

ABSTRAK

Pengaruh *Teaching Games for Understanding* dan *Direct Instruction* dalam Permainan Bolabasket Terhadap Kreativitas Siswa

Khairul Hadziq a, Adang Suherman a*

a. Departemen Pendidikan Olahraga, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung 40154, Jawa Barat, Indonesia

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan *Direct Instruction* dalam Permainan Bolabasket Terhadap Kreativitas Siswa. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Randomized Pretest-Posttest Group*. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Batujajar dengan sampel kelas VII F dan VII B yang ditentukan secara *random assignment* untuk mendapatkan perlakuan *TGfU* dan *Direct Instruction* dalam pembelajaran permainan Bolabasket. Instrumen kreativitas digunakan untuk mengukur kreativitas. *Analysis of covariance (ANCOVA)* digunakan untuk menganalisis data. Dengan kriteria penerimaan Hipotesis apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa *TGfU* dan *Direct instruction* dalam permainan Bolabasket berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Selanjutnya perbedaan rata-rata *TGfU* dan *Direct Instruction* adalah 15,92 dan 3,06, menunjukkan bahwa *TGfU* berpengaruh lebih efektif dibanding *Direct Instruction* terhadap kreativitas siswa.

Kata kunci:

TGfU, Direct Instruction, Kreativitas

ABSTRACT

Effect of Teaching Games for Understanding and Direct Instruction In Basketball Games to Student Creativity

Khairul Hadziq [a](#), Adang Suherman [a*](#)

[a](#). Sport Education Departement, Post Graduate School Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung, west-java, INDONESIA

The purpose of this study was to examine the effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) and Direct Instruction in Basketball Game to Student Creativity. The study used an experimental method with a Randomized pretest-posttest Group design. The population is the entire class VII SMP Negeri 1 Batujajar with samples of class VII F and VII B are determined by random assignment to get treatment TGfU and Direct Instruction in learning the game of Basketball. The instrument of creativity used to measure creativity. Analysis of covariance (ANCOVA) was used to analyze the data. With the acceptance criteria if the hypothesis of a significance value <0.05 , 0.001 significance value <0.05 indicates that TGfU and Direct instruction in the game of Basketball effect on students' creativity. Furthermore, the average difference TGfU and Direct Instruction is 15.92 and 3.06, suggesting that the effect of TGfU was more effective than Direct Instruction for the creativity of students.

Keywords:

TGfU, Direct Instruction, Creativity