average N-Gain in the TGFU class was 62.2%, which was categorized as quite effective with a minimum score of 41.86% and a maximum of 85.71%. while the average N-Gain in the Role Playing class was 55.4% in the less effective category with a minimum score of 31.37% and a maximum of 89.58%. It can be concluded that the use of the Teaching Games for Understanding (TGFU) and Role Playing learning models influences the basketball shooting learning outcome of students in class VII D and VII I at JHS N 2 Juwana.

Keywords: *Teaching Game for Understanding, Role Playing, Shooting Learning Outcomes*

Abstrak

Latarbelakang kurangnya siswa menguasai *shooting* pada bola basket sehingga hasil *shooting* kurang maksimal dikelas VII SMPN 2 Juwana. Tujuan penelitian guna mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *teaching game for understanding (tgfu)* dan *role playin* pada *shooting* bola basket kelas VII SMPN 2 Juwana. Desain penelitian memakai pendekatan kuantitatif metode eksperimen (*quasi* eksperimen). Populasinya merupakan kelas VII SMP N 2 Juwana, sampelnya siswa kelas VII D dan VII I dengan sampel 64 siswa, dengan melakukan penelitian berupa pengamatan secara langsung. Menggunakan teknik analisa data *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya menunjukkan hasil belajar *shooting* bola basket memakai Teaching Games for Understanding (TGFU) meningkat senilai 55% dan hasil belajar *shooting* bola basket memakai Role Playing meningkat sebesar 38%. Berdasarkan hasil uji hipotesis perbandingan, terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) dan Role Playing terhadap hasil belajar *shooting* basket siswa kelas VII pada SMPN 2 Juwana. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain pada kelompok TGFU senilai 62.2% dikategori cukup efektif dengan skor minimal 41.86% dan maksimal 85.71%. sementara rata-rata N-Gain pada kelompok Role Playing senilai 55.4% dikategori kurang efektif dengan skor minimal 31.37% dan maksimal 89.58%. Bisa disimpulkan penggunaan *teaching games for understanding (TGFU)* dan *Role Playing* berpengaruh pada hasil belajar *shoting* permainan basket siswa kelas VII D dan VII I di SMPN 2 Juwana.

Kata kunci: *Teaching Game for Understanding, Role Playing, Hasil Belajar Shooting*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah satu hal yang penting didalam hidup manusia, sebab lewat pendidikan bisa menjadikan manusia yang berpotensi, kreatif, inovatif, aktif dan memiliki pikiran yang positif untuk bekal kehidupan yang lebih baik. Sejalan UU No. 20 Th. 2003 pendidikan merupakan upaya yang disusun guna menjadikan tempat belajar yang nyaman supaya siswa aktif mengembangkan potensinya guna mempunyai pengetahuan keagamaan, pengendalian diri (kontrol emosi), kecerdasan dan kepribadian, ahlak mulia, serta ketrampilan yang baik bagi masyarakat, bangsa atau Negara dan agama bahkan dirinya.

Pendidikan jasmani asalnya dari 2 kata pendidikan dan jasmani, pendidikan ialah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang menjadikan diri menjadi lebih baik (mendewasakan) melalui upaya pembelajaran dan latihan. Jasmani merupakan tubuh atau badan (fisik). Tetapi arti jasmani disini tak hanya badan saja tapi seluruh tubuh manusia, karena jasmani dan rohani tak bisa dipisahkan. Jasmani dan rohani ialah kesatuan yang utuh dan selalu berkaitan satu sama lain. (Jati, 2013:36).

Dalam pembelajaran di Indonesia, sekarang menggunakan pembelajaran kurikulum 2013 atau K13. Proses pembelajaran K13 adalah siswa dituntut lebih aktif, sedangkan guru sebagai mediator dengan memakai berbagai macam model pembelajaran yang sejalan dengan materi dan kebutuhan siswa yang bersifat menarik dan dapat memberi gambaran konkrit agar siswa memahami materi dengan mudah. Model pembelajaran dimaknai sebagai tatacara sistematis didalam mengatur proses belajar guna tercapainya tujuan belajar. Dimaknai juga satu pendekatan yang dipakai didalam kegiatan belajar. Jadi, model pembelajaran dan metode belajar, pendekatan serta strategi artinya sama. Kini banyak berkembang banyak macam model pembelajaran yang baik dan sederhana maupun kompleks karena kebutuhan siswa. Ada banyak model pembelajaran yang sering di pakai guru dalam mengajar. Dalam penelitian, peneliti memakai TGFU (teaching games for understanding) dan role playing.

Role playing (bermain peran) ialah permainan gerak bagi siswa, siswa dapatkan membayangkan seakan ada diluar ruangan dan memperagakan peran oranglain. Dalam hal ini tujuannya agar siswa lebih memahami apa yang telah dijelaskan Model role playing ialah satu cara

penguasaan kelas lewat pengembangan imajinasi. Dilakukan dengan memerankan tokoh maupun benda. Umumnya lebih dari satu orang yang memainkan, tergantung apa yang di perankan. Sedangkan TGFU (teaching Ggames for undestanding) ialah satu pendekatan pembelajaran yang fokusnya ditaktik bermain.

Permainan basket telah memasyarakat pada akhir – akhir ini. Sekolah sudah membangun lapangan bola basket untuk pembelajaran Penjasorkes. Permainan basket menampilkan ketrampilan gerak dasar, passing, dribling, dan shooting. Pembelajaran basket di SMP merupakan hal yang baru karena di SD belum tentu memiliki lapangan basket. Ketrampilan bermain diajarkan untuk modal awal siswa dalam melakukan permainan basket.

Berdasarkan pada observasi peneliti di SMP Negeri 2 Juwana mendapatkan permasalahan yaitu dari hasil shooting 32 siswa kurang memuaskan. Dari latar belakang diatas dan data yang sudah terkumpul bisa disimpulkan bahwa terdapat banyak siswa yang kurang mempunyai akurasi shooting yang tepat. Sebab itu, peneliti memilih penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGFU) dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Shooting Permainan Bola Basket Siswa Kelas VII SMPN 2 Juwana”.

METODE PENELITIAN

Penelitian memakai metode kuantitatif dengan eksperimen. Menggunakan desain *Quasi* Eksperimen. Populasinya ialah siswa kelas VII SMPN 2 Juwana, sampelnya kelas VII D dan VII I sebanyak 64 siswa SMP N 2 Juwana. Menggunakan observasi, tes dan dokumentasi untuk pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yaitu:

1. Hasil belajar shooting basket memakai model pembelajaran teaching games for undestanding (TGFU) meningkat senilai 55% sedangkan model pembelajaran Role Playing meningkat sebesar 38%.

2. Berdasarkan hasil uji hipotesis perbandingan, terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh modele pembelajaran teaching game for understanding (TGFU) dan role playing pada hasil belajar shoting basket siswa kelas VII di SMPN 2 Juwana.
3. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain pada kelompok TGFU senilai 62.2% dikategori cukup efektif dengan skor minimal 41.86% dan maksimal 85.71%. sementara rata-rata N-Gain pada kelompok Role Playing senilai 55.4% dikategori kurang efektif dengan skor minimal 31.37% dan maksimal 89.58%.

Berdasarkan hasil data diatas, penggunaan model pembelajaran teaching games for understanding (TGFU) dan role playing berpengaruh pada hasil belajar shooting bola basket kelas VII D dan VII I di SMPN 2 Juwana.

Berdasarkan Analisa hasil penelitian ini terdapat pengaruh hasil belajar shooting basket di kelompok yang diteliti. Dilakukannya treatment model pembelajaran teaching games for understanding (TGFU) dan role playing memberi pengaruh pada hasil belajar shooting bola basket siswa kelas VII D dan VII I SMPN 2 Juwana.

Dari hasil data diatas disimpulkan ada peningkatan artinya teaching games for understanding dan role playing dapat dipakai untuk materi bola besar khususnya bola basket di mata Pelajaran PJOK.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan dari peneliti sebagai berikut :

Penerapan modele pembelajaran teaching game for understanding dan role playing bisa digunakan guna meningkatkan hasil belajar shoting olahraga basket untkk siswa kelas VII di SMPN 2 Juwana. Itu bisa di lihat dari skorr pretest dan posttest yang meningkat dengan teaching games for understanding (TGFU) dan role playing. Serta, ada pengaruh signifikan antara model pembelajara teaching game for understanding (TGFU) dan role playing terhadap hasil belajar shooting basket di VII SMP N 2 Juwana.

Teaching Games for Understanding (TGfU) lebih efektif daripada Role Playing guna meningkatkan shooting basket dikelas VII SMP N 2 Juwana.

B. Saran

Beberapa saran peneliti diantaranya:

1. Bagi siswa, dapat dijadikan motivasi untuk senantiasa meningkatkan hasil belajar semua mata pelajaran disekolah, khususnya mata pelajaran PJOK materi basket.
2. Bagi guru, dapat dijadikan tambahan referensi mengajar guna meningkatkan hasil belajar shooting basket.
3. Bagi peneliti selanjutnya, supaya dapat mengembangkan penelitian ini agar bisa mendapatkan hasil yang lebih.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8-14.
- Andrianto, J. R. (2023). Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Model on Learning Motivation in Soccer Learning. *JOURNAL RESPECS (Research Physical Education and Sports)*, 5(2), 296-300.
- Anugrah, H. F., Setiyawan, S., & Widyatmoko, F. A. (2021). Pengaruh tutor sebaya dan role playing terhadap keterampilan sosial dan passing sepakbola. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(3), 339-346.
- Hudah, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. *Jendela Olahraga*, 4(2), 57-62.