

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN
BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP
NEGERI 3 LEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Disusun Oleh:

M. FACHTUR PRAYOGA SUGARA

2006643

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL
BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**

Oleh
M. Fachtur Prayoga Sugara

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© M. Fachtur Prayoga Sugara 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN
M. FACHTUR PRAYOGA SUGARA
2006643

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) KETERAMPILAN BERMAIN DAN TERHADAP HASIL BELAJAR BOLABASKET SMP NEGERI 3 LEMBANG

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing I :

Dosen Pembimbing Akademik :



Dr. Helmy Firmansyah, M.Pd.
NIP. 197912282005011002

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing II :

Dosen Pembimbing II :



Dr. H. Carsiwan, M.Pd.
NIP. 197101052002121001
Mengetahui Ketua

Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. H. Carsiwan, M.Pd.
NIP. 197101052002121001

**MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
(TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR
BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**

M. Fachtur Prayoga Sugara

2006643

Email: fathurprayoga342@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari pelaksanaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* terhadap keterampilan dan hasil belajar bola basket. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler basket SMPN 3 Lembang. Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan Teknik sampling jenuh berjumlah 11 orang siswa di SMPN 3 Lembang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah Game Performance Assessment Instrumen (GPAI). Analisis data menggunakan software SPSS versi 25, analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) pada keterampilan psikomotor terdapat peningkatan keterampilan bola basket pada siswa Ekstrakurikuler Basket SMPN 3 Lembang. Kemudian pada Hasil Belajar siswa tidak terdapat peningkatan Hasil Belajar bola basket pada siswa Ekstrakurikuler Basket SMPN 3 Lembang. Karena disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan tingkat kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu dalam penerapan model TGFU, dan kemungkinan kurangnya adaptasi model pembelajaran ini terhadap kebutuhan siswa.

Kata kunci: *Teaching Games for Understanding (TGFU)*, keterampilan bermain bola basket, hasil belajar bola basket

**TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) LEARNING MODEL ON
PLAYING SKILLS AND BASKETBALL LEARNING OUTCOMES IN
STUDENTS OF SMP NEGERI 3 LEBANG**

M. Fachtur Prayoga Sugara

2006643

Email: fathurprayoga342@gmail.com

ABSTRACT

The aim of the research is to determine the impact of implementing the Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model on basketball learning skills and outcomes. The method used in this research is one-Group Pretest-Posttest Design. The population in the study were students who took part in the basketball extracurricular at SMPN 3 Lembang. Determining the sample in this study using a saturated sampling technique amounted to 11 students at SMPN 3 Lembang. The instrument used in the research is the Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Data analysis used SPSS version 25 software, the analysis used was descriptive analysis, prerequisite test, and independent sample t-test. The results of this research show that the Teaching Games for Understanding (TGFU) learning model on psychomotor skills has increased basketball skills in extracurricular basketball students at SMPN 3 Lembang. Then, in terms of student learning outcomes, there was no increase in basketball learning outcomes for extracurricular basketball students at SMPN 3 Lembang. This is caused by various factors, such as differences in students' initial ability levels, limited time in implementing the TGFU model, and the possibility of a lack of adaptation of this learning model to student needs.

Key words: *Teaching Games for Understanding (TGFU), basketball playing skills, basketball learning outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
1.7. Struktur Organisasi Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	8
2.1.1. Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.2. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2.1.3. Tujuan dan Ruang Lingkup PJOK.....	11
2.1.4. Pembelajaran PJOK.....	12
2.1.5. Model Pembelajaran PJOK.....	13
2.1.6. Model Pembelajaran <i>Teaching Game For Undersatanding</i> (TGFU).....	14
2.2. Hakikat Bolabasket.....	17
2.2.1. Pengertian Bolabasket.....	17
2.2.2. Teknik Dasar Bermain Bolabasket.....	18
2.2.2. Keterampilan Bermain Bolabasket.....	20
2.3. Kerangka Berpikir.....	22
2.4. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Desain Penelitian.....	25

3.2. Populasi.....	26
3.3. Sampel.....	26
3.4. Instrumen Penelitian.....	26
3.5. Produser Penelitian.....	32
3.6. Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
Tabel 4.1.....	36
Data Hasil Pre-Test Keterampilan Bermain.....	36
Tabel 4.2.....	37
Data Hasil Post-Test Keterampilan Bermain.....	37
Tabel 4.3.....	38
Data Hasil Perhitungan Skor Rata-rata dan Simpangan Baku Keterampilan Bermain Bola Basket	38
Tabel 4.4.....	39
Data Hasil Pre-Test Hasil Belajar.....	39
Tabel 4.5.....	40
Data Hasil Pre-Test Hasil Belajar.....	40
Tabel 4.6.....	41
Data Hasil Perhitungan Skor Rata-rata dan Simpangan Baku Hasil Belajar Permainan Bola Basket.....	41
Uji Prasyarat.....	41
1.6 Uji Normalitas Data Pre-Test.....	41
Tabel 4.7.....	42
Hasil Uji Normalitas Data Pre Test Keterampilan Bermain dan Hasil Belajar permainan bola basket	42
1.7 Uji Normalitas Data Pos-Test.....	42
Tabel 4.8.....	43
Hasil Uji Normalitas Data Post-Test Keterampilan Bermain dan Hasil Belajar permainan bola basket.....	43
1.8 Uji Homogenitas.....	43

Tabel 4.9.....	44
Uji Homogenitas Pada Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Bermain Bola Basket.....	44
Tabel 4.10.....	44
Uji Homogenitas Pada Pre-test dan Post-Test Hasil Belajar Permainan Bola Basket.....	44
Uji Hipotesis.....	45
Tabel 4.11.....	45
Data Hasil Uji Hipotesis Pre-test dan Post-Test Keterampilan Bermain Bola Basket.....	45
Tabel 4.12.....	46
Data Hasil Uji Hipotesis Pre-Test dan Post-Test Hasil Belajar Bola Basket.....	46
Diskusi Penemuan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1. Kesimpulan.....	49
5.2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, & Darajat. (2013). Aplikasi Statistika Dalam Penjas. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Adang Suherman. (2000). Dasar-Dasar Penjaskes. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Adina, F. F., Saichudin, & Kinanti, G. R. (2018). Analisis Gerak Jump Shoot Terhadap Tingkat Keberhasilan Point di Tim Bola Basket Unit Kegiatan Mahasiswa. *Jurnal Sport Science*, 7(2), 94–104.
- Adiningtyas, W. P., Tomi, A., & Yudasmaras, D. S. (2020). Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(1), 32–38.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). Belajar & pembelajaran. *Cahaya Bintang Cemerlang*.
- Arviyani, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Belajar Permainan BolaBasket. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bangun, D. (2008). Hubungan Persepsi Siswa tentang Perhatian Orang tua, Kelengkapan Fasilitas Belajar, dan Penggunaan Waktu Belajar di Rumah dengan Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 6.
- Barrera-Domínguez, F. J., Almagro, B. J., Tornero-Quiñones, I., Sáez-Padilla, J., Sierra-Robles, Á., & Molina-López, J. (2020). Decisive Factors for a Greater Performance in the Change of Direction and Its Angulation in Male Basketball Players. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(18). <https://doi.org/10.3390/ijerph17186598>
- BNSP. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. BNSP.
- FIBA. (2014). Official Basketball Rules Basketball Equipment 2014. October, April, 1–22.
- García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (Tpsr) and the teaching games for understanding (tgfu) in physical education and its effects on health: An approach based on mixed methods. *Children*, 8(7). <https://doi.org/10.3390/children8070573>
- Hermawan, J. (2016). Analisis Materi Pembelajaran Aspek Psikomotor dan Kesesuaiannya dengan Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA/SMK se-DIY (Issue June). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huang, W. Y., & Hsu, C. C. (2019). Research on the motivation and attitude of college students' physical education in Taiwan. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(September 2018), 69–79. <https://doi.org/10.7752/jpes.2019.s1011>

- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013). Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. FPOK UPI.
- Kosasih, D. (2008). Fundamental Basketball, First Step To Win (K. Media (ed.)). Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Lubay, L. H. (2016). Pembelajaran permainan bolabasket. Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2014). Telaah Kritis terhadap Program PGPI (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani) di Indonesia. *Jurnal ATIKAN - Jurnal Kajian Pendidikan*, 4(2), 227–238.
- Mappeasse, M. Y. (2010). Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas Iii Jurusan Listrik Smk Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1, 1–6.
- Metzler, M. W. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Allyn and Bacon.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nopembri, S., & Saryono. (2012). Model pembelajaran pendidikan jasmani : fokus pada pendekatan taktik (1st ed.). Yogyakarta Digibooks.
- Oemar Malik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Omi, Y., Sugimoto, D., Kuriyama, S., Kurihara, T., Miyamoto, K., Yun, S., Kawashima, T., & Hirose, N. (2018). Effect of Hip-Focused Injury Prevention Training for Anterior Cruciate Ligament Injury Reduction in Female Basketball Players: A 12-Year Prospective Intervention Study. *The American Journal of Sports Medicine*, 46(4), 852–861. <https://doi.org/10.1177/0363546517749474>
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. 231–243.
- Permana, A. (2016). Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 276–283. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.999>
- Permana, A. I., & Rusdiyanto. (2016). Peningkatan hasil belajar lay up shoot dalam kijang pada peserta didik kelas VIII C SMP negeri galur. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 5–6.
- Permata Sari, I., Pendidikan Kepelatihan Olahraga, J., & Ilmu Keolahragaan, F. (2020). *Journal of Sport Coaching and Physical Education Pengembangan Latihan Speed Dribble*

Menggunakan Parachute Dribble pada Permainan Bolabasket. *Of Sport Coaching and Physical Education*, 5(2), 114–120. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jscpe>

Purnama, I. M. (2016). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMAN Jakarta Selatan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 233–245. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.995>

Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its learning strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–230. <https://doi.org/10.33225/pec/18.76.215>

Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>

Rusli Lutan. (2000). *Strategi Pembelajaran Penjas*. Universitas Terbuka.

Sardiman, A. . (2012). *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar* (21st ed.). Rajawali Pers.

Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020a). Penerapan Teaching Game for Understanding terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>

Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020b). Penerapan Teaching Game for Understanding Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 23–30. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>

Septiana, R. adha, Hasmarita, S., Hadyansah, D., & Karisman, V. A. (2021). Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jpoe*, 3(2), 194–204. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v3i2.129>

Situmorang, E., Hutasuhut, S., & Maipita, I. (2019). The Effect of E-Learning, Student Facilitator and Explaining Model Learning and Self-Regulated Learning on 11th Grade Students Learning Outcomes of Economic Subject in Senior High School 1 Perbaungan School Year 2019/2020. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 461–469. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.537>

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Ed. Rev. c). Rineka Cipta.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.

Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Esa Grafika.

- Suryosubroto, B. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Rineka Cipta.
- Suwondo, W. (2016). TINGKAT KETERAMPILAN DASAR BERMAIN BOLA BASKET SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER DI SMA NEGERI PRAMBANAN KLATEN. *Journal Student UNY*. <https://doi.org/10.4135/9781849209403.n73>
- Syarifan Nurjan. (2016). Psikologi Belajar. In Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3).
- Teguh Pambudi, Y., Widorotama, A., Syakur Fahri, A., & Miftakhul Farkhan, M. (2022). Korelasi Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Jasmani. *Jurnal Porkes*, 5(1), 158–167. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5350>
- Tohidi, H., & Jabbari, M. M. (2012). *Procedia Social and The effects of motivation in education*. 00(2011), 820–824. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.148>
- Turmuzi, F., Purnamaningsih, I. R., & Yuda R, A. K. (2021). Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Patriot*, 3(3), 302–313. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.804>
- Villegas, A. M., SaizdeLaMora, K., Martin, A. D., & Mills, T. (2018). Preparing Future Mainstream Teachers to Teach English Language Learners: A Review of the Empirical Literature. *Educational Forum*, 82(2), 138–155. <https://doi.org/10.1080/00131725.2018.1420850>
- Vivaldi, M., & Supriadi, J. (2023). Peningkatkan Hasil Keterampilan Chest Pass Bola Basket Melalui Metode Latihan Bagian (Studi pada siswa Kelas X IPA 5 SMAN 3 Jombang Tahun Ajaran 2022-2023) Kata Kunci : Peningkatan Hasil Belajar Chest Pass Bola basket , Metode Latihan Bagian. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7220–7226. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1147%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1147/906>
- Wang, G., Zhao, H., Guo, Y., & Li, M. (2019). Integration of flipped classroom and problem based learning model and its implementation in university programming course. 14th International Conference on Computer Science and Education, ICCSE 2019, *Iccse*, 606–610. <https://doi.org/10.1109/ICCSE.2019.8845525>
- Wanner, T., & Palmer, E. (2018). Formative self-and peer assessment for improved student learning: the crucial factors of design, teacher participation and feedback. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 43(7), 1032–1047. <https://doi.org/10.1080/02602938.2018>