

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES**

***INCREASE RESPONSIBILITY AND COOPERATION IN LEARNING BASKETBALL GAMES THROUGH TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) APPROACH ON STUDENTS OF CLASS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES.***

Oleh : Dita May Candrawati, FIK Universitas Negeri Yogyakarta  
email : [ditamay@student.uny.ac.id](mailto:ditamay@student.uny.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU pada siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI TSM 1 sebagai kelompok kontrol masing-masing kelas memiliki karakteristik yang hampir sama. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*), sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan guru yaitu pendekatan konvensional. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi tes afektif siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial, yang didukung dengan uji-t.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, hasil dari tanggung jawab menunjukkan nilai  $t_{hitung} 3,012 > t_{tabel} (df 27; 0,05) 2,052$ , nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 10,91%, sedangkan untuk sikap kerja sama nilai  $t_{hitung} 2,645 > t_{tabel} (df 27; 0,05) 2,052$ , nilai signifikansi  $0,013 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 6,29%. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t (t-test), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU memberikan pengaruh terhadap sikap tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Kata kunci: Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), sikap tanggung jawab dan kerja sama

**Abstract:** *The purpose of this research was to increase responsibility and cooperation in learning basketball games through TGfU approach on students of class XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.*

*This research is Quasi Experimental Design Design Nonequivalent Control Group. The sample of this research was students of class XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates as a group experiment and class XI TSM 1 as a control group each class have almost same characteristic. The experimental group was treated by the TGfU (Teaching Games for Understanding) approach, while the control group used the conventional approach. The instrument used in the test observation form is affective sheet of students. The data analysis technique used intermediate statistics, supported by t-test.*

*The results of this study indicate a significant influence on learning basketball games through TGfU approach increased responsibility and cooperation students of class XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, the result of responsibility shows the value of  $t_{arithmetic} 3,012 > t_{table} (df 27; 0,05) 2,052$ , significance value  $0,006 < 0,05$ , and percentage increase equal to 10.91%, while for the attitude of cooperation value  $t_{count} 2.645 > t_{table} (df 27,05) 2,052$ , value of significance  $0,013 < 0,05$ , and a percentage increase of 6.29%. Based on the result of t test, then it can it was concluded that learning the game of basketball through the TGfU approach gives influence on student responsibility attitude and cooperation of class XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.*

Keywords : *Teaching Games for Understanding Approach (TGfU), attitude responsibility and cooperation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting untuk mencerdaskan bangsa dan membuat masyarakat Indonesia menjadi manusia yang seutuhnya. Pendidikan dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 (Siswoyo, dkk, 2013: 22-24), pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan di atas, terdapat dua hal yang penting untuk diwujudkan oleh lembaga pendidikan yaitu, mengembangkan kemampuan dan membangun watak melalui pendidikan di sekolah. Upaya mengembangkan kemampuan dan membangun watak atau karakter di sekolah dapat dilakukan dalam bentuk mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan yang mampu mengembangkan individu secara utuh dalam arti mencakup aspek-aspek jasmaniah (intelektual, emosional, moral dan sosial) dan rohani (spiritual) yang dalam proses

pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani dan pembiasaan pola hidup sehat (Depdiknas 2006: 131). Mantan Menteri Negara Pemuda dan Olahraga Andi. A. Mallarangeng (Lena, 2011) mengatakan, bahwa pendidikan jasmani olahraga di Indonesia kurang maksimal diterapkan secara baik dan efektif dalam proses pembentukan watak atau karakter, hal tersebut dikarenakan pendidikan jasmani masih belum mampu mengungkap perannya yang begitu ideal karena adanya berbagai kelemahan yang masih membelit dari waktu ke waktu. Pendidikan jasmani memberikan tekanan pembelajaran tidak hanya pada aspek psikomotor dan kognitif semata, akan tetapi menekankan pula pada aspek afektif dan sosial. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani di sekolah terdiri dari olahraga permainan, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Olahraga permainan terdiri dari atletik, kasti, sepakbola, bulutangkis, bolabasket, bolavoli, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Berdasarkan observasi selama Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Ma'arif 1 Wates selama dua bulan, peneliti mendapati informasi mengenai SMK tersebut. Setiap kelas memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda ada yang tinggi, sedang, dan kurang. Beberapa kelas yang masuk dalam kategori kurang belum mencapai kompetensi yang ditunjukkan dengan belum tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tidak mudah mengkondisikan kelas pada saat proses pembelajaran, hanya beberapa yang berhasil menyelesaikan tugas pada waktunya, dan rasa

tanggung jawab terhadap pembelajaran belum memuaskan.

Kelas XI TSM 2 terindikasi memiliki hambatan pada proses pembelajaran. Hambatan tersebut tidak hanya terjadi di pembelajaran penjas saja namun terjadi di pembelajaran lainnya. Berdasarkan pengalaman selama PLT dan informasi dari guru penjas serta teman mahasiswa prodi Pendidikan Otomotif yang mengajar di kelas tersebut memberikan informasi yang tidak jauh berbeda antara lain: keterlambatan dalam mengikuti pembelajaran, sedikit sulit untuk dikondisikan sehingga kelas di lapangan kurang kondusif, dan sebagian sikap siswa yang masih kekanak-kanakan. Kasus yang sering muncul ini juga mempengaruhi kemampuan akademik pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran penjas di materi bolabasket.

Permainan bolabasket merupakan salah satu materi pokok yang ada pada kurikulum 2013 tingkat SMK/SMA. Permainan bolabasket sebenarnya sangat menarik untuk dilakukan, namun kenyataannya ada beberapa siswa menolak dan menghindari materi bolabasket dengan alasan siswa kurang mempunyai kemampuan dalam bermain bolabasket. Kurang ketertidaktarikan terhadap pembelajaran bolabasket membuat nilai kompetensi permainan bolabasket kurang memuaskan, banyak siswa yang belum dapat memenuhi standar KKM yang telah ditentukan di sekolah tersebut yaitu 76. Hal ini dikarenakan ketika guru menerangkan dan mempraktikan materi pembelajaran beberapa siswa tidak memperhatikan, kurang berani dalam mempraktikan sendiri atau malu-malu, kurang

bersemangat dalam melakukan materi permainan beregu atau berkelompok seperti tidak mau merebut bola setelah kehilangan bola, masih kurang saling mendukung antar teman, sering berperilaku individual dan tidak sesuai dengan perintah guru, rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan masih kurang, dan belum banyak saling berinteraksi antar siswa satu dengan yang lain.

Interaksi terjadi apabila ada sebuah komunikasi antar siswa, interaksi juga mampu membangun nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab seseorang. Proses pembelajaran sebelumnya guru lebih dominan menggunakan metode konvensional dan penugasan dalam proses pembelajaran permainan bolabasket yang menyebabkan siswa hanya bermain-main saja dan kurang memperhatikan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab sebagai sebuah kelompok sehingga tujuan dan hasil pembelajaran kurang maksimal. Usaha untuk meningkatkan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab pada siswa, salah satunya dengan menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TGfU adalah suatu pendekatan yang memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada taktik bermain. TGfU juga merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Setiawan & Nopembri, 2004: 56). Pendekatan ini juga

menjadikan guru sebagai pengamat yang baik dalam rangka mendorong proses berfikir siswa selama bermain, menganalisis masalah kondisi siswa yang muncul ketika bermain, dan mengidentifikasi masalah yang ada serta bagaimana solusinya. Pendekatan ini diberikan untuk siswa dengan menggunakan sebuah permainan untuk bermain taktik tanpa menghilangkan tekniknya guna mengembangkan kemampuan, karakter dan keterampilan siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

Pendekatan TGfU mengajarkan siswa tidak hanya pada teknik, namun mengajarkan juga bagaimana melakukan keputusan yang tepat secara kognitif dan afektif. Kurangnya penelitian mengenai pendekatan TGFU untuk meningkatkan ranah afektif siswa membuat peneliti mencoba menerapkan pendekatan TGFU untuk meningkatkan ranah afektif tanggung jawab dan kerja sama siswa melalui pembelajaran permainan bolabasket.

Pengertian bolabasket menurut Sumiyarsono (2002: 1) adalah permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan, permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke *basket* (keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke *basket* (keranjang) sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak. Permainan bolabasket sendiri sebuah permainan beregu yang mengharuskan anggotanya untuk berkerja sama satu sama lain, kerja sama menurut Poerwadarminta (2002: 492) secara singkat mendefinisikan kerja sama

sebagai perbuatan bantu-membantu atau perbuatan yang dilakukan bersama-sama. Sedangkan berdasarkan pendapat Hawadi (2006: 2) menjelaskan bahwa kerja sama adalah membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil pada anggota kelompok. Berdasarkan pendapat Yusuf (2004:125) kerja sama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Sebagai konsekuensi dari sebuah permainan seorang harus memiliki sebuah tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain. Berdasarkan pendapat Lickona (2013: 73) berpendapat bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah, maupun di tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik. Pendapat lain berdasarkan pendapat Zuriah (2007: 83) menjelaskan bahwa tanggung jawab sebagai suatu sikap dan perilaku yang berani menanggung segala akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya.

Beberapa macam pendekatan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu pendekatan TGfU dan TPSR.

Pendapat mengenai *Teaching Personal and Sosial Responsibility* (TPSR) oleh Saryono & Andriyani (2017: 18) adalah “Pendekatan yang menekankan pada siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, teman, guru, alat, fasilitas, maupun lingkungan”.

Penelitian dari Sheppard (2014) menyatakan bahwa penggunaan penggabungan model pembelajaran TGfU dengan TPSR atau *Hybrid Model* dalam permainan invasi, berhasil atau efektif sebagai model yang dapat digunakan untuk meningkatkan domain/ranah afektif (tanggung jawab pribadi dan sosial) pada siswa.

Penelitian yang serupa menurut Quay & Peters (2008) penelitian yang berusaha mencari tau hubungan dari lima model yaitu TPSR, CDG (*Creating and Developing Games*), TGFU, SEDEP (*Sport Education in a Physical Education*), dan FMS (*Fundamental Motor Skills*) untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran anak-anak guna menciptakan dan mengembangkan sebuah permainan. Lima model tersebut menggambarkan bahwa hubungan satu sama lain saling berkaitan dan menciptakan sebuah makna yang berarti. Semua model tersebut dibangun di atas model sebelumnya, jadi dapat dijelaskan bahwa model TPSR pengatur sosial dimana sebagai kerangka terluas sangat penting untuk model CDG, SEDEP, TGfU, dan FMS. CDG sendiri yaitu sebuah model yang bertujuan untuk membimbing anak untuk mengembangkan sebuah permainan sesuai dengan apa yang diinginkan. Setelah itu anak akan membuat dan mengembangkan permainan terbaik yang dipilihnya untuk dimainkan dalam

model SEDEP dan TGfU. Model SEDEP mengusung pendidikan olahraga ikut serta dalam pendidikan jasmani, model SEDEP sendiri masuk dalam fokus TPSR tergantung dari apa tujuan yang akan dicapainya.

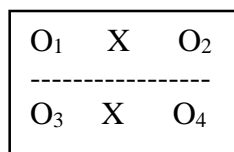
Berdasarkan temuan penelitian tersebut hubungan antara pendekatan TGfU dan TPSR yaitu bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan TGfU dimana pendekatan yang mengajarkan siswa tidak hanya pada teknik namun juga mengajarkan bagaimana melakukan keputusan yang tepat secara kognitif dan afektif, dapat meningkatkan ranah afektif siswa karena pendekatan TPSR sendiri memfokuskan siswa untuk bertanggung jawab. Melalui pembelajaran TGfU mendorong siswa untuk bekerja sama dalam sebuah permainan, sebagai konsekuensinya setiap siswa harus mempunyai rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, secara tidak sadar maka pendekatan TGFU juga dapat meningkatkan ranah afektif siswa.

Berdasarkan dari tujuan pendidikan jasmani dan permasalahan yang dihadapi di kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates tersebut peneliti mencoba meneliti pengaruh pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* (eksperimen kuasi) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design* tersebut berdasarkan pendapat Sukardi (2003: 186) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O<sub>1</sub>: *pretest* kelompok yang mendapatkan perlakuan
- O<sub>2</sub>: *posttest* kelompok yang mendapatkan perlakuan
- O<sub>3</sub> : *pretest* kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan
- O<sub>4</sub>: *posttest* kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan
- X: perlakuan yang diberikan yaitu pendekatan TGfU

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Wates yang terletak di jalan Puntodewa, Gadingan, Wates, Kulon Progo.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pengambilan data dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan Maret 2018.

### Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 wates sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 28 siswa putra, sedangkan untuk kelompok kontrol dipilih oleh guru penjas kelas yang

karakteristiknya hampir sama dengan kelompok eksperimen.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Instrumen dalam penelitian ini adalah RPP dan lembar observasi penilaian afektif yang diisi oleh peneliti dan guru penjas. Peneliti mengisi lembar observasi pada kelompok eksperimen dan guru penjas di kelompok kontrol.

### Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan *statistic parametrik*, dengan melihat perbedaan nilai rata-rata antara *pretest* yaitu keadaan awal sebelum adanya perlakuan. Kelompok kontrol diberikan *posttest* setelah pembelajaran yang biasa digunakan guru, sedangkan kelompok eksperimen diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan yaitu pendekatan TGfU. Signifikasi uji statistic yaitu dengan uji-t pada taraf signifikasi 5% atau 0,05. Pengkajian statistic hanya akan berlaku apabila memenuhi asumsi-asumsi atau landasan-landasan teori yang mendasarinya. Asumsi untuk uji-t dalam eksperimen yaitu homogenitas dan normalitas. Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah populasi yang diselidiki berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan program SPSS 17. Sedangkan untuk uji homogenitas adalah untuk mengetahui kesamaan variansi, atau menguji bahwa data yang diambil berasal dari populasi yang homogen. Tes untuk menguji homogenitas menggunakan uji *Anova* dengan program SPSS.

**HASIL PENELITIAN**

**Tabel. 1 Data *Pretest* dan *Posttest***

Aspek	Statistik	Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tanggung Jawab	MIN	50,00	62,50
	MAX	100,00	100,00
	RATA-RATA	73,66	81.70
	SB	11,95	12.02
Kerja Sama	MIN	62,50	62.00
	MAX	100,00	100.00
	RATA-RATA	78,13	83.04
	SB	11,09	11.39

Tabel di atas adalah hasil analisis deskriptif mengenai nilai minimal, maksimal, rata-rata, dan simpangan baku data *pretest-posttest* tanggung jawab dan *pretest-posttest* kerja sama di kelompok kontrol.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	P	Sig.	Keterangan
<b>Eksperimen</b>			
<i>Pretest</i> tanggung jawab	0,077	0.05	Normal
<i>Posttest</i> tanggung jawab	0,164	0.05	Normal
<i>Pretest</i> kerja sama	0,139	0.05	Normal
<i>Posttest</i> kerja sama	0,146	0.05	Normal
<b>Kontrol</b>			
<i>Pretest</i> tanggung jawab	0,149	0.05	Normal
<i>Posttest</i> tanggung jawab	0,243	0.05	Normal
<i>Pretest</i> kerja sama	0,195	0.05	Normal
<i>Posttest</i> kerja sama	0,160	0.05	Normal

Uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0,05. Karena harga signifikansi lebih besar dari 0,05 (sig>0,05) maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima.

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

Kelompok	df1	df2	Sig.	Keterangan
<b>Eksperimen</b>				
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,878	Homogen
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	1	54	0,770	Homogen
<b>Kontrol</b>				
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,849	Homogen
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	1	54	0,690	Homogen
<b>Kelompok Eksperimen dan Kontrol</b>				
<i>Pretest</i> tanggung jawab	1	54	0,153	Homogen
<i>Posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,670	Homogen
<i>Pretest</i> kerja sama	1	54	0,450	Homogen
<i>Posttest</i> kerja sama	1	54	0,890	Homogen

Uji homogenitas di atas dapat dilihat nilai *pretest-posttest* tanggung jawab dan kerja sama menunjukkan nilai sig. p > 0,05 sehingga data bersifat homogen.

**Tabel 4. Hasil Uji t Kelompok Eksperimen**

Kelompok	Rata-rata	t ht	Sig.	Persentase Kenaikan
<b>Tanggung Jawab</b>				
<i>Pretest</i>	73.66	3.012	0.006	10.91%
<i>Posttest</i>	81.70			
<b>Kerja Sama</b>				
<i>Pretest</i>	78.13	2.645	0.013	6.29%
<i>Posttest</i>	83.04			

Hasil uji-t untuk tanggung jawab  $t_{hitung}$  3,012 >  $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi 0,006 < 0,05, dengan kenaikan persentase sebesar 10,91%. Hasil kerja sama  $t_{hitung}$  2,645 >  $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi 0,013 < 0,05, dengan kenaikan persentase

6.29%. Oleh karena  $t$  hitung  $>$   $t$  table dan nilai sig.  $<$  0.05, maka menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Peningkatan persentasi kenaikan sebesar 10.91% untuk tanggung jawab dan 6.29% untuk kerja sama.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan TGfU. Berdasarkan analisis uji-t yang dilakukan maka dapat diketahui beberapa hal untuk mengambil kesimpulan adakah pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates. Uji  $t$  digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil yang diperoleh antara sebelum diberikan latihan dan sesudah diberikan latihan terhadap tanggung jawab dan kerja sama pada kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan TGfU dapat meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Mengenai tanggung jawab berdasarkan hasil analisis menunjukkan

bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bola basket dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, yaitu sebesar 10,91%. Berdasarkan pendapat Lickona (2013: 73) bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah, maupun di tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik. Pendapat lain berdasarkan pendapat Zuriah (2007: 83) bahwa tanggung jawab sebagai suatu sikap dan perilaku yang berani menanggung segala akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya. Sesuai teori bahwa tanggung jawab itu dapat dilaksanakan disegala tempat, dalam pembelajaran penjas dijelaskan penggunaan pendekatan TGfU dapat meningkatkan tanggung jawab karena tanggung jawab adalah kewajiban yang harus dilakukan dengan sepenuh hati oleh seseorang.

Berbicara aspek kerja sama berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bola basket dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, yaitu sebesar 6,29%. Hawadi (2006: 2) menjelaskan bahwa kerja sama adalah membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil pada anggota kelompok, dengan kegiatan bekerja sama maka pekerjaan akan menjadi lebih ringan, cepat selesai dan menumbuhkan semangat



gotong-royong, tolong-menolong pada masing-masing anak. Kerja sama berdasarkan pendapat Yusuf 2004: 125) adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok.

*Teaching Games for Understanding* merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan. Pendekatan taktik sebagai inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dalam menggunakan pendekatan pembelajaran gerak yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif serta membentuk karakteristik siswa. TGfU merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa-siswi untuk bekerjasama dalam permainan. Sebagai konsekuensinya setiap siswa diharapkan mampu mempunyai rasa ingin tahu bagaimana cara melakukan permainan dan ingin selalu terlibat dalam permainan tersebut. Memainkan sebuah permainan memberi arti bagi penampilan siswa dan secara aktif melibatkannya dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat Griffin & Patton (2005: 1) "*Teaching Games for Understanding (TGfU) is a learner and game centered approach to sport-related*

*game learning with strong ties to a constructivist aproach to learning*".

Pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. TGfU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran pendekatan taktik sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran TGfU mengutamakan dorongan yang diberikan guru kepada siswa untuk lebih aktif dalam bermain. Siswa mampu aktif dalam memberikan kontribusi baik kognitif, psikomotorik dan afektif dari umpan balik antara siswa dan guru, peran guru sebagai fasilitator saat siswa mengerjakan tugas sangat menentukan keberhasilan pembelajaran TGfU yang ditentukan oleh langkah-langkah yang harus dipedomani oleh setiap guru.

Perlu diketahui juga karena sifat kelas yang homogen kemudian jenis pendidikan sekolah mereka menyiapkan para peserta didik untuk terjun ke lapangan atau dunia kerja, sehingga mereka ditanamkan sedini mungkin untuk tanggung jawab dan bekerja sama. Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa pendekatan

TGfU ini mempunyai pengaruh terhadap sikap tanggung jawab dan kerja sama siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan TGfU terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, hasil dari tanggung jawab menunjukkan nilai  $t_{hitung} 3,012 > t_{tabel} (df 27;0,05) 2,052$ , nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 10,91%, sedangkan untuk sikap kerja sama nilai  $t_{hitung} 2,645 > t_{tabel} (df 27;0,05) 2,052$ , nilai signifikansi  $0,013 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 6,29%. Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t (*t-test*), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan TGfU memberikan pengaruh terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar menambah variabel perbandingan dan menambah jumlah pertemuan untuk hasil yang optimal.
2. RPP harus dikonsultasikan/validasi dengan dosen ahli terlebih dahulu.
3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan untuk Sekolah Dasar*. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dikdasmen.
- Hawadi, R.A, Ike Anggraini Setyowati, & Khairunnisa. (2006). *Bekerja sama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lena. (2011). *Penjas dan olahraga belum diimplementasikan dalam proses pendidikan karakter*. Diambil pada tanggal 28 Desember 2017, dari <http://www.uny.ac.id/berita/UNY/p-enjas-dan-olahraga-belum-diimplementasikan-dalam-proses-pendidikan-karakter>
- Lickona, Thomas (2013). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Penerjemah: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Quay & Pesers. (2008). *Skills, Strategi, Sport, and Sosial Responsibility: Reconciling Physical Education*. J. Curriculum Studies. (VOL. 40, NO. 5, 601–626).

Sheppard, Joanna. (2014). *Personal and Social Responsibility Through Game Play: Utilizing the Teaching Games for Understanding Instructional Model*. Tesis. University of Toronto.

Setiawan, Caly & Nopembri, Soni. (2004). Teaching Games for Understanding (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. 3(II). 54-61.

Siswoyo, Dwi dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sumiyarsono, Dedy. (2002). *Keterampilam Bola basket*. Yogyakarta: FIK UNY.

Yusuf, S.L.N. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Poerwadarminta, W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indoesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.