



BRAVO'S

Jurnal Program Studi
Pendidikan Jasmani dan
Kesehatan

Volume 07
No. 2, 2019
page 77-87

Article History:

Submitted:
dd-mm-20xx
Accepted:
dd-mm-20xx
Published:
dd-mm-20xx

PENGARUH TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP HASIL BELAJAR CHEST PASS PADA PERMAINAN BOLA BASKET (Studi Peserta Didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019)

Lucky Wijaya¹
Nurdian Ahmad²

¹Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

²Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

wijayalucky0806@gmail.com¹

nur.dian@stkipjb.ac.id²

URL: <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i2.1325>

DOI: [10.32682/bravos.v7i2.1325](https://doi.org/10.32682/bravos.v7i2.1325)

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence of the TGfU learning model on the At-thoyyibah Mojowarno High School Basketball Pass Chest Jump learning outcomes for the 2018/2019 Academic Year. This research uses quantitative research, the design used is the research design of One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was the seventh grade students of the Junior High School At-thoyyibah Mojowarno Jombang. The assessment instruments used in this study include psychomotor aspects, namely the assessment of the process and assessment of the results of the basketball chest pass. Based on the results of the study, that the results of this study obtained the calculation of the results in the Paired Samples t Test table on the calculation of the results of the tests and the process tests obtained Sig (2-tailed) of 0,000. Decision making from these results is H0 accepted if Sig. (2-tailed) 5 0.05. Because the value of Sig. (2-tailed) is 0,000, meaning 0,000 < 0,05, H0 is rejected in other words Ha is accepted. Based on these data it can be concluded that there is the influence of the Teaching Games for Understanding learning model on chest pass learning outcomes in basketball games (Study of High School Junior High School Students At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Academic Year 2018/2019).

Key Words : Learning Model of Teaching Games for Understanding (TGfU), learning outcomes, basketball chest pass



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar Chest Pass bolabasket SMP Unggulan At-thoyyibah Mojowarno Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, desain yang digunakan adalah desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Unggulan At-thoyyibah Mojowarno Jombang. Adapun instrumen penilaian yang dipakai dalam penelitian ini meliputi aspek psikomotor yaitu penilaian proses dan penilaian hasil chest pass bolabasket. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa pada hasil penelitian ini diperoleh perhitungan hasil pada tabel Paired Samples t Test pada perhitungan tes hasil dan tes proses diperoleh Sig (2tailed) sebesar 0,000. Pengambilan keputusan dari hasil tersebut adalah H_0 diterima jika Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$. Karena nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_a diterima. Berdasarkan data tersebut disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar chest pass pada permainan bolabasket (studi peserta didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019).

Kata kunci : Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU), hasil belajar, Chest Pass bolabasket.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, dan tindakan moral, melalui aktivitas jasmani, dan olahraga. Didalam penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembinaan, Pendidikan Jasmani yang merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, dan pembiasaan pola hidup sehat. Peranan guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting, dengan seperti itu hendaknya mampu dijadikan motivasi bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran penjasorkes.

Menurut winarno, (2006:2) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan. Dalam kegiatan pembelajarannya pendidikan jasmani merupakan suatu proses komunikasi yang harus diciptakan melalui tukar menukar pesan atau informasi seorang guru kepada anak didik sehingga dapat diserap dan dihayati pesan dari pembelajaran. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, terdapat beberapa macam materi yang diajarkan antara lain mata pelajaran bola besar salah satunya bolabasket. Disalah satu standart kompetensi di sekolah mata pelajaran Penjasorkes, siswa diharapkan dapat mempraktikan berbagai ketrampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dalam merencanakan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yang sesuai dengan materi pelajaran dan konsep pembelajaran. Dalam melaksanakan

pendekatan pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) yang harus diperhatikan para guru pendidikan jasmani adalah menyusun terlebih dahulu kerangka kerja untuk mengidentifikasi dan memilah-milah masalah taktik yang relevan untuk satu cabang olahraga. Konsep bermain bolabasket adalah menghasilkan skor (nilai) dengan memasukkan bola ke basket dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Setelah mengetahui konsep bermain bolabasket kemudian mengidentifikasi masalah-masalah taktik dan beberapa keterampilan teknik untuk bermain bola basket. Dalam penerapan pembelajaran bolabasket di dalam model TGfU peserta didik akan membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya” saat melakukan permainan, peserta didik akan lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut akan muncul pada murid dalam situasi permainan di mana kemahiran berpikir seperti menyelesaikan taktik, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk mencapai sebuah tujuan dalam hal pembelajaran adalah dengan model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) yang merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri (Saryono & Rithaudin, 2011:147).

Teaching Games for Understanding adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan sifat pembelajaran yang konstruktif, griffin dan patton dalam (Saryono & Nopembri, 2009:7). Pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk mencapai sebuah tujuan dalam hal pembelajaran adalah dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri (Saryono & Rithaudin, 2011:147), sehingga semua siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu untuk menciptakan suatu suasana yang tidak membosankan, berupa sebuah permainan kelompok yang menyenangkan. *Teaching Games for Understanding* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan sifat pembelajaran yang konstruktif, griffin dan patton dalam (Saryono & Nopembri, 2009:7). Melalui TGfU secara tidak langsung permainan yang ditekankan akan membawa siswa untuk memahami suatu jenis dalam olahraga. Dengan konsep bermain siswa akan memahami taktik sendiri dengan menyenangkan. Sehubungan dengan konsep bermain, peneliti memberikan tiga macam permainan yang akan dilaksanakan oleh siswa. Pembelajaran dengan model TGfU terdapat 4 bentuk permainan bermain yaitu: *Target Games*, *Net/Wall Games*, *Striking/Fielding Games*, dan *Invasion Games*. Hal tersebut dalam pembelajaran permainan bolabasket bentuk permainannya yaitu *Invansion Games*. *Invansion Games* adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk menghasilkan gol (Saryono & Nopembri, 2009: 12).

Berikut ini adalah bentuk permainan yang berhubungan dengan *Invasion Games*: 1) *Names Player* Pada permainan ini dibuat dua kelompok, disetiap kelompok terdiri dari delapan orang atau lebih. Konsep permainannya, bola harus di *passing* dengan menyebutkan nama penerima. Pemain dalam lingkaran melempar bola ke pemain lain di lingkaran. Penghalang di dalam lingkaran mencoba menghalangi bola dan hanya penghalang yang bisa bergerak. 2) *4 Square* Permainan ini dimainkan oleh dua tim, delapan pemain dibagi menjadi dua tim. Area bermain dibagi menjadi empat dan pemain dari masing-masing tim masuk ke persegi (kotak). Tim yang memiliki bola menyerahkannya kepada rekan satu tim di salah satu tim 4 kotak, mencoba menghindari intersepsi. Apa yang dilakukan: Satu tim menguasai bola (penerima) dan mencoba membuat sebanyak mungkin melewati di antara mereka. Tim lain (*intercept*) mencoba menghadangi bola. Pemain bisa lari ke segala arah, bola tidak boleh dibawa lari. Semua pemain harus tetap di dalam persegi masing-masing, jika penghalang menangkap bola atau menjatuhkannya dari permainan, mereka mengambil alih 3) *End Ball* Satu pemain mulai di zona tengah lapangan dengan bola, dan mengoper bola ke rekan satu tim di setiap zona. Tujuannya adalah untuk mendapatkan bola ke pemain akhir. Bentuk 2 tim dan area bermain dengan 3 zona. Pemain dipasang di setiap zona seperti yang ditunjukkan. Setiap tim mengirim pemain untuk berpatroli di garis ujung yang berlawanan (di belakang garis). Permainan dimulai dengan satu pemain di zona tengah dalam penguasaan bola.

Didalam permainan tersebut, pesertadidik dapat mengetahui langkah-langkah proses pengambilan keputusan dalam TGfU berdasarkan (saryono & nopembri, 2009: 8) adalah sebagai berikut : 1) *Game* (Permainan) Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Hal ini dikarenakan bahwa sosialisasi olahraga permainan yang mendekati versi yang sesungguhnya membutuhkan jangka waktu yang lama, maka pada awal-awal tahun sekolah menengah, guru perlu memperkenalkan pada anak-anak tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berpikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup ruang bagi lawan. Dengan demikian, terciptalah situasi permainan yang tepat. 2) *Game Appreciation* (Apresiasi permainan) Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan. Selain itu, aturan akan memberikan batasan waktu dan ruang, akan menentukan bagaimana poin (gol) dinilai, dan yang lebih penting lagi akan menentukan serangkaian keterampilan yang diperlukan. 3) *Tactical Awareness* (Kesadaran taktik) Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan

mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. 4) *Decision Making* (Pengambilan keputusan) Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat. 5) *Skill Execution* (Eksekusi keterampilan) Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi tindakan tersebut, berbeda dengan penampilan dimana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik. 6) *Performance* (penampilan) Terakhir, penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan, permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (Saryono & Nopembri, 2009:6). Bola Basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Menurut Muhajir (2016: 61), "tujuan permainan bolabasket, yaitu mencari nilai/angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai". Mengoper bola adalah salah satu usaha dari seorang pemain untuk membagi atau memberi bola kepada temannya agar dapat memasukan bola ke keranjang lawan, mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada (chest pass) merupakan operan yang sering di lakukan dalam suatu pertandingan bola basket (Muhajir, 2016: 61). Mengingat olahraga bolabasket adalah permainan beregu, maka pola kerjasama antar pemain mutlak diperlukan untuk membentuk tim yang kompak, dengan demikian penguasaan teknik – teknik dasar dan taktik dalam olahraga bolabasket secara perorangan sangatlah penting untuk dikuasai.

METODE

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012:95). Penelitian ini menggunakan desain penelitian praeksperimen (*Pre-Experimental Design*) yang artinya sebuah desain penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2016:109). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2013:173). populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Unggulan At-thoyyibah Mojowarno yang berjumlah 3 kelas, terdiri dari VII, VIII, dan IX dengan jumlah 76 peserta didik. Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012: 53). Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi (*representativeness*). Artinya, ciri dan sifat yang ada pada anggota sampel mencerminkan diri dan sifat populasi. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan

menggunakan teknik Cluster Random Sampling. Adapun cara menentukan sebuah subyek dalam sampel penelitian ini adalah dengan (*Cluster Random Sampling*) pengambilan sampel berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk (maksud, 2012: 57). Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random sampling atau pengambilan sampel secara acak dan di dapat sampel kelas VII.

Menurut Arikunto (2013: 203) instrumen adalah alat-alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah, Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes penilaian proses chest pass dan tes keterampilan hasil chest pass bola basket memantulkan bola kedinding/tembok: 1. Tes a. Tes Proses Pengukuran dalam hal gerakan yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan sebuah tes, yang dimana terdapat pedoman sebagai acuan untuk memberikan suatu penilaian dalam pembelajaran tersebut. Tes penilaian proses chest pass adalah suatu penilaian proses chest pass dimana siswa melakukan sebuah proses (gerakan) chest pass yang di dalamnya guru memperhatikan gerak awalan, gerak lanjutan, dan gerak akhir. Disisi lain guru menilai gerak tersebut dengan kriteria yang telah ditetapkan. b. Tes Hasil Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes passing bolabasket (Nurhasan, 2000:175).

Bentuk dan ukuran instrumen tes passing bolabasket (Nurhasan, 2000:175)

1. Pelaksanaan tes

Pengukuran kemampuan siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki bobot yang lebih tinggi pada aspek fisik-motorik (psikomotor), dibanding dengan aspek kognitif dan afektif. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, maka guru harus melengkapi dengan kemampuan dan keterampilan dalam menyusun instrumen, dan salah satunya berbentuk tes keterampilan olahraga. Tes keterampilan hasil merupakan suatu penilaian hasil chest pass adalah sebuah aktifitas siswa di dalam pembelajaran yang menekankan siswa untuk melakukan chest pass ke dinding dengan tepat menuju ke sasaran dengan durasi waktu 30 detik. Adapun cara untuk penilaian hasil chest pass sebagai peneliti memberi sebuah nilai sebagai berikut: Pada aba-aba "SIAP", siswa (testee) berdiri dibelakang garis (X), menghadap ke arah sasaran atau dinding tembok daerah sasaran.

2. Penskoran

- a. Testi akan mendapatkan skor satu apabila melakukan passing dengan cara yang syah, bola di passing ke dinding dan bola kembali ke tangan, tanpa kaki testi melewati batas.
- b. Jumlah bola yang jatuh atau tidak tertangkap tidak di hitung. Sebelum kelas tersebut diberi perlakuan penggunaan model pembelajaran. Langkah selanjutnya peneliti memberikan perlakuan atau treatment kepada kelas eksperimen berupa model pembelajaran demonstrasi, setelah kedua prosedur dilaksanakan peneliti memberikan tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen tersebut, yang bertujuan untuk mengetahui hasil atau nilai siswa, setelah peneliti mengetahui hasilnya peneliti merata-rata nilai hasil pretest dan posttest siswa menggunakan uji statistik.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis data :
Adapun teknik analisis data sebelum data tersebut diolah:

1. Deskripsi Data; Deskripsi data bertujuan untuk mengetahui nilai mean, standart deviation maximum, minimum, median dan pengolahan datanya menggunakan program komputer bantuan aplikasi SPSS 24.0 for windows.
2. Uji Normalitas; Maksum (2012: 161), uji normalitas bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal. Uji stastistika yang digunakan adalah uji SPSS dengan uji kolmogorov – smirnov dan pengolahan datanya menggunakan komputer bantuan aplikasi SPSS 24.0 for windows.
3. Uji Homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk menghitung apakah ada perbedaan rata-rata dua kelompok sampel. Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varian dari setiap kelompok sama atau sejenis, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil. Dalam uji homogenitas berlaku ketentuan seperti pada uji normalitas yakni: jika p-value lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika p-value lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen dan pengolahan datanya menggunakan komputer berbantuan aplikasi SPSS 24.0 for windows (maksum, 2012: 162-163).
4. Uji T-tes (Sampel Sejenis) Uji t (t-test) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji sigifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Ada dua jenis t-test yaitu untuk sampel yang berbeda (independent sample) dan sampel yang sejenis (dependent sample) (Maksum, 2012: 174). Dalam penelitian ini, menggunakan rumus uji t sampel yang sejenis (dependent sample). Untuk mencari perbedaan atau selisih antara pretest dan posttest yaitu dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS for windows versi 24.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Paparan Data Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Berdasarkan tujuannya untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGfU maka peneliti menggunakan tes hasil belajar sebagai instrumen penelitian. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai. Instrumen yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan chest pass yang sudah divalidasi terdahulu kepada kelas yang homogen dengan kelas yang di berikan treatmen.
2. Analisis Data
 - a. Deskripsi Data Dalam hal ini peneliti menggunakan program SPSS for windows versi 24.0 untuk mengetahui hasil nilai mean, maximum, minimum, median dan standart deviasi.

Tabel Perhitungan Nilai Hasil dan Nilai Proses

	Nilai Hasil		Nilai Proses	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	13.2381	15.9048	6.3810	7.8571
Std. Deviation	3.49149	3.46273	.92066	1.01419
Maximum	22.00	24.00	8.00	9.00
Minimum	7.00	9.00	5.00	6.00
Median	13.0000	15.0000	7.0000	8.0000

Dapat disimpulkan bahwa semuanya terdapat selisih atau perbandingan antara nilai pretest dengan posttest.

b. Uji Normalitas

Tes Hasil			Tes Proses	
Statistika	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Sig	0,08	0,200	0,07	0,23
Alpha	0,05	0,05	0,05	0,05
Analisis	0,08 > alpha H_0 diterima	0,200 > alpha H_0 diterima	0,08 > alpha H_0 diterima	0,23 > alpha H_0 diterima
Kesimpulan	Distribusi normal	Distribusi normal	Distribusi normal	Distribusi normal

Dalam uji normalitas tes hasil berlaku ketentuan: jika p-value lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika p-value lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dari analisis diatas Nampak bahwa pada Pretest p-value 0,08 , sementara itu pada Posttest p-value sebesar 0,200. Artinya, melalui uji Kolmogorov-Smirnov dinyatakan berdistribusi normal karena p-value lebih besar dibanding 0,05. Sedangkan dalam uji normalitas tes proses berlaku ketentuan: jika p-value lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika p-value lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dari analisis diatas Nampak bahwa pada Pretest p-value sebesar .007 (atau 0,07), sementara itu pada Posttest p-value sebesar 0,023. Artinya, melalui uji Kolmogorov-Smirnov dinyatakan berdistribusi normal karena p-value lebih besar dibanding 0,05

c. Uji Homogenitas

Tabel Uji Homogenitas Tes Hasil dan Tes Proses

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.017	1	40	.985
Proses			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.173	1	40	.680

Dari tabel uji homogenitas pada penghitungan hasil di atas didapat diketahui bahwa data dikatakan homogen apabila p-value lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika p-value lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Dari hasil analisis diatas didapat nilai signifakansi sebesar 0.985 dan $0.985 > 0.05$ maka dapat disimpulkan data tersebut memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen. Dari tabel uji homogenitas pada penghitungan proses di atas dari hasil analisis diatas didapat nilai signifakansi sebesar 0.680 dan $0.680 > 0.05$ maka dapat disimpulkan data tersebut memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen. Karena hasil Sig. yang diperoleh $\geq 0,05$ maka data yang diperoleh pada penelitian kali ini adalah homogen.

d. Uji T

Peneliti menggunakan program SPSS for windows versi 24.0 untuk menghitung uji-t sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Uji T-Test Penghitungan Tes Hasil dan Tes Proses									
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Tes Hasil	Posttest - Pretest	2.66667	1.35401	0.29547	2.05033	3.28300	9.025	20	0.000
Tes Proses	Posttest - Pretest	1.47619	0.92839	0.20259	1.05359	1.89879	7.287	20	0.000

Adapun hasil berdasarkan tabel paired samples t-test tes hasil dan tes proses diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Pengambilan keputusan dari hasil tersebut adalah H_0 diterima jika Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$. Karena nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000, berarti $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar chestpass bolabasket Pada Siswa Kelas VII SMP Unggulan At-thoyibah Tahun Pelajaran 2018/2019.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Unggulan At-thoyibah Mojowarno Jombang dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan, sehingga ada pengaruh pembelajaran chest pass bolabasket dengan menggunakan model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar chestpass bolabasket pada siswa kelas VII SMP Unggulan AtThoyibah tahun pelajaran 2018/2019.

SARAN

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan bagian pembelajaran aktif (Active Learning) yang berpusat pada permainan sebagai kegiatan pembelajaran. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk mempraktekkan keterampilan dalam bermain lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut,

pembelajaran TGfU menjadi salah satu cara latihan yang efisien untuk meningkatkan kemampuan chest pass dan dapat dijadikan solusi atau terobosan terbaru dalam mengatasi permasalahan dan kesulitan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik-Edisi Revisi 2013*. Jakarta: Rineka Cipta
- Australian Sport School. (2015) *Playing For Life Invasion Games Basketball Australian Government, Journal of Sport*, (1): Volume 1-40, (<https://www.sportingschools.gov.playing-for-life-invasion-games>), diunduh 25 Mei 2018.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA Press. Media.
- Maksum, A. (2018). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA Press. Media
- Martono, N. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mudzakir, F. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Under Standing (TGfU) Terhadap Motivasi Belajar Dan Teknik Dasar Passing Dalam Pembelajaran Bola Tangan (Studi Kuasi Eksperimen Pembelajaran Bola Tangan Di SMP Negeri 15 Bandung)*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung, Indonesia: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Muhajir. (2016). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhasan, (2000). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Primasta, G. (2016). *Penerapan teaching games for understanding untuk meningkatkan kompetensi keterampilan bermain bola basket pada siswa kelas XI Mia 1 SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun ajaran 2015/2016*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta, Indonesia: UNS
- Rahayu, E T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Rozak, & Hidayati, (2013). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Jombang.
- Setiawan C. (2014). *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Hal : 54-61. Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta
- Saryono & Nopembri. (2009). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Hal: 6-13.
- Saryono & Rithaudin. (2011). *Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan* Vol 144 No: 2-144.

- Setiono, P. (2014). Pengaruh Penerapan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Jombang. Skripsi diterbitkan. Jombang, Indonesia: STKIP PGRI Jombang
- Tomoliyus, (2001). Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket Konsep dan Metode. Jurnal Ilmu Pendidikan, (Online) (<http://staff.uny.ac.id/penelitian/Dr.Tomoliyus,M.S>), diunduh 27 Maret 2018.
- Usman E Y. (2014). Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Jump Shoot Bola Basket, Skripsi tidak diterbitkan. Pontianak, Indonesia: Universitas Tanjungpura.
- Winarno. (2006). Dimensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Malang, Indonesia: Lab FIK UM