



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

**SKRIPSI**

Oleh :

Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM 18230221

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DAN  
KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2023**



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

**SKRIPSI**

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I  
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM 18230221

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN  
REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DAN  
KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2023**

**LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN**

Kami selaku pembimbing skripsi I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI Semarang

Nama : Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM : 18230221

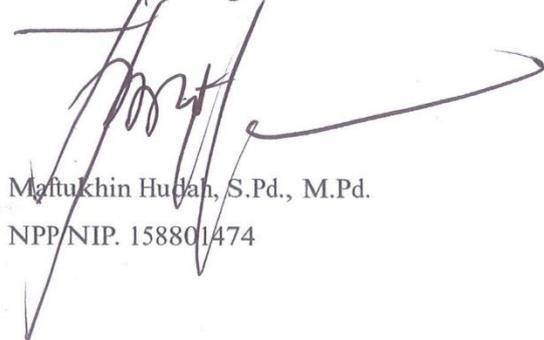
Fakultas/Prodi : FPIPSKR/PJKR

Judul Skripsi : “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP N 2 JUWANA”

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diajukan.

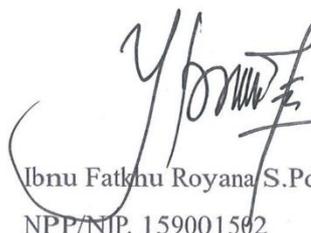
Semarang,.....2023

Pembimbing I



Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd.  
NPP/NIP. 158801474

Pembimbing II



Ibnu Fatmahan Royana S.Pd., MP.d.  
NPP/NIP. 159001502

Mengetahui,

Dekan FPIPSKR



Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil

NPP/NIP. 107801284

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 JUWANA”,

Telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang:

Pada hari : **Senin**

Tanggal : **18 Desember 2023**

Panitia Ujian

Ketua,



Sekretaris,

~~Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil~~

Osa Maliki, S.Pd., M.Pd

NPP/NIP. 107801284

NPP/NIP. 148101425

Penguji

1. Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd  
NPP/NIP. 158801474
2. Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd  
NPP/NIP. 159001502
3. Fajar Ari Widiyatmoko, S.Pd., M.Pd  
NPP/NIP. 158701473

Tanda Tangan

()  
()  
()

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (QS. Ar-Ra’d: 11)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur, Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan nikmat serta memberikan jalan kemudahan dalam segala urusan.
2. Kedua orang tua tercinta Ibu Paniti dan Bapak Tri Sukarno yang selalu mendoakan setiap langkahku dan mendukungku tiada henti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Kak Febry, Mas Irfan, Mas Arya, Dek Charles, dan Felicia Terimakasih telah mendukung dan memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Semua anggota keluarga besar Joyo Panggok’s Family.
5. Tiara, Indri, Erlina, teman-teman SMP dan KKN, terimakasih atas dukungannya.
6. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan kelas PJKR F 2018.
7. Terimakasih khususnya untuk seluruh dosen saya di Universitas PGRI Semarang.
8. Almamater Universitas PGRI Semarang.

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM : 18230221

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis siacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 13 November 2023

Yang membuat pernyataan



Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM. 18230221

## ABSTRAK

**Melynia Evianti Sukmaningaji.** NPM 18230221. “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket SMP Negeri 2 Juwana”. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang 2023. Latar belakang kurangnya siswa menguasai *shooting* pada bola basket sehingga hasil *shooting* kurang maksimal dikelas VII SMP N 2 Juwana. Tujuan penelitian guna mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan *role playing* pada *shooting* bola basket kelas VII SMP N 2 Juwana.

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen (*quasi experiment*). 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 menggunakan *teaching game for understanding* (TGFU) meningkat sebesar 55% dan hasil belajar *shooting* menggunakan *role playing* meningkat sebesar 38%.

Berdasarkan hasil uji hipotesis perbandingan terhadap pengaruh signifikan antara pengaruh model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VII SMP N 2 Juwana. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain pada kelompok TGFU sebesar 62.2% dikategori cukup efektif dengan skor minimal 41.86% dan maksimal 85.71%. Sementara rata-rata N-Gain pada kelompok *role playing* sebesar 55.4% dikategori kurang efektif dengan skor minimal 31.37% dan maksimal 89.58%.

Dapat disimpulkan penggunaan *teaching game for understanding* (TGFU) dan *role playing* berpengaruh pada hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VII D dan VII I di SMP N 2 Juwana. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk menambahkan model pembelajaran TGT, STAD, atau model pembelajaran yang lainnya.

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Permainan Bola Basket Siswa Kelas VII SMP N 2 Juwana” dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang mendukung dan membantu selesainya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih atas bantuan dan perannya pada penyelesaian penulisan skripsi ini.

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Ibu Dr. Suciati, M.Hum., yang telah memberi kesempatan pada penulis menuntut ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan FPIPSKR Universitas PGRI Semarang, Bapak Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil., yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas PGRI Semarang, Bapak Osa Maliki S.Pd., M.Pd., yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I, Bapak Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Pembimbing II, Bapak Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang berarti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan bekal ilmu selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

7. Kedua orang tua, saudara, seseorang serta sahabat tercinta yang senantiasa memberikan dukungan serta doa yang tiada hentinya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah dan Guru Pamong PJOK SMP N 2 Juwana yang telah memberikan izin penelitian.
9. Teman-teman sekelas PJKR F'2018 yang telah mendukung dan mendoakan.
10. Serta teman-teman yang lain dan semua pihak yang lain yang tidak mungkin disebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuan hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Peneliti berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca skripsi ini.

Semarang, 2023

Penulis

Melynia Evianti Sukmaningaji



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
B. Landasan Teori.....	16
C. Hepotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....	37
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	39
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian .....	44
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data .....	44
C. Pembahasan .....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Simpulan.....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Data Observasi.....	4
Tabel 2.2 Rekapitulasi nilai <i>shooting</i> bola basket siswa kelas VII.....	5
Tabel 4.1 Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> metode TGFU .....	47
Tabel 4.2 Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Metode <i>Role Playing</i> .....	49
Tabel 4.3 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGFU) .	50
Tabel 4.4 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	51
Tabel 4.5 Ranks <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGFU) .....	53
Tabel 4.6 Uji Wilcoxon <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGFU) .....	55
Tabel 4.7 Ranks <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	56
Tabel 4.8 Uji Wilcoxon <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Shooting</i> Bola Basket dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	57
Tabel 4.9 Uji Hipotesis Perbandingan .....	58
Tabel 4.10 N-Gain Score <i>Teaching Game for Understanding</i> dan <i>Role Playing</i> .	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Passing</i> Bola Basket.....	26
Gambar 2.2 <i>Catching</i> Bola Basket.....	27
Gambar 2.3 <i>Dribble</i> Bola Basket.....	28
Gambar 2.4 <i>Pivot</i> Bola Basket.....	28
Gambar 2.5 <i>One Hand Shoot</i> .....	30
Gambar 2.6 <i>Free Throw</i> .....	30
Gambar 2.7 <i>Jump Shoot</i> .....	31
Gambar 2.8 <i>Shooting Underring</i> .....	32
Gambar 2.9 <i>Lay Up Shoot</i> .....	33
Gambar 3.1 <i>Quasi eksperimental</i> design.....	35
Gambar 3.2 Rumus Menghitung <i>N-gain Score</i> .....	43
Gambar 3.3 Kategori Perolehan Nilai <i>N-Gain</i> .....	43
Gambar 4.1 Diagram rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> TGFU.....	46
Gambar 4.3 Diagram rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> <i>role playing</i> .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul .....	67
Lampiran 2. Surat persetujuan proposal .....	68
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	69
Lampiran 4. Lembar Validasi Dosen .....	70
Lampiran 5. Lembar Validasi Guru .....	71
Lampiran 6. Surat Bukti Melaksanakan Penelitian.....	72
Lampiran 7. Instrument Penelitian <i>Teaching Game For Understanding</i> (TGUFU) 73	
Lampiran 8. Instrument Penelitian <i>Role Playing</i> .....	83
Lampiran 9. Data Siswa .....	94
Lampiran 10. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGUFU) .....	96
Lampiran 11. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	98
Lampiran 12. Analisis Data .....	100
Lampiran 13. Dokumentasi.....	102

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif, dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Sesuai dengan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan jasmani terdiri dari kata pendidikan dan jasmani, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Jasmani adalah tubuh atau badan (fisik). Namun yang dimaksud jasmani di sini bukan hanya badan saja tetapi keseluruhan (manusia seutuhnya), karena antara jasmani dan rohani tidak dapat dipisah – pisahkan. Jasmani dan rohani merupakan satu kesatuan yang utuh yang selalu berhubungan dan selalu saling berpengaruh. (Jati, 2013:36).

Dalam pembelajaran di Indonesia, saat ini menggunakan pembelajaran kurikulum 2013 atau K13. Dalam proses pembelajaran K13 adalah siswa dituntut lebih aktif, sedangkan guru sebagai mediator dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa yang bersifat menarik dan dapat memberi gambaran konkrit agar siswa memahami materi dengan mudah. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat diartikan juga suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dan penerapannya. Ada banyak model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam mengajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran TGFU (*Teaching Game for Understanding*) dan model pembelajaran *role playing*.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan siswa seolah – olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Model pembelajaran role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan

imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sedangkan TGFU (*Teaching Game for Understanding*) adalah suatu pendekatan yang memfokuskan pembelajaran pada taktik bermain.

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

Metode pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut Ginting, metode pembelajaran yaitu salah satu cara ataupun pola yang khas dalam sumber daya dan teknik agar terjadi proses pembelajaran siswa serta memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo terkait metode pembelajaran yaitu teknik pengajar memaparkan berbagai materi kepada siswa yang diampu, baik itu dalam bentuk kelompok ataupun individu. Hal tersebut bertujuan supaya siswa mudah memahami.

Dari hasil pengamatan dan observasi yang saya lakukan pada Kamis, 15 September 2022 di SMP Negeri 2 Juwana kelas VIIB dengan Bapak Deny Widyo Nugroho, S.Pd menganalisis pada saat melakukan *shooting* dengan tesnya setiap anak diberikan waktu 15 detik untuk melakukan shooting dibawah ring, yang berhasil memasukkan kurang dari 5 dikategorikan belum tuntas dan yang berhasil memasukkan lebih dari 5 dikategorikan tuntas, jumlah siswa yang diberikan tes adalah 32 siswa dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Observasi Peneliti**

No	Nama	Percobaan Shooting dalam 15 detik	Kategori Shooting
1.	AT	4	Kurang
2.	AB	3	Kurang
3.	AKA	6	Cukup
4.	ATM	5	Cukup
5.	ANN	2	Kurang
6.	AF	4	Kurang
7.	AMT	2	Kurang
8.	ABS	5	Cukup
9.	DN	3	Kurang
10.	DCA	4	Kurang
11.	HJDA	2	Kurang
12.	DIO	3	Kurang
13.	ENF	5	Cukup
14.	FIS	3	Kurang

15.	GA	1	Kurang
16.	HDR	3	Kurang
17.	HP	4	Kurang
18.	INF	5	Cukup
19.	IRP	2	Kurang
20.	LA	2	Kurang
21.	LS	3	Kurang
22.	MS	1	Kurang
23.	MSF	2	Kurang
24.	RA	5	Cukup
25.	RR	3	Kurang
26.	RW	6	Cukup
27.	SDS	4	Kurang
28.	SC	2	Kurang
29.	VA	3	Kurang
30.	VB	4	Kurang
31.	YM	5	Cukup
32.	YN	4	Kurang

Sumber : Data Observasi Peneliti 2022

**Tabel 1.2**

**Rekapitulasi Nilai *Shooting* Bola Basket Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri**

**2 Juwana**

<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>Keterangan</b>
32	8	24	3,8% peserta didik tuntas melakukan gerakan <i>shooting</i> , sementara 6,2%

			peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. (Batas Ketuntasan Belajar mendapatkan nilai 5)
--	--	--	---

Berdasarkan pada tabel diatas dari hasil *shooting* 32 siswa kurang memuaskan. Dari latar belakang diatas dan data yang sudah terkumpul bisa di simpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memiliki akurasi *shooting* yang tepat. Oleh karena 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 SMP N 2 Juwana”. Peneliti memilih metode *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing*. Karena metode *Teaching Game for Understanding* (TGFU) suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain sangat cocok digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bola basket dan memperbaiki hasil belajar *shooting*. Sedangkan *Role Playing* adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan, sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket di kalangan siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil *shooting* kurang maksimal karena kurangnya siswa dalam menguasai *shooting* dalam bola basket.
2. Model pembelajaran perlu ditingkatkan agar siswa lebih menguasai materi maupun praktek dalam *shooting* bola basket.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *role playing* terhadap Hasil Belajar *shooting* bola basket kelas VII di SMP Negeri 2 Juwana?
2. Lebih efektif manakah model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket kelas VII di SMP Negeri 2 Juwana.
2. Untuk mengetahui lebih efektif manakah model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket kelas VII di SMP Negeri 2 Juwana.

## E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dan role playing terhadap hasil belajar shooting bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.
  - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan referensi bagi peneliti untuk masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis:
  - a. Bagi Peneliti, merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai calon guru yang professional.
  - b. Bagi Siswa, dapat dijadikan sebagai pemahaman teknik dasar shooting dan peningkatan proses pembelajaran bola basket.
  - c. Bagi Guru PJOK, dapat dijadikan bahan acuan dalam Menyusun rencana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai.
  - d. Bagi Sekolah, menjadi bahan pertimbangan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah khususnya dalam bidang Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENYELESAIAN BIMBINGAN

HALAMAN PENGESAHAN

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Sistematika Penulisan Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu
- B. Landasan Teori

C. Hipotesis Penelitian

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel

C. Definisi Operasional

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

F. Teknik Analisis Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

B. Hasil Penelitian dan Analisa Data

C. Pembahasan

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan

B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dita May Candrawati (2018) dengan judul “Pengaruh 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”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bola basket melalui pendekatan TGFU pada siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Grup. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI TSM 1 sebagai kelompok control 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. 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 signifikan  $0,013 < 0,05$ , dan kenaikan persentase

sebesar 6,29%. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGFU memberikan pengaruh terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rasken Karo Karo (2017) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Penjas Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas IX-2 SMPN 1 Patumbak”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi hasil belajar dan aktivitas siswa dalam bermain bola basket dapat meningkat atau tidak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas. Sebelum diterapkan metode pembelajaran *role playing* dilakukan pretes, yaitu nilai rata-rata pretes adalah 37. Kemudian dilanjutkan KBM, akhir KBM ke II dan KBM ke IV hasilnya masing-masing menunjukkan 63 dan 73 dan persentase ketuntasan klasikal adalah 51,4% pada siklus I dan 85,7% pada siklus II. Melihat data tersebut ada perubahan. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada Siklus I antara lain memperagakan (28%), bertanya sesama teman (15%), bertanya kepada guru (28%), dan yang tidak relevan dengan KBM (29%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada Siklus II antara lain memperagakan (44%), bertanya sesama teman (28%), bertanya kepada guru (9%), dan yang tidak relevan dengan KBM (19%).

3. Penelitian yang dilakukan Alvino Situngkir (2015) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola voli melalui Model

Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2014/2015”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan passing bawah bola voli menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa kelas XI SMA negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dapat dianalisis. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-IPA II SMA Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2014/2015. Dari hasil tes awal dari 30 orang siswa yang memnjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 9 orang siswa (30%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya yaitu 21 orang siswa (70%) belum memiliki ketuntasan belajar (Tidak Tuntas). Nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 61,36%. Sedangkan hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar passing bawah bola voli yaitu 15 orang siswa (50%) siswa yang tuntas dalam belajarnya, dan 15 orang siswa (50%) siswa yang tidak tuntas belajarnya. Hasil belajar siswa dalam melakukan teknik dasar passing bawah bola voli pada siklus I secara keseluruhan mencapai (67,5%). Pada siklus II yaitu 26 orang siswa (86,66%) siswa yang tuntas belajarnya, dan 4 orang siswa (13,33%) siswa yang tidak tuntas belajarnya dan hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam melakukan teknik dasar passing bawah bola voli pada siklus II mencapai (78,06%). Dalam hal ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II yaitu sebesar 1,74 dan peningkatan ketuntasan klasikalnya sebesar 10,56%. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Model pembelajara *Role*

*Playing* pada siswa kelas XI-IPA SMA Negeri 2 Pangururan Tahun Ajaran 2014/2015 dapat memberikan kontribusi yang sangat besar dan signifikan terhadap hasil belajar passing bawah bola voli.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Slamet Santoso (2018) yang berjudul “Peningkatan Lompat jauh menggunakan Metode *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Tahun Pelajaran 2016/2017”

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui penggunaan alat bantu pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo yang berjumlah 17 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau arsip.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa dari prasiklus diperoleh data 18% yang tuntas. Pada siklus I diperoleh data 36% tuntas. Pada siklus II yang tuntas 82%. Dari data diatas proses belajar mengajar menggunakan alat bantu box kardus dengan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan hasil yang signifikan. Dengan demikian pembelajaran pada penjasorkes dalam belajar lompat jauh gaya jongkok bagi siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2016-2017 di SDN Ngadirejo Kecamatan Tegalrejo magelang dengan alat bantu box kardus dengan metode *role playing*.

5. Penelitian yang dilakukan Yudha Febrianta (2013) yang berjudul “Upaya Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Metode Pendekatan Taktik Siswa SMPN 2 Pandak Bantul”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran bola basket melalui metode pendekatan taktik pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pandak Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Objek penelitian adalah siswa kelas VIII C SMPN 2 Pandak, Bantul berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket dilakukan melalui metode pendekatan taktik pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Pandak, Bantul ada peningkatan. Pembelajaran bola basket dengan pendekatan taktik siswa kelas VIII C selama 2 siklus meningkatkan keterampilan proses dalam bermain bola basket dengan pendekatan taktik. Berdasarkan penilaian pada akhir siklus I, rata-rata nilai siswa 72,8. Pada akhir siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,0, sehingga telah melampaui KKM 71. Sedangkan jumlah siswa yang tuntas saat siklus I sebanyak 17 orang (47%) ke siklus II menjadi 33 orang (96%) maka telah melampaui ketuntasan klasikal sebesar 75%.

Ketuntasan klasikal dari sisi pengetahuan dapat dinyatakan sebagai berikut: hasil pretest: 16,67%, siklus I: 91,67%, dan siklus II: 100%. Rekapitulasi hasil lembar observasi perilaku siswa dalam pembelajaran pada siklus I sebesar 2,8 meningkat menjadi 3,8 pada siklus II, lembar observasi guru pada siklus I sebesar 2,9 meningkat

menjadi 3,7 pada siklus II dan situasi kelas pada siklus I sebesar 2,7 meningkat menjadi 3,7 pada siklus II.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Model Pembelajaran**

Menurut syarifudin, (2014) “Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi Pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas”.

Menurut Sugiyanto, (2010:3) “Ada banyak model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Diantaranya adalah model pembelajaran Kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran Quantum, model pembelajaran terpadu, pembelajaran berbasis masalah (PBS)”.

Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini, (2012:95-96) “Macam-macam model pembelajaran meliputi model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran yang menghasilkan prestasi akademis, toleransi dan menerima keberagaman. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang menghasilkan keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah, perilaku dan keterampilan sesuai, peran orang dewasa, keterampilan untuk belajar mandiri. Model pembelajaran diskusi kelas yaitu

model pembelajaran yang menghasilkan pemahaman konseptual, keterlibatan dan engagement, keterampilan berkomunikasi dari proses berpikir. Model pembelajaran studi kasus yaitu model pembelajaran yang menghasilkan Analisa, sintesa dan fakta-fakta atau situasi dalam kasus, mengaitkan situasi tertentu, tukar pengalaman mengenai satu kasus”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada banyak model pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh para ahli dan dapat digunakan sebagai pola yang digunakan untuk Menyusun materi serta sebagai pedoman guru dalam pembelajaran.

## **2. Teaching Games for Understanding (TGFU)**

*Teaching Games for Understanding (TGFU)* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk belajar tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis Griffin & Patton (2005:2). Menurut Linda L. Griffin (2010: 17), metode pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan sebuah metode pembelajaran permainan dimana pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya.

Pendekatan TGFU adalah suatu pendekatan yang dirancang seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris untuk merancang anak bermain dengan menerapkan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan (Saryono & Rithaudin, 2011:147).

Mengenai komponen model TGFU (Nopembri & saryono, 2012:29-30), menjelaskan sebagai berikut:



1) Permainan atau *Game*

Permainan diperkenalkan dengan cara permainan yang dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.

2) Apresiasi permainan atau *Game appreciation*

Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan permainan yang dimainkan.

3) Pertimbangan taktik atau *Tactical awareness*

Siswa harus mempunyai taktik permainan untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*

Siswa harus focus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya untuk membantu mereka dalam membuat keputusan permainan yang tepat.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana cara mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi Tindakan tersebut berbeda dengan penampilan dimana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

6) Penampilan atau *Performance*

Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik memunculkan pemain-pemain yang kompeten dan mahir.

Sedangkan urutan pembelajaran model TGFU berdasarkan pendapat Nopembri & Saryono (2010:1) adalah sebagai berikut:

1) *Game or game form*

Menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

2) *Question*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka

3) *Practice*

Tugas-tugas Latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

4) *Game*

Situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa TGFU adalah suatu pendekatan yang ditunjukkan untuk siswa dengan menggunakan sebuah permainan untuk bermain taktik tanpa menghilangkan tekniknya untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam kegiatan Pendidikan jasmani di sekolah.

### 3. Model Pembelajaran Role Playing

#### a. Pengertian

Jumanta Hamdayama (2015:189) menjelaskan “*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun pada saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, *role playing* sering dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain”.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini yaitu, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara Bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecah masalah (Jumanta Hamdayama 2015:190).

Dalam *role playing* siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa sesuai dengan dialog atau peran yang diberikan Bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif karena tanpa adanya aktivitas maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Manfaat yang diperoleh dari *role playing*:

1. *Role playing* dapat memberikan semacam hidden practice, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang dipelajari.
2. *Role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak.
3. *Role plating* dapat memberikan kesenangan pada siswa karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang (Jumanta Hamdayana 2015:190).

**b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Penggunaan model *role playing* atau bermian peran mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Djamarah dan Zain kelebeihannya antara lain:

1. Peserta didik melatih dirinya unuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
2. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
3. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
4. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
5. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode Role Playing adalah:

1. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.

2. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
3. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
4. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
5. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.
6. Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi.
7. Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi.

Selain kelebihan, model *role playing* atau bermain peran juga mempunyai kekurangan. Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode Role Playing, sebagai berikut :

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang berepuk tangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Taniredja kelemahan metode Role Playing yaitu:

1. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya Role Playing.
2. Memakan waktu yang cukup lama.
3. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
4. Memerlukan tempat yang cukup luas.
5. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode role playing guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran dan mempersiapkan segala kebutuhannya secara matang agar bermain peran dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tersampaikan.

### **c. Langkah pembelajaran**

Adapun langkah yang perlu dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, yaitu:

1. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
2. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap *role playing*. Dalam hal ini guru telah membuat dialognya sendiri.

4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
5. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa. Pengambilan keputusan dari bermain peran yang dilakukan.

#### **4. Permainan Bola Basket**

##### **a. Pengertian**

Bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim, baik putra maupun putri yang masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain. Permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang basket pada papan pantul lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai/angka. Bola dapat dimainkan dengan cara passing, dribble, dan melemparkan bola atau menggiring bola kesegala penjuru di dalam lapangan permainan (Muhajir 2013:19).

Permainan bola basket dilakukan dalam 4 babak, yang masing-masing babak selama 10 menit (4 x 10 menit). Sedangkan waktu untuk istirahat antara babak pertama dan kedua adalah 2 menit. Akan tetapi jika pada akhir permainan terdapat jumlah angka yang diperoleh kedua regu itu sama, maka diberikan babak tambahan 5 menit sampai terdapat selisih hasil pertandingan atau angka yang didapatkan oleh kedua regu.

Permainan bola basket termasuk cabang olahraga beregu yang bertujuan mencapai prestasi yang setinggi-tingginya dengan cara sportif. Setiap pemain harus dapat menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket.

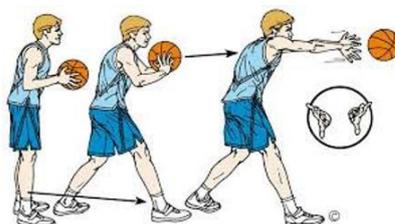
Permainan bola basket merupakan permainan yang menuntut konsep dan prinsip dasar bermain bola basket, keterampilan dasar atau teknik dasar memainkan bola, dan keterampilan menerapkan strategi dan menjalankan taktik bermain bola basket. Keterampilan dasar atau teknik dasar memegang bola, menangkap bola, melempar bola, menggiring bola, melindungi bola dengan cara pivot, shooting (menembak bola ke dalam keranjang), lay up (memasukkan bola ke dalam keranjang dengan cara dua langkah dan meloncat usaha untuk mencetak angka).

## **b. Teknik Dasar Bola basket**

### **1. Teknik dasar mengoper bola (*passing*)**

Passing merupakan teknik dasar pertama dalam bola basket, passing dapat dilakukan dengan cepat dan keras yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Adapun teknik dasar passing dalam bola basket yaitu:

- a. Mengoper bola setinggi dada (*chest pass*)
- b. Mengoper bola dari atas kepala (*overhead pass*)
- c. Mengoper bola pantulan (*bounce pass*)



**Gambar 2.1**

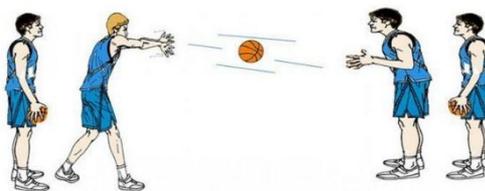
### **Passing Bola Basket**

## 2. Teknik dasar menerima bola (*Catching*)

Agar dapat menerima bola dengan baik dalam berbagai posisi dan situasi pemaian harus menguasai teknik dasar menerima bola dengan baik.

Teknik catching bola:

- a. Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola.
- b. Kedua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
- c. Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- d. Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan kebelakang, siku kedua lengan ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada/badan.
- e. Badan agak condong kedepan.
- f. Berat badan bertumpu pada kaki belakang.
- g. Posisi bola dipegang didepan dada.



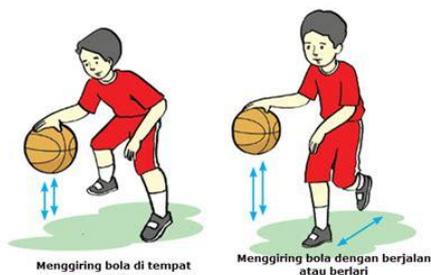
**Gambar 2.2**

### **Catching Bola Basket**

## 3. Teknik dasar menggiring (*Dribble*)

Dribble adalah usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang, Adapun cara melakukannya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke bagian lantai menggunakan satu tangan, saat bola berada di telapak tangan dorong bola ke

bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan.

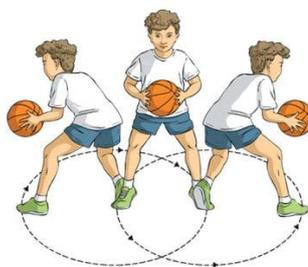


**Gambar 2.3**

### **Dribble Bola Basket**

#### **4. Teknik dasar memeros (*Pivot*)**

Pivot yaitu suatu keadaan yang dilakukan pemain untuk melindungi bola dari musuh dengan menggunakan salah satu kaki sebagai porosnya, kaki yang lain dapat berputar 360 derajat untuk melindungi bola.



**Gambar 2.4**

### **Pivot Bola Basket**

## 5. Teknik dasar menembak bola (*Shooting*)

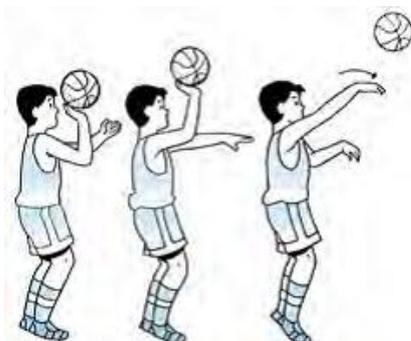
Shooting adalah upaya memasukkan bola kedalam keranjang dengan tujuan untuk mendapatkan poin, menembak bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu shooting menggunakan satu tangan dan shooting menggunakan dua tangan.

Keahlian dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain bola basket adalah *shooting*, karena tujuan permainan bola basket adalah memasukkan ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan tidak membuat skor. Untuk itu teknik dasar *shooting* merupakan teknik dasar yang penting, meskipun tidak meninggalkan teknik dasar lain. Oleh karena itu teknik *shooting* merupakan hal terpenting karena kemenangan regu dalam suatu pertandingan ditentukan dengan jumlah skor yang dibuat.

Ada beberapa teknik *shooting* dalam bola basket sebagai berikut:

### 1) *Shooting* dengan satu tangan (*One Hand Shoot*)

Tembakan satu tangan sering dilakukan oleh setiap pemain, untuk melakukan *shooting* satu tangan, pada dasarnya tekniknya sama seperti yang digunakan pada tembakan bebas, termasuk pandangan, keseimbangan, posisi tangan, pengaturan siku, irama tembakan dan pelaksanaannya. Untuk tembakan dengan jarak dekat memerlukan kelentukan pergelangan tangan dan jari memberikan dorongan yang lebih kuat, sedangkan pada *shooting* jarak jauh memerlukan dorongan dari kedua kaki, punggung dan bahu.



**Gambar 2.5**

**One Hand Shoot**

2) Lemparan bebas (*Free Throw*)

Gerakan *Free Throw* lebih mirip pada teknik lemparan bebas dimana pemain melemparkan bola menggunakan dua tangan. Meski demikian, gerakan ini bisa dibilang cukup fleksibel karena bisa kalian pakai untuk menyerang maupun bertahan. Dalam tembakan bebas memerlukan keahlian, kebiasaan, konsentrasi dan keyakinan. Langkah yang penting sebelum mengawali tembakan bebas adalah menghilangkan semua gangguan pada pikiran dan pusatkan perhatian pada ring basket.

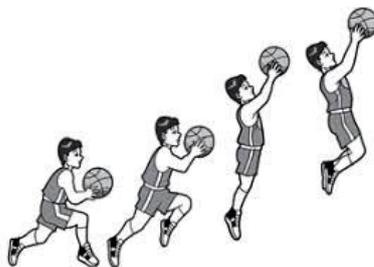


**Gambar 2.6**

**Free Throw**

### 3) *Shooting* sambil melompat (*Jump Shoot*)

Tembakan ini sulit dihalangi karena dilakukan pada titik tertinggi lompatan. Saat melakukan *jump shoot*, melompatlah dengan lutut menekuk, lontarkan tubuh dengan kedua kaki, dan luruskan kaki. Dipuncak lompatan, lecutkan pergelangan tangan akan menyebabkan bola terlempar dengan *backspin* (putaran pelintir), saat bola terlepas dari telapak jari-jari menuju sasaran. Lakukan tembakan tinggi melengkung. Pastikan untuk selalu menindaklanjuti tembakan dengan mempertahankan posisi pergelangan tangan dan lengan yang melakukan tembakan sama seperti ketika melakukan



tembakan sampai bola mencapai ring basket.

**Gambar 2.7**

### **Jump Shoot**

### 4) Tembakan tiga angka (*Three Point Shoot*)

Pada umumnya *three point shoot* dilakukan sambil melakukan gerakan lompatan, baik dilakukan dengan satu tangan maupun dengan menggunakan dua tangan. Sebelum melakukan tembakan ini biasanya lutut sedikit ditekuk dan siap untuk mendorong kedua kaki keatas dan setelah melompat tinggi, lepaskan bola yang telah dikendalikan oleh jari-jari tangan.

### 5) *Shooting Underring*

*Shooting underring* sering digunakan ketika pemain penyerang berada di dekat ring menerima sebuah umpan, merebut bola *rebound*, atau melakukan *dribble-drive* ke arah ring basket (Jon Oliver, 2007:18). Sedangkan menurut Nuril Ahmadi *shooting underring* adalah tembakan dari posisi dibawah ring basket setelah melakukan *dribble* atau mendapat operan (2007:29).

*Shooting underring* merupakan salahsatu teknik dasar dalam bola basket yang harus dikuasai dengan baik oleh setiap pemain karena teknik ini sangat mendukung terhadap teknik lain seperti *lay up shoot*, agar pemain dapat melakukan gerakan *lay up* dengan baik, maka harus menguasai teknik *underring* dengan baik yang biasanya dilakukan dari sudut 45 derajat dari setiap arah keranjang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *shooting underring* adalah tembakan yang digunakan oleh pemain penyerang yang berada didekat atau bawah ring basket.



**Gambar 2.8**

### **Shooting Underring**

#### 6) *Lay Up Shoot*

Lay up adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay up disebut juga dengan tembakan melayang. Lay up dilakukan di lakukan di akhir dribble. Pada jarak beberapa langkah dari ring, penggiring bola secara serentak mengangkat tangan dan lutut ke atas ketika melompat ke arah keranjang/ring.



**Gambar 2.9**

#### **Lay Up Shoot**

### **5. Hasil Belajar**

Hasil belajar terbagi atas tiga ranah hasil, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir. Ranah afektif berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap, dan kepribadian. Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menunjukkan keterampilan motoric yang dikendalikan oleh kematangan psikologis. (Parwatic dkk, 2018:25).

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129).

Dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar yaitu suatu hasil dari proses belajar mengajar yang mencakup tiga ranah hasil yaitu ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif berhubungan dengan kepribadian, dan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik.

### C. Hepotesis Penelitian

Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ho: tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

H1: Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

2. Ho: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

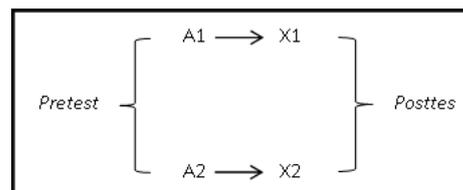
H1: Ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi* Eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:114) “*Quasi* eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. *Quasi experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mengontrol kelompok yang digunakan untuk penelitian.



**Gambar 3.1**

#### **Quasi eksperimental design**

Keterangan:

*Pretest* : Tes awal dengan melaksanakan teknik dasar *shooting* bola basket yang dilakukan sebelum melakukan treatment.

A1: Kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (Kelas eksperimen)

A2: Kelas dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* (kelas eksperimen)

X1: Penerapan model *Teaching Game for Understanding*

X2: Penerapan model *Role Playing*

Y: Hasil belajar *shooting* bola basket

*Posttest*: Tes akhir dengan melakukan teknik dasar *shooting* bola basket yang dilakukan setelah subjek mendapatkan treatment

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2015:135) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang di pelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Berdasarkan pendapat tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2015:136) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*, *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2015:139). Dalam penelitian ini pengambilan sampel secara *random sampling* yaitu dengan cara mengundi 8 kelas yang ada untuk diambil dua kelas dan

diperoleh kelas VII I dengan jumlah 32 siswa dengan treatment *role playing* dan kelas VII D dengan jumlah 32 siswa dengan treatment TGFU.

### C. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

#### 1. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Bola Basket

Bola basket adalah permainan bola besar yang dilakukan menggunakan bola, dilakukan oleh dua regu yang saling ingin mencetak angka dengan cara memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan untuk memenangkan pertandingan dan berusaha menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukan bola dari lawan.

##### b. Model Pembelajaran TGFU dan *Role Playing*

*Teaching Game for Understanding (TGFU)* adalah pendekatan berpusat permainan yang focus pada belajar untuk memahami game & bagaimana memungkinkan pemain menjadi pemain cerdas dalam game (Saryono & Andriyani 2017:36).

*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun pada saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas memainkan peran orang lain (Jumanta Hamdayama 2015:189).

## **2. Pengukuran Variabel**

### **a. Variabel Independen**

Variable independent disebut juga variable bebas. Menurut Darmawan (2013:109) “Variabel independent adalah variable yang memengaruhi atau yang terjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel”. Variable bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dan *Role Playing*.

### **b. Variable Dependen**

Variabel dependen disebut juga variable terikat. Menurut Darmwan (2013:109) “Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas”. Variable terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *shooting* permainan bola basket kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian eksperimen ini berupa catatan tentang hasil *pretest* dan *posttest* yang dikumpulkan melalui tes pengetahuan dan melakukan gerakan teknik dasar *shooting* permainan bola basket.

### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar *shooting* bola basket dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) berupa Rubrik Penilaian pengetahuan dan keterampilan *shooting* bola basket.

## **E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Suharsimi Arikunto (2010:211) dalam (Feris Setyawan:2018) mengatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”.

Uji validitas instrumen yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan angket uji validitas instrumen.

### **2. Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu *instrument* cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena *instrument* tersebut sudah baik. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil tetap akan sama (Arikunto,2010:221) dalam (Feris Setyawan 2018).

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis uji-t yang diolah dengan bantuan software SPSS. Ada tahapan teknik analisis data sebelum akhirnya melakukan uji-t hipotesis untuk membantu analisis agar lebih baik. Berikut adalah tahapannya:

### **1. Uji Normalitas Data**

Pengujian normalitas data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari beberapa variable penelitian yang diperoleh berasal dari data yang

berdistribusi secara normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk pengujian normalitas dan tiap variable dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-Seminorv*, yaitu membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Untuk menentukan normalitas digunakan pedoman sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji ( $\alpha$ ) = 0.05
- 2) Jika  $Sig > \alpha$ , maka data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.
- 3) Jika  $Sig < \alpha$ , maka data yang digunakan dalam penelitian ini tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Dalam ilmu statistik, uji statistik digunakan untuk membuat generalisasi atau kesimpulan tentang populasi dari sampel yang diambil. Uji statistik adalah teknik formal yang mengandalkan distribusi probabilitas untuk mencapai kesimpulan tentang kewajaran hipotesis. Sebuah hipotesis dibuat berdasarkan aturan umum tertentu yang diterapkan pada suatu populasi. Pengujian hipotesis sendiri diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu uji parametrik dan non-parametrik. Contoh uji parametrik adalah uji t test atau biasa dikenal dengan uji *paired sample t-test*. Sedangkan non parametrik adalah uji *man-whitney-wilcoxon* (MWW) atau dikenal dengan uji Wicoxon.

### 1) Uji *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* merupakan salah satu pengukuran statistika parametrik. Statistika parametrik merupakan bagian dari

statistika inferensial yang parameter dari populasinya mengikuti suatu distribusi tertentu, seperti distribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Kelebihan dari penggunaan pengukuran statistika parametrik adalah kesimpulan yang diperoleh lebih kuat jika dibandingkan dengan kesimpulan yang diperoleh dari analisis statistika non parametrik.

*Paired Sample T-Test* menguji dua sampel berpasangan, untuk menganalisis apakah kedua sampel yang berhubungan tersebut memiliki rata-rata yang secara nyata berbeda atau tidak. Pengujian dua sampel berpasangan bertujuan untuk menguji beda rata-rata berpasangan antara dua sampel yang berhubungan. Pengujian ini dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan (*Paired*). Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subyek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. *Uji Paired Sample T-Test* ini digunakan untuk menguji beda rata-rata setiap variable antara sebelum dan sesudah dilakukannya *Initial Public Offering (IPO)* (Sunjono dkk,2013:94).

## 2) Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon signed test digunakan untuk mengukur perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada satu kelompok, Mann Whitney digunakan untuk mengukur data ordinal dan saling bebas (berbeda kelompok), jika data tidak normal, uji Chi Square digunakan untuk menganalisis hubungan variabel pengganggu

dan variabel terikat jika tidak homogen. Uji Mc Nemar juga digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perubahan proporsi disetiap pertanyaan kuesioner ketika pre-test dan post-test. Sebelum dilakukan uji statistik tersebut maka dilakukan uji normalitas.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon signed test adalah sebagai berikut:

- 1) Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 failed  $< 0.05$  maka terdapat perbedaan rata-rata.
- 2) Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 failed  $> 0.05$  maka tidak terdapat perbedaan rata-rata.

Jadi untuk menganalisis data yang telah diambil oleh peneliti, yang pertama dilakukan adalah mencari normalitas data menggunakan uji one sample Kolmogorov Smirnov untuk menguji apakah data berdistribusi normal sebelum menguji dengan parametrik atau non parametrik test. Jika data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan parametrik test (t-test). Sebaliknya apabila data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan non parametrik test (pasangan dari paired sample t-test yaitu wilcoxon).

### 3. N-Gain Score

Normalized gain atau N-Gain Score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian one grup pretest dan posttest design (eksperimen design atau pre-experimental design) maupun penelitian menggunakan kelompok kontrol

(quasi eksperimen atau true eksperimen). Uji N-gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diterapkannya metode perlakuan tertentu) dan nilai posttest (tes sesudah diterapkannya metode perlakuan tertentu). Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau gain score tersebut, kita akan dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

**Gambar 3.2**

### Rumus Menghitung N-gain Score

Kategori perolehan nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain maupun dari N-gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-gain dapat dilihat pada gambar dibawah.

Pembagian Skor Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

**Gambar 3.3**

### Kategori Perolehan Nilai N-Gain

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Juwana yang terletak di Desa Bakaran Kulon, Kecamatan juwana, kabupaten Pati. Pengambilan data dilaksanakan di Lapangan sekolah pada tanggal 23 Mei Sampai 1 Juni 2023. Untuk pengambilan data dengan pengambilan data *pretest* dan *posttest*. Penelitian hari pertama pengambilan data *pretest* dengan mengambil nilai *kognitif* dan *psikomotor* materi *shooting* bola basket. Kemudian, hari kedua penelitian yaitu memberi perlakuan dengan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* setelah itu langsung dilanjutkan pengambilan data *posttest* dengan mengambil nilai *kognitif* dan *psikomotor* materi *shooting* bola basket.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 2 Juwana. Sedangkan sampel di penelitian ini adalah kelas VII D sebagai kelas *Teaching Game for Understanding* (TGFU) yang berjumlah 32 siswa dan VII I sebagai kelas *Role Playing* yang berjumlah 32 siswa. Jadi, total keseluruhan sampel berjumlah 64 siswa.

#### B. Hasil Penelitian dan Analisis Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing*

terhadap hasil belajar *shooting* bola basket. Data dalam penelitian ini meliputi data *pretest* dan *posttest* yaitu dengan melakukan teknik *shooting* bola basket.

Dalam hasil penelitian ini diolah dengan menggunakan Uji-T menggunakan aplikasi SPSS secara komputerisasi dan dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* yang artinya apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Juwana.

### **1. Hasil Penelitian**

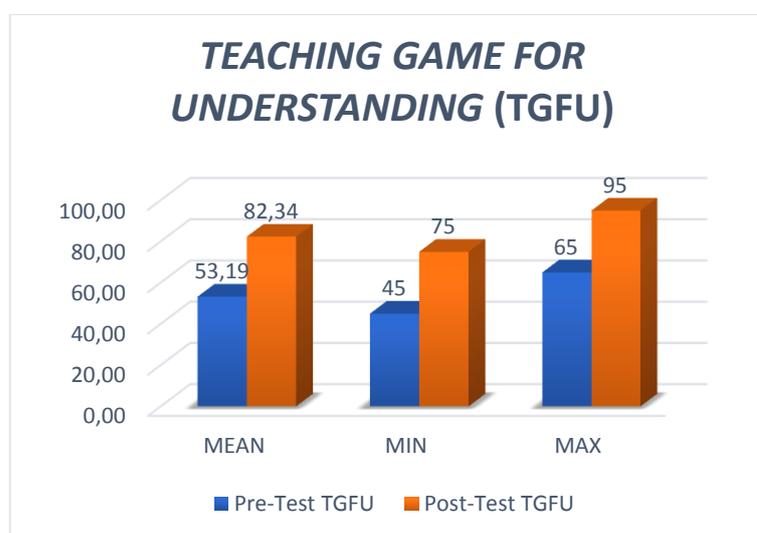
Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari dua objek kelas, yaitu:

- a. Kelas pertama dengan program perlakuan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU), yang diberikan kepada siswa kelas VII D di SMP Negeri 2 Juwana dalam rangka meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain *shooting* permainan bola basket dengan pola yang lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan dinamis.
- b. Kelas kedua dengan program perlakuan model pembelajaran *Role Playing*, yang diberikan kepada siswa kelas VII I di SMP Negeri 2 Juwana diberikan kesempatan bekerjasama secara berkelompok bermain *shooting* permainan bola basket.

Dari 64 orang siswa kelas VII D dan VII I di SMP Negeri 2 Juwana dari masing-masing kelas yang ditetapkan sebagai sampel penelitian telah

berhasil dihimpun data berupa hasil keterampilan bermain *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing*. Berikut hasil data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh:

1) Data *Teaching Game for Understanding* (TGFU)



**Gambar 4.1**

**Diagram rata-rata nilai pretest dan posttest TGFU**

Dalam penelitian ini, dari sejumlah 32 orang siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa skor hasil pengetahuan dan keterampilan bermain *shooting* permainan bola basket mereka pada *pretest* (sebelum digunakan model pembelajaran *Teacing game for understanding*) dan skor yang melambangkan hasil pengetahuan dan keterampilan mereka pada *posttest* (sesudah menggunakan model pembelajaran *Teaching game for*

*understanding*). Dari tabel dan gambar diatas dapat diketahui bahwa presentase dari data *pretest* diketahui sebesar 53%, sedangkan presentase dari data *posttest* yaitu sebesar 82%. Jika dihitung presentase kenaikan antara data *pretest* dan *posttest* kelas *teaching game for understanding* (TGFU) diperoleh sebesar 55%. Dengan demikian dengan adanya pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket SMP Negeri 2 Juwana. Berikut hasil analisis statistic dari tabel di atas, yaitu:

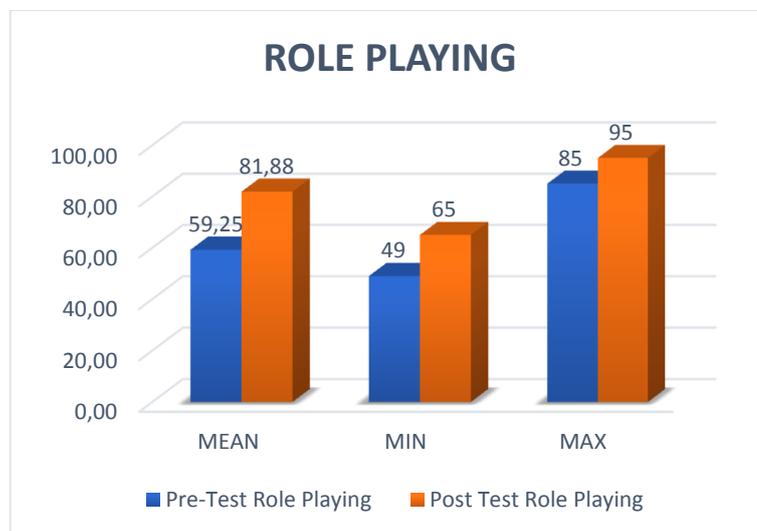
**Tabel 4.1**

**Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest metode TGFU**

		<b>Statistics</b>	
		PreTest_TGF U	PostTest_TG FU
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		53.19	82.34
Median		52.00	83.50
Std. Deviation		4.915	4.981
Minimum		45	75
Maximum		65	95

Dari tabel diatas telah berhasil diperoleh data analisis *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata yang menunjukkan nilai *pretest* lebih kecil dan nilai *posttest* lebih besar. Diketahui bahwa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) cocok jika digunakan dalam materi bola basket yang materinya termasuk pada materi olahraga permainan dengan perkembangan teknik dasar olahraga ke dalam pengembangan terstruktur.

## 2) Data Role Playing



Gambar 4.3

**Diagram rata-rata nilai pretest dan posttest role playing**

Dalam penelitian ini, dari sejumlah 32 orang siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana yang telah ditetapkan sebagai sampel penelitian, telah berhasil dihimpun data berupa skor hasil pengetahuan dan keterampilan bermain *shooting* permainan bola basket mereka pada *pretest* (sebelum digunakan model pembelajaran *role playing*) dan skor yang melambangkan hasil pengetahuan dan keterampilan mereka pada *posttest* (sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing*). Dari tabel dan gambar diatas dapat diketahui bahwa presentase dari data *pretest* diketahui sebesar 59%, sedangkan presentase dari data *posttest* yaitu sebesar 82%. Jika dihitung presentase kenaikan antara data *pretest* dan *posttest* kelas *role playing* diperoleh sebesar 38%. Dengan demikian dengan adanya pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket SMP Negeri 2 Juwana. Berikut adalah hasil analisis statistic dari tabel di atas, yaitu:

Tabel 4.2

## Deskriptif Statistik Pretets dan Posttest Metode Role Playing

		Statistics	
		PreTest_RP	PostTest_RP
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		59.25	81.88
Median		57.00	80.00
Std. Deviation		7.763	7.268
Minimum		49	65
Maximum		85	95

Dari tabel diatas telah berhasil diperoleh data analisis *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan rata-rata menunjukkan nilai *pretest* yang kurang memuaskan dan nilai *posttest* lebih memuaskan. Diketahui bahwa model pembelajaran *Role Playing* untuk materi *shooting* bola basket, siswa lebih dapat mengetahui permainan bola basket yang sebenarnya dan yang terpenting adalah minat siswa dalam pembelajaran untuk materi *shooting* bola basket terpenuhi.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau  $P > 0,05$ . Sebaliknya jika nilai lebih kecil dari 0,05 atau  $P < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Uji Normalitas *Teaching Game for Understanding* (TGFU)

Untuk uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar *shooting* bola basket dengan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4.3**

**Uji Normalitas Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU)**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	
<i>Pretest</i> TGFU	.127	32	.200	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i> TGFU	.203	32	.002	Tidak Berdistribusi Normal

**Sumber: Data Penelitian**

Dari output SPSS diatas, diketahui nilai signifikansi untuk *Pretest* TGFU adalah 0.200 sedangkan nilai signifikansi untuk *Posttest* TGFU adalah 0.002.

Jadi kesimpulan yang dapat diperoleh dari data diatas adalah:

- *Pretest* TGFU: pada taraf signifikansi 5%  $H_0$  diterima karena nilai signifikansi ( $0.200 > \alpha (0.05)$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* TGFU berdistribusi normal.

- *Posttest* TGFU: pada taraf signifikansi 5%  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi ( $0.002 < \alpha (0.05)$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Posttest* TGFU tidak berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas *Role Playing*

Untuk uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar *shooting* bola basket dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 4.4**

**Uji Normalitas Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model Pembelajaran Role Playing**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest Role Playing</i>	.180	32	.010	Tidak Berdistribusi Normal
<i>Posttest Role Playing</i>	.164	32	.028	Tidak Berdistribusi Normal

**Sumber: Data Penelitian**

Dari output SPSS diatas, diketahui nilai signifikansi untuk *pretest Role Playing* 0.010 sedangkan nilai signifikansi *Posttest Role Playing* adalah 0.028.

Jadi kesimpulan yang dapat diperoleh dari data diatas adalah:

- *Pretest Role Playing*: pada taraf signifikansi 5%  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi (0.010) <  $\alpha$  (0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pretest Role Playing* tidak berdistribusi normal.
- *Posttest Role Playing*: pada taraf signifikansi 5%  $H_0$  ditolak karena nilai signifikansi (0.028) <  $\alpha$  (0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Posttest Role Playing* tidak berdistribusi normal.

### 3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang mana uji-t sendiri ada 2 yaitu parametrik dan non parametrik. Jika dari data diatas uji normalitas data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan parametrik test (t-test). Sebaliknya apabila data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan non parametrik test (pasangan dari paired sample t-test yaitu wilcoxon).

- 1)  $H_0$  : tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.  
 $H_1$  : Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.
- 2)  $H_0$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

H1 : Ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

Dalam hasil penelitian uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Hasil Uji Hipotesis *Teaching Game For Understanding* (TGFU)

a. Paired T-Test

Dari data uji normalitas di atas dikarenakan data *Posttest Teaching Game For Understanding* (TGFU) tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji Wilcoxon untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU).

b. Wilcoxon

**Tabel 4.5**

**Ranks Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGFU)**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest_TGFU - PreTest_TGFU	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	32 <sup>b</sup>	16.50	528.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	32		

a. PostTest\_TGFU < PreTest\_TGFU

b. PostTest\_TGFU > PreTest\_TGFU

c. PostTest\_TGFU = PreTest\_TGFU

**Sumber: Data Penelitian**

Tabel ranks menunjukkan rata-rata hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU). Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa Negative ranks antara data *Pretest* dan *Posttest* bernilai 0 pada N, 0 pada Mean Rank, dan 0 pada Sum of Ranks yang artinya tidak ada penurunan hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa selama penelitian berlangsung. Selain itu diketahui pula bahwa Positive Ranks antara data *Pretest* dan *Posttest* bernilai 32 pada N, 16.50 pada Mean Rank, dan 528.00 pada Sum of Ranks yang artinya ada peningkatan hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa selama penelitian berlangsung. Kemudian diketahui Ties sebanyak 0 yang artinya tidak ada siswa yang memiliki hasil belajar *shooting* permainan bola basket yang sama di *pretest* dan *posttest*-nya.

Hipotesis:

Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU)

H1: Terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU)

Taraf signifikansi :  $\alpha = 5\%$

**Tabel 4.6**  
**Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model**  
**Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGFU)**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	PostTest_TG FU- PreTest_TGF U
Z	-4.947 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan output SPSS diatas pada taraf Signifikansi 5%  $H_0$  ditolak karena nilai Signifikansi ( $0.000 < \alpha (0.05)$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)*.

B. Hasil Uji Hipotesis *Role Playing*

a. Paired T-test

Dari data uji Normalitas yang ada diatas, dikarenakan data *Pretest* dan *Posttest Role Playing* tidak berdistribusi normal maka dilakukan Uji Wilcoxon untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Role Playing*.

b. Wilcoxon

Tabel 4.7

**Ranks Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model Pembelajaran  
Role Playing**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest_RP - PreTest_RP	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	32 <sup>b</sup>	16.50	528.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	32		

a. PostTest\_RP < PreTest\_RP

b. PostTest\_RP > PreTest\_RP

c. PostTest\_RP = PreTest\_RP

**Sumber: Data Penelitian**

Tabel Ranks menunjukkan rata-rata hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Role Playing*. Dari hasil diatas diketahui bahwa Negative Ranks antara data *Pretest* dan *Posttest* bernilai 0 pada N, 0 pada Mean Rank, dan 0 pada Sum of Ranks yang artinya tidak ada penurunan hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa selama penelitian berlangsung. Selain itu diketahui pula bahwa Positive Ranks antara data *Pretest* dan *Posttest* bernilai 32 pada N, 16.50 pada Mean Rank, dan 528.00 pada Sum of Ranks yang artinya ada peningkatan hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa selama penelitian berlangsung. Kemudian diketahui Ties sebanyak 0 yang artinya tidak ada siswa yang memiliki hasil belajar *shooting* permainan bola basket yang sama di *pretest* dan *posttest*-nya.

Hipotesis:

Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Role Playing*

H1: Terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Role Playing*

Taraf signifikansi :  $\alpha = 5\%$

**Tabel 4.8**  
**Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Shooting Bola Basket dengan Model Pembelajaran Role Playing**

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	PostTest_RP - PreTest_RP
Z	-4.956 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Sumber: Data Penelitian**

Berdasarkan output SPSS diatas pada taraf signifikansi 5% Ho ditolak karena nilai Signifikansi (0.000) <  $\alpha$  (0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* permainan bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Role Playing*.

C. Hasil Hipotesis Perbandingan

Hasil uji hipotesis perbandingan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

## Uji Hipotesis Perbandingan

Statistik	TGFU	<i>Role Playing</i>
Rata-Rata	82.34	81.88
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas *Teaching Game for Understanding* (TGFU) sebesar .000 dan nilai signifikansi untuk kelas *Role Playing* sebesar .000. dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi keduanya adalah kurang dari 0.05, maka  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara 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.

## D. N-Gain Score

Hasil uji N-Gain Score dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10

N-Gain Score *Teaching Game for Understanding* dan *Role Playing*

N-Gain	TGFU	<i>Role Playing</i>
Rata-rata	62.2288	55.4334
Minimum	41.86	31.37
Maximum	85.71	89.58

Sumber: Data Penelitian

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata N-Gain pada kelompok *Teaching Game for Understanding* (TGFU) sebesar 62.2288 atau 62.2% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan score minimal 41.86% dan maksimal 85.71%. Sementara untuk rata-rata N-Gain pada kelompok *Role Playing* sebesar 55.4334 atau 55.4% termasuk dalam kategori kurang efektif dengan score minimal 31.37% dan maksimal 89.58%. Dengan demikian pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) cukup efektif untuk hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana sementara pembelajaran *Role Playing* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih efektif manakah model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII D dan VII I SMP Negeri 2 Juwana. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII D sebagai kelas dengan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan siswa kelas VII I sebagai kelas dengan model pembelajaran *Role Playing*. Adapun urutan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah: (1) pengambilan data *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan penelitian, *pretest* dilakukan dengan cara semua siswa yang menjadi sampel mengerjakan soal essay dan melakukan gerakan teknik dasar *shooting* bola basket mulai dari *shooting unddering*, *freethrow*, dan *lay up*. (2) pemberian perlakuan

dengan cara kegiatan belajar mengajar seperti biasa namun menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) pada kelas VII D dan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas VII I. (3) kemudian yang terakhir mengambil data *posttest* dengan cara seperti *pretest*, yaitu dengan mengerjakan soal essay dan melakukan gerakan teknik dasar *shooting undderring*, *freethrow*, dan *lay up* bola basket.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket kelas VII SMP Negeri 2 Juwana. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar *shooting* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) meningkat sebesar 55% dan hasil belajar *shooting* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* meningkat sebesar 38%.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis perbandingan, terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Juwana.
3. Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain pada kelas TGFU sebesar 62.2% termasuk kategori cukup efektif dengan score minimal 41.86% dan maksimal 85.71%. sementara rata-rata N-Gain pada kelas *Role Playing* sebesar 55.4% termasuk dalam kategori kurang efektif dengan score minimal 31.37% dan maksimal 89.58%.

Berdasarkan hasil data diatas, penggunaan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)* dan *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar shooting permainan bola basket siswa kelas VII D dan VII I di SMP Negeri 2 Juwana.

Berdasarkan Analisa hasil penelitian ini diperoleh pengaruh hasil belajar *shooting* bola basket terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan berupa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)* dan *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VII D dan VII I SMP Negeri 2 Juwana.

Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa data mengalami peningkatan artinya model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dan *Role Playing* bisa digunakan untuk materi bola besar khususnya bola basket di mata Pelajaran Pendidikan jasmani.

Perlakuan dikelas *Teaching Game for Understanding (TGFU)* lebih efektif dibandingkan dengan perlakuan di kelas *Role Playing*. hal ini disebabkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)* lebih ke permainan yang sesungguhnya dan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Perlakuan dikelas *Role Playing* juga membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan karena sama berbentuk permainan akan tetapi siswa lebih menyukai permainan bola basket dengan peraturan yang sesungguhnya dibandingkan permainan yang diberikan. Sehingga hasil penelitiannya tidak terlalu banyak peningkatan.

Berdasarkan hasil olah data, model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan *Role Playing* tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini karena kedua model pembelajaran memiliki kesamaan dalam proses pembelajaran dalam hal kemandirian siswa, guru hanya memantau dan sedikit mengarahkan saja. Hal ini yang menyebabkan kedua model pembelajaran tidak memiliki perbedaan yang signifikan adalah kondisi siswa yang belum terbiasa mengikuti pembelajaran PJOK dengan model pembelajaran yang sesuai dengan K13.

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan ataupun kelebihan selama melakukan penelitian. Kekurangan dalam penelitian ini yaitu pada saat melakukan penelitian dilapangan peneliti menemui kendala seperti kesulitan pada saat mengkondisikan anak-anak saat penelitian berlangsung. Sedangkan kelebihan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya untuk mengetahui 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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu penerapan metode pembelajaran *Teaching Game For Understanding* dan *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* olahraga bola basket peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Juwana. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai *pretest* ke nilai *posttest* dengan metode pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan *role playing*. Dan ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana. Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) lebih efektif dari model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* permainan bola basket siswa kelas VII SMP Negeri 2 Juwana.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi siswa, agar termotivasi untuk senantiasa meningkatkan hasil belajar semua mata Pelajaran di sekolah, khususnya mata Pelajaran Pendidikan jasmani materi bola basket.
2. Bagi guru, agar dapat dijadikan tambahan referensi mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya, agar bisa mengembangkan penelitian ini untuk bisa mendapatkan hasil penelitian 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.
- ALLUNG, MAGFIRA. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." *Global Journal Teaching Professional* 2.4 (2023): 711-727.
- 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.
- Cartono, Cartono. "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams-games tournament) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas v sd negeri 179/ix tanjung harapan semester i tahun ajaran 2019/2020." *Jurnal Literasiologi* 3.3 (2020).
- Eliza, Memi. "Meningkatkan hasil belajar passing permainan bola basket siswa melalui penggunaan metode bermain peran (role playing)." *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran* 1.1 (2020): 1-5.
- Fathurrohman, Muhammad. "Model-model pembelajaran." *Jogjakarta: Ar-ruzz media* (2015).
- Hartanto, Dwi. "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Koordinasi Mata–Tangan terhadap Kemampuan Shooting Bola Basket pada Mahasiswa Penjaskesrek IKIP PGRI Pontianak." *Jurnal Pendidikan Olah Raga* 3.2 (2014): 122-130.
- 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..
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 27-35.
- Sari, Fransiska Faberta Kencana. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing." *Satya Widya* 34.1 (2018): 62-76.
- Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2.3 (2021): 253-261.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN**  
 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang

---

**USULAN TEMA/JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING**

Yth. Ketua Program Studi  
 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Melyna Evianti Sukmaningsih

N P M : 18230221

bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar shooting Permainan Bola Basket Siswa Kelas VII SMP N 2 Juwana

Selanjutnya, untuk penentuan dosen pembimbing skripsi kami serahkan sepenuhnya kepada Ketua Program Studi, dengan keputusan pembimbing :

1. Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd

2. Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd

Semarang, ..... 20

Menyetujui,

Ketua Program Studi,

Osa Maliki, S.Pd., M.Pd  
 NPP 148101425

Yang mengajukan,

Melyna Evianti Sukmaningsih

**DAFTAR PEMBIMBING**

1. Dr. Agus Wiyanto, S.Pd., M.Pd	11. Utvi Hida Zhannisa, S.Pd., M.Or
2. Donny Anhar Fahmi, S.Si., M.Pd	12. Setyawan, S.Pd., M.Or
3. Dr. Tubagus Herlambang, S.Pd., M.Pd	13. Danang Aji Setiawan, S.Pd., M.Pd
4. Osa Maliki, S.Pd., M.Pd	14. Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd
5. Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or	15. Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd
6. Nur Aziz Rohmansyah, S.Pd., M.Or	16. Husnul Hadi, S.Pd., M.Or
7. Maftukhin Hudah, S.Pd., M.Pd	17. Dani Slamet Pratama, S.Pd., M.Pd
8. Buyung Kusumawardhani, S.Pd., M.Kes	18. Rahmat Hidayat, S.Pd., M.Or
9. Fajar Ari Widiatmoko, S.Pd., M.Pd	19. Yulia Ratimiasih, S.Pd., M.Pd
10. Muh. Isna Nurdin, S.Pd., M.Kes	20. Muh. Isna Nurdin, S.Pd., M.Kes

## Lampiran 2. Surat persetujuan proposal

**PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI**

Proposal skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Permainan Bola Basket Siswa Kelas VII SMP N 2 Juwana", disusun oleh:

Nama : Melynia Evianti Sukmaningaji

NPM : 18230221

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

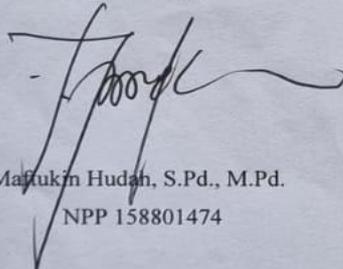
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Telah disetujui dan disahkan pada:

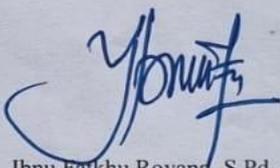
Hari :

Tanggal :

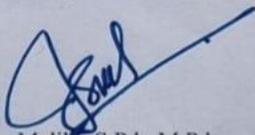
Pembimbing I

  
Mafukin Hudah, S.Pd., M.Pd.  
NPP 158801474

Pembimbing II

  
Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd., M.Pd.  
NPP 159001502

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PJKR

  
Osa Maliki, S.Pd., M.Pd.  
NPP 148101425

## Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN**  
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

---

Nomor : 245 /AM/FPIPSKR/V/2023 Semarang, 22 Mei 2023  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 2 Juwana  
 di Pati

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : MELYNIA EVIANTI SUKMANINGAJI  
 N P M : 18230221  
 Fak. / Program Studi : FPIPSKR / PJKR

Akan mengadakan 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**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

  
**Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil**  
 NPP 107801284

## Lampiran 4. Lembar Validasi Dosen

**LEMBAR EXPERT JUDGMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI KISI-KISI DAN INSTRUMENT**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

NPP :

Setelah membaca ini, menelaah dan mencermati rencana pedoman instrument yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar *Shooting Permainan Bola Basket* Siswa Kelas VII SMP N 2 Juwana”** yang dibuat oleh:

Nama : Melynia Evianti Sukmaningaji

Npm : 18230221

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan lembar instrument penelitian tersebut (v)

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran

Tidak Layak

Kisi-kisi dan instrument terlampir

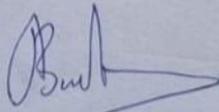
Catatan (bila perlu)

..... Sudah dibacakan revisi bisa penolakan .....

.....

Semarang, .....2023

Validator



Bertika Kusuma Prastiwi, S.Pd. Jas, M.Or

NPP: 158601475

## Lampiran 5. Lembar Validasi Guru

**LEMBAR EXPERT JUDGMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI KISI-KISI DAN INSTRUMENT**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Deny Widyo Nugroho, S. Pd*  
NPP : *199703032022211003*

Setelah membaca ini, menelaah dan mencermati rencana pedoman instrument yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar *Shooting Permainan Bola Basket* Siswa Kelas VII SMP N 2 Juwana**" yang dibuat oleh:

Nama : Melynia Evianti Sukmaningaji  
Npm : 18230221  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan

Dengan ini menyatakan lembar instrument penelitian tersebut (v)

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran  
 Tidak Layak

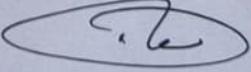
Kisi-kisi dan instrument terlampir

Catatan (bila perlu)

.....  
.....

Juwana, .....2023

Validator



Deny Widyo Nugroho, S.Pd  
NIP: 199703032022211003

## Lampiran 6. Surat Bukti Melaksanakan Penelitian


**PEMERINTAH KABUPATEN PATI**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMP NEGERI 2 JUWANA**  
 Jalan : Juwana – Tayu km. 2 Juwana, Kode Pos : 59185  
 Telepon : (0295) 471650      Email : [smpn2juwana@yahoo.com](mailto:smpn2juwana@yahoo.com)  
 Faksimile :                      Website :

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.4 / 551

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **KUNARSO, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP : 19740109 199802 1 001  
 Pangkat / Golongan : Pembina Tk. I / IV/b  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SMP Negeri 2 Juwana

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **MELYNIA EVIANTI SUKMANINGAJI**  
 NIM : 18230221  
 Program : S1  
 Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penelitian skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) DAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SHOOTING PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP N 2 JUWANA" pada tanggal 23 Mei s/d 1 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Juwana, 3 Juni 2023  
 Kepala Sekolah  
  
**KUNARSO, S.Pd., M.Pd.**  
 Pembina Tk. I  
 NIP. 19740109 199802 1 001

Lampiran 7. Instrument Penelitian *Teaching Game For Understanding* (TGFU)**MODUL AJAR PJOK SMP FASE D KELAS VII*****Teaching Game for Understanding* (TGFU)**

Penyusun : MELYNIA EVIANTI S Jenjang : SMPN 2 JUWANA Kelas : VII Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (2 Kali pertemuan).	<b>Kompetensi Awal:</b> Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan gerak dalam memainkan salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.	<b>Profil Pelajar Pancasila:</b> Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase D adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran gerak spesifik permainan bola besar melalui bola basket.
<b>Sarana Prasarana</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).</li> <li>○ Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)</li> <li>○ Rintangan/kun atau sejenisnya</li> <li>○ Peluit dan <i>stopwatch</i>.</li> </ul>		
<b>Target Peserta Didik</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Peserta didik regular/tipikal.</li> </ul>		
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maksimal 32 peserta didik.</li> </ul>		
<b>Ketersediaan Materi</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengayaan untuk peserta didik CIBI atau yang berprestasi tinggi : YA/TIDAK.</li> <li>○ Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK.</li> </ul>		
<b>Materi Ajar, Alat, dan Bahan yang Diperlukan</b>		
<b>1. Materi Pokok Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Materi Pembelajaran Reguler Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas gerak spesifik bola besar melalui bola basket, diantaranya:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Keterampilan gerak menembak bola basket ke ring dengan (satu tangan dari atas kepala, dua tangan dari atas kepala, dari depan dada dengan dua tangan, lompatan ditempat, tembakan kaitan, meloncat setelah menggiring atau menerima bola/lay</li> </ol> </li> </ol>		

- up, dan meloncat setelah menerima bola/pivot)
- 2) Keterampilan gerak dalam pokok pembelajaran ini mengenai 3 gerak dasar Shooting, yaitu:
- Shooting *FreeThrow* adalah teknik lemparan bebas dimana pemain menggunakan dua tangan.
  - Shooting *Underring* adalah tembakan yang digunakan oleh pemain penyerang yang berada didekat atau bawah ring basket.
  - Lay up Shoot* adalah usaha memasukkan bola ke ring basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin.

d. Materi Pembelajaran Remedial

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik.

e. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, dan mengubah lingkungan pembelajaran di dalam rangkaian gerakan yang sederhana.

## 2. Media Pembelajaran

- Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak *shooting* bola basket yaitu gerak *shooting freethrow*, *underring* dan *lay up*.
- Gambar teknik dasar *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up* dari mulai awalan, pelaksanaan dan sikap akhir.

## 3. Alat dan Bahan Pembelajaran

- Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
- Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
- Kun atau sejenisnya
- Peluit dan *stopwatch*.
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

## Moda Pembelajaran

Guru memilih moda pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGUFU) yaitu suatu pendekatan yang ditujukan untuk siswa dengan menggunakan sebuah permainan untuk taktik tanpa menghilangkan teknik untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa

dalam kegiatan Pendidikan jasmani di sekolah.	
<b>Pengaturan Pembelajaran</b>	
Pengaturan Peserta Didik: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Individu</li> <li>○ Berkelompok</li> </ul>	Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Diskusi</li> <li>○ Demonstrasi</li> <li>○ Simulasi</li> </ul>
<b>Asesmen Pembelajaran</b>	
Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asesmen individu</li> </ul>	Jenis Asesmen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengetahuan (tertulis).</li> <li>○ Keterampilan (praktik dan kinerja)</li> </ul>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
<p>Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam memahami, menganalisis, dan mempraktikkan aktivitas gerak spesifik <i>shooting free throw</i>, <i>underring</i>, dan <i>lay up</i> dalam permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
<b>Pemahaman Bermakna</b>	
<p>Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas gerak permainan bola basket dalam keterampilan <i>shooting freethrow</i>, <i>underring</i> dan <i>lay up</i> manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?</p>	
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	
<p>Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai gerak spesifik <i>shooting freethrow</i>, <i>shooting underring</i>, dan <i>lay up</i>?</p>	
<b>Prosedur Kegiatan Pembelajaran</b>	

1. Persiapan mengajar

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan bola basket.
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - 1) Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
  - 2) Bola basket
  - 3) Kun
  - 4) T pembatas
  - 5) Peluit dan *stopwatch*.
  - 6) Lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

2. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan, berhitung dan berdoa.
- 2) Guru mempresensi peserta didik dan memastikan semua peserta didik dalam keadaan sehat.
- 3) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 4) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 5) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas gerak *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up*.
- 6) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan statis dan dinamis.

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- Game or game form  
Guru membariskan siswanya kemudian menjelaskan sebuah masalah taktik (tantangan) kepada siswanya tentang materi game yang akan diajarkan.
- Question  
Kemudian sesi tanya jawab guru bertanya kepada siswa, maupun siswa bertanya pada gurunya tentang materi yang dibahas diawal yaitu tentang sebuah masalah taktik dalam game, untuk merangsang siswa agar dapat memfokuskan siswa dalam materi game yang akan diajarkan.
- Practice  
Guru memberikan sebuah latihan yang berkaitan dengan masalah yang muncul dalam pertanyaan-pertanyaan sebelumnya yang dibahas.

- Game

- 1) Peserta didik mempraktikkan sikap dan Gerakan *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up*.
- 2) Peserta didik melakukan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dimana masing-masing peserta didik bermain secara berkelompok dalam sebuah permainan:
  - a. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok
  - b. Masing-masing kelompok berjumlah 8 orang
  - c. Nanti 4 kelompok yaitu A, B, C dan D akan memainkan game
  - d. Kelompok A dan B memainkan terlebih dahulu
  - e. Jadi nanti kelompok akan suit nanti yang menang akan melakukan permainan dahulu
  - f. Contoh kelompok A menang, nanti kelompok A akan mengoper bola ke temannya lalu memasukkan ke ring dengan cara *shooting underring*, *free throw*, atau *lay up*.
  - g. Untuk *passing* harus menggunakan *passing overhead pass*.
  - h. Jika siswa yang berhasil memasukkan bola siswa keluar dari permainan.
  - i. Begitu seterusnya sampe siswa bisa memasukkan bola dengan waktu yang telah ditentukan.

Peraturan permainan:

- *Passing* harus menggunakan *passing overhead pass*.
  - *Shooting* yang diperbolehkan yaitu *shooting freethrow*, *underring*, dan *lay up*.
  - Siswa yang berhasil memasukkan bola keluar dari permainan/lapangan.
  - kelompok yang menang adalah kelompok yang sedikit siswa didalam lapangan/yang banyak memasukkan bola kedalam ring.
  - Waktu yang ditentukan 2x5 menit.
- c. Kegiatan Penutup (10 menit)
- 1) Salah seorang peserta didik membariskan temannya dan melakukan pendinginan.
  - 2) Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada materi *shooting freethrow*, *underring* dan *lay up*.
  - 3) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
  - 4) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

### Asesmen

#### 1. Asesmen Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Instrumen	Kriteria Asesmen
--------	--------	-----------	------------------

Tes Tulis	Essay	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang permainan bola basket?</li> <li>2. Sebutkan dan jelaskan teknik-teknik dasar permainan bola basket!</li> <li>3. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang <i>shooting</i> bola basket!</li> <li>4. Sebutkan dan jelaskan macam-macam <i>shooting</i> dalam permainan bola basket yang kalian ketahui</li> </ol>	<p>Mendapatkan skor:</p> <p>4: jika seluruh jawaban diisi dengan benar</p> <p>3: jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar.</p> <p>2: jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.</p> <p>1: jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.</p>
Jawaban		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke dalam ring basket dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai/angka.</li> <li>2. Teknik dasar bola basket:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Passing</i> (mengoper bola): passing merupakan Gerakan melempar bola untuk diberikan ke tim.</li> <li>b. <i>Catching</i> (menangkap bola): catching merupakan teknik menangkap bola dengan kedua telapak tangan terbuka lebar dan jari-jari terentang.</li> <li>c. <i>Dribble</i> (menggiring bola): usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang.</li> <li>d. <i>Pivot</i> (memoros): keadaan yang dilakukan pemain untuk melindungi bola dari musuh dengan menggunakan salah satu kaki sebagai poros.</li> <li>e. <i>Shooting</i> (menembak): Upaya memasukkan bola kedalam keranjang.</li> </ol> </li> <li>3. <i>Shooting</i> adalah usaha yang dilakukan pemain untuk memasukkan bola ke dalam</li> </ol>	

	<p>keranjang lawan dengan tujuan memperoleh angka atau skor sebanyak-banyaknya. Poin yang di dapatkan bisa berkisar antara 1 hingga 3 poin tergantung jarak ke ring basket.</p> <p>4. Macam-macam <i>shooting</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. <i>Shooting</i> dengan satu tangan (<i>one hand shoot</i>): teknik ini menggunakan satu tangan saja ketika melakukan <i>shooting</i>. Biasanya tangan yang digunakan untuk melakukan <i>shooting</i> adalah tangan terkuat.</li><li>b. Lemparan bebas (<i>free throw</i>): istilah <i>free throw</i> yang diberikan kepada satu tim karena mendapat hadiah dari pelanggaran yang dilakukan oleh lawan.</li><li>c. <i>Jump shoot</i>: Teknik menembak ini dilakukan dengan cara melompat setinggi mungkin untuk dapat memasukkan bola ke ring basket.</li><li>d. <i>Lay up shoot</i>: Teknik ini merupakan usaha tembakan yang dilakukan dengan melangkah ke sisi ring basket lalu melompat dan memasukkan bola ke dalam keranjang.</li><li>e. <i>Underring</i>: tembakan yang sering digunakan ketika seorang pemain penyerang yang berada di dekat ring basket menerima sebuah umpan, merebut bola dari <i>rebound</i>, atau melakukan <i>jump-stop</i> setelah melakukan <i>dribble-drive</i> ke arah ring basket.</li></ol>	
--	--	--

## 1. Asesmen Keterampilan

<b>Indicator</b>	<b>deskriptor</b>	<b>Rubrik</b>
<i>Shooting freethrow</i>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi berdiri digaris <i>free throw</i>.</li> <li>- Posisi kaki dibuka selebar bahu dan jari kaki lurus ke depan.</li> <li>- Pandangan fokus ke titik target/ke ring</li> <li>- Tangan yang tidak menembak berada disamping bola dan tangan yang menembak dibawah bola.</li> <li>- Jari-jari rileks, siku masuk kedalam dan bola diantara telinga dan bahu.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tekuklah lutut sedikit dan lepaskan bola dengan jari-jari tangan mengarah ke depan.</li> </ul> <p>Sikap akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketika bola terlepas usahakan posisi tangan seimbang.</li> <li>- Kaki masih berada di garis <i>free throw</i>.</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>
<i>Shooting underring</i>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiri di samping kanan/kiri ring basket dengan sudut sekitar 45 derajat menghadap ke ring.</li> <li>- Posisi bola dengan kokoh diantara kedua tangan kemudian melompatlah setinggi mungkin.</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pandangan menghadap ke arah ring basket.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat melayang, julurkan lengan ke arah ring atau papan.</li> <li>- Pada titik tertinggi lompatan lepaskan bola ke arah titik sasaran pada papan dengan bantuan kekuatan pergelangan tangan.</li> <li>-</li> </ul> <p>Sikap akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat mendarat usahakan kaki dibuka selebar bahu untuk persiapan mengambil bola (<i>rebound</i>) jika bola tidak masuk.</li> </ul>	
<p><i>Shooting lay up</i></p>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lutut diangkat dan lakukan tembakan.</li> <li>- Bola dibawa dan diposisikan diantara bahu dan telinga.</li> <li>- Pergelangan, jari jari dan lengan diarahkan.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- angkat lutut dan menembak</li> <li>- Bawa bola di antara telinga dan bahu</li> <li>- Arahkan lengan, pergelangan dan jari-jari</li> <li>- Lepaskan bola jari telunjuk jari yang halus</li> <li>- Pertahankan posisi tangan</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.          Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.          Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.          Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>

	penyeimbang pada bola sampai terlepas. Sikap akhir: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat bola sudah release gunakan kaki untuk tumpuan dengan seimbang.</li> <li>- Jika bola tidak masuk bisa melakukan rebound bola.</li> </ul>	
--	--	--

**PENILAIAN**

**UNJUK KERJA TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA BASKET**

**(PSIKOMOTOR)**

No	Nama Siswa	<i>Shooting Underring</i>				<i>Shooting Free Throw</i>				<i>Lay Up</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
<b>Nilai = Jumlah Skor Maksimal (12) x 5 =60</b>														

2. Asesmen sikap

No	Nama Siswa	Jujur				Disiplin				Kerjasama				Tanggung Jawab				Santun				Teliti			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																									
2.																									
3.																									
<b>Nilai = Jumlah Skor Maksimal 24</b>																									

**Nilai Akhir = Nilai Pengetahuan + Nilai keterampilan + Nilai Sikap**

**Jumlah Nilai Maksimal**

**x 100%**

Lampiran 8. Instrument Penelitian *Role Playing***MODUL AJAR PJOK SMP FASE D KELAS VII****ROLE PLAYING**

Penyusun : MELYNIA EVIANTI S Jen jang : SMPN 2 JUWANA Kelas : VII Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (2 Kali pertemuan).	<b>Kompetensi <u>Awal</u>:</b> Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam menganalisis dan mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan gerak dalam memainkan salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.	<b>Profil Pelajar Pancasila:</b> Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase D adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran gerak spesifik permainan bola besar melalui bola basket.
<b>Sarana Prasarana</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).</li> <li>○ Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)</li> <li>○ Rintangan/kun atau sejenisnya</li> <li>○ Peluit dan <i>stopwatch</i>.</li> </ul>		
<b>Target Peserta Didik</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Peserta didik regular/tipikal.</li> </ul>		
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maksimal 32 peserta didik.</li> </ul>		
<b>Ketersediaan Materi</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengayaan untuk peserta didik CIBI atau yang berprestasi tinggi : YA/TIDAK.</li> <li>○ Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK.</li> </ul>		
<b>Materi Ajar, Alat, dan Bahan yang Diperlukan</b>		
<b>1. Materi Pokok Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Materi Pembelajaran Reguler          Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas gerak spesifik bola besar melalui bola basket, diantaranya:           <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Keterampilan gerak menembak bola basket ke ring dengan (satu tangan dari atas kepala, dua tangan dari atas kepala, dari depan</li> </ol> </li> </ol>		

dada dengan dua tangan, loncatan ditempat, tembakan kaitan, meloncat setelah menggiring atau menerima bola/*lay up*, dan meloncat setelah menerima bola/*pivot*)

2) Keterampilan gerak dalam pokok pembelajaran ini mengenai 3 gerak dasar *Shooting*, yaitu:

- a) *Shooting FreeThrow* adalah teknik lemparan bebas dimana pemain menggunakan dua tangan.
- b) *Shooting Underring* adalah tembakan yang digunakan oleh pemain penyerang yang berada didekat atau bawah ring basket.
- c) *Lay up Shoot* adalah usaha memasukkan bola ke ring basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin.

b. Materi Pembelajaran Remedial

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memisahkan peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, dan mengubah lingkungan pembelajaran di dalam rangkaian gerakan yang sederhana.

## 2. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak shooting bola basket yaitu gerak *shooting freethrow*, *underring* dan *lay up*.
- b. Gambar teknik dasar *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up* dari mulai awalan, pelaksanaan dan sikap akhir.

## 3. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a. Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
- b. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)
- c. Kun atau sejenisnya
- d. Peluit dan *stopwatch*.
- e. Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

<b>Moda Pembelajaran</b>	
Guru memilih moda pembelajaran <i>Role Playing</i> metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode <i>role playing</i> adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan.	
<b>Pengaturan Pembelajaran</b>	
Pengaturan Peserta Didik: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Individu</li> <li>○ Berkelompok</li> </ul>	Metode: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Diskusi</li> <li>○ Demonstrasi</li> <li>○ Simulasi</li> </ul>
<b>Asesmen Pembelajaran</b>	
Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asesmen individu</li> </ul>	Jenis Asesmen: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pengetahuan (tertulis).</li> <li>○ Keterampilan (praktik dan kinerja).</li> </ul>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam memahami, menganalisis, dan mempraktikkan aktivitas gerak spesifik <i>shooting free throw</i> , <i>underring</i> , dan <i>lay up</i> dalam permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.	
<b>Pemahaman Bermakna</b>	
Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas gerak permainan bola basket dalam keterampilan <i>shooting freethrow</i> , <i>underring</i> dan <i>lay up</i> manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?	
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	
Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai gerak spesifik <i>shooting freethrow</i> , <i>shooting underring</i> , dan <i>lay up</i> ?	

### Prosedur Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Persiapan mengajar

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan bola basket.
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
  - 1) Lapangan bola basket atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
  - 2) Bola basket
  - 3) Kun
  - 4) T pembatas
  - 5) Peluit dan *stopwatch*.
  - 6) Lembar kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

#### 2. Kegiatan pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Kegiatan pendahuluan (10 menit)
  - Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan, berhitung dan berdoa.
  - Guru mempresensi peserta didik dan memastikan semua peserta didik dalam keadaan sehat.
  - Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
  - Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
  - Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas gerak *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up*.
  - Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan statis dan dinamis.
- b. Kegiatan Inti (60 menit)
 

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

  1. Memilih masalah
 

Guru membariskan siswanya, guru memberitahu masalah yang diangkat dari kehidupan siswa agar siswa dapat merasakan situasi dalam masalah tersebut dan siswa akan terdorong untuk mencari jalan keluarnya.
  2. Pemilihan peran, Menyusun tahap-tahap role playing, Menyiapkan pengamat

- Peserta didik mempraktikkan sikap dan Gerakan *shooting freethrow*, *shooting underring*, dan *lay up*.
- Peserta didik melakukan *Role Playing* dimana masing-masing peserta didik bermain secara berkelompok dalam sebuah permainan:
- Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok
- Masing-masing kelompok berjumlah 8 orang
- Kelompok dibedakan menjadi kelompok A, B, C, dan D
- Nanti tiap kelompok menunjuk satu orang untuk dijadikan ketua dan yang lainnya menjadi anggota.
- Diberikan waktu 5 menit untuk melakukan rangkaian gerakan *shooting freethrow*, *shooting underring* dan *shooting lay up*.
- Jadi, nanti anggota dibagi menjadi 3 pos yaitu di pos 1 *shooting freethrow*, pos 2 *shooting underring*, pos 3 *lay up*.
- Jadi, nanti ketua tim A memberi aba-aba di tim B, sedangkan ketua tim B memberi aba-aba di tim A. Ketua tim C memberi aba-aba tim D, ketua tim D memberi aba-aba tim C.
- Anggota tim A bersiap di pos yang sudah disediakan dan ketua tim B berdiri di pos yang sudah disiapkan untuk memberi aba-aba.
- Bola berada di pos 1, jika ketua tim B memberi aba-aba *shooting underring* maka siswa yang ada di pos 1 harus *passing bounce pass* ke pos 2 agar melakukan *shooting underring*. Kemudian jika ketua tim B memberi aba-aba *shooting lay up* siswa tadi *passing bounce pass* ke pos 3. Begitu seterusnya.

Peran:

- Tiap kelompok harus memiliki 1 ketua.
- Tiap anggota harus melakukan aba-aba yang diperintahkan oleh ketua lawan.
- Jadi ketua harus memberikan aba-aba dengan cepat agar tim lawan bingung. Karena permainan ini dibutuhkan fokus yang tinggi agar tidak salah *passing* maupun *shooting*.

Peraturan permainan:

- *Passing* harus menggunakan *passing bounce pass*
- *Shooting* yang digunakan *shooting freethrow*, *underring*, dan *lay up*
- Kelompok yang menang ditentukan pada jumlah bola yang masuk
- Waktu yang diberikan tiap kelompok adalah 5 menit
- Semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran dalam kegiatan permainan harus menjadi pengamat.

3. Diskusi dan Evaluasi

Setelah melakukan permainan siswa berkumpul berbaris ataupun duduk untuk mendiskusikan masalah-masalah dan pertanyaan dari siswa dan pengambilan keputusan dari bermain peran yang dilakukan.

c. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Salah seorang peserta didik membariskan temannya dan melakukan pendinginan.

- Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik tentang pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada materi *shooting freethrow*, *underring* dan *lay up*.
- Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

### Asesmen

#### 1. Asesmen Pengetahuan

Teknik	Bentuk	Instrumen	Kriteria Asesmen
Tes Tulis	Essay	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang permainan bola basket?</li> <li>2. Sebutkan dan jelaskan teknik-teknik dasar permainan bola basket!</li> <li>3. Jelaskan apa yang kalian ketahui tentang <i>shooting</i> bola basket!</li> <li>4. Sebutkan dan jelaskan macam-macam <i>shooting</i> dalam permainan bola basket yang kalian ketahui</li> </ol>	<p>Mendapatkan skor:</p> <p>4: jika seluruh jawaban diisi dengan benar</p> <p>3: jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar.</p> <p>2: jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar.</p> <p>1: jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.</p>
Jawaban		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 5 orang pemain bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke dalam ring basket dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai/angka.</li> <li>2. Teknik dasar bola basket: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Passing</i> (mengoper bola): <i>passing</i> merupakan Gerakan melempar bola untuk diberikan ke tim.</li> <li>b. <i>Catching</i> (menangkap bola): <i>catching</i> merupakan</li> </ol> </li> </ol>	

	<p>teknik menangkap bola dengan kedua telapak tangan terbuka lebar dan jari-jari terentang.</p> <p>c. <i>Dribble</i> (menggiring bola): usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang.</p> <p>d. <i>Pivot</i> (memoros): keadaan yang dilakukan pemain untuk melindungi bola dari musuh dengan menggunakan salah satu kaki sebagai poros.</p> <p>e. <i>Shooting</i> (menembak): Upaya memasukkan bola kedalam keranjang.</p> <p>f. <i>Shooting</i> adalah usaha yang dilakukan pemain untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan tujuan memperoleh angka atau skor sebanyak-banyaknya. Poin yang di dapatkan bisa berkisar antara 1 hingga 3 poin tergantung jarak ke ring basket.</p> <p>3. Macam-macam <i>shooting</i>:</p> <p>a. <i>Shooting</i> dengan satu tangan (<i>one hand shoot</i>): teknik ini menggunakan satu tangan saja ketika melakukan <i>shooting</i>. Biasanya tangan yang digunakan untuk melakukan <i>shooting</i> adalah tangan terkuat.</p> <p>b. Lemparan bebas (<i>free throw</i>): istilah <i>free throw</i> yang diberikan kepada satu tim karena mendapat hadiah dari pelanggaran yang dilakukan oleh lawan.</p> <p>c. <i>Jump shoot</i>: Teknik menembak ini dilakukan</p>	
--	--	--

	<p>dengan cara melompat setinggi mungkin untuk dapat memasukkan bola ke ring basket.</p> <p>d. <i>Lay up shoot</i>: Teknik ini merupakan usaha tembakan yang dilakukan dengan melangkah ke sisi ring basket lalu melompat dan memasukkan bola ke dalam keranjang.</p> <p>e. <i>Underring</i>: tembakan yang sering digunakan ketika seorang pemain penyerang yang berada di dekat ring basket menerima sebuah umpan, merebut bola dari <i>rebound</i>, atau melakukan <i>jump-stop</i> setelah melakukan <i>dribble-drive</i> ke arah ring basket.</p>	
--	--	--

## 2. Asesmen Keterampilan

<b>Indikator</b>	<b>deskriptor</b>	<b>Rubrik</b>
<i>Shooting freethrow</i>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posisi berdiri digaris <i>freethrow</i>.</li> <li>- Posisi kaki dibuka selebar bahu dan jari kaki lurus ke depan.</li> <li>- Pandangan fokus ke titik target/ke ring</li> <li>- Tangan yang tidak menembak berada disamping bola dan tangan yang menembak dibawah bola.</li> <li>- Jari-jari rileks, siku masuk kedalam dan bola diantara telinga dan bahu.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tekuklah lutut</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>

	<p>sedikit dan lepaskan bola dengan jari-jari tangan mengarah ke depan.</p> <p>Sikap akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ketika bola terlepas usahakan posisi tangan seimbang.</li> <li>- Kaki masih berada di garis <i>freethrow</i>.</li> </ul>	
<i>Shooting underring</i>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdiri di samping kanan/kiri ring basket dengan sudut sekitar 45 derajat menghadap ke ring.</li> <li>- Posisi bola dengan kokoh diantara kedua tangan kemudian melompatlah setinggi mungkin.</li> <li>- Pandangan menghadap ke arah ring basket.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat melayang, julurkan lengan ke arah ring atau papan.</li> <li>- Pada titik tertinggi lompatan lepaskan bola ke arah titik sasaran pada papan dengan bantuan kekuatan pergelangan tangan.</li> </ul> <p>Sikap akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat mendarat usahakan kaki dibuka selebar bahu untuk persiapan mengambil bola (<i>rebound</i>) jika bola tidak masuk.</li> <li>-</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>

<p><i>Shooting lay up</i></p>	<p>Sikap awal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lutut diangkat dan lakukan tembakan.</li> <li>- Bola dibawa dan diposisikan diantara bahu dan telinga.</li> <li>- Pergelangan, jari jari dan lengan diarahkan.</li> </ul> <p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- angkat lutut dan menembak</li> <li>- Bawa bola di antara telinga dan bahu</li> <li>- Arahkan lengan, pergelangan dan jari-jari</li> <li>- Lepaskan bola jari telunjuk jari yang halus</li> <li>- Pertahankan posisi tangan penyeimbang pada bola sampai terlepas.</li> </ul> <p>Sikap akhir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat bola sudah release gunakan kaki untuk tumpuan dengan seimbang.</li> <li>- Jika bola tidak masuk bisa melakukan <i>rebound</i> bola.</li> </ul>	<p>skor 4: jika empat kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 3: jika tiga kata kunci yang dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 2: jika dua kata kunci dilakukan secara benar.</p> <p>Skor 1: jika satu kata kunci dilakukan secara benar.</p>
-------------------------------	--	---

**PENILAIAN**  
**UNJUK KERJA TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA BASKET**  
**(PSIKOMOTOR)**

No	Nama Siswa	<i>Shooting Underring</i>				<i>Shooting Free Throw</i>				<i>Lay Up</i>				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
<b>Nilai = Jumlah Skor Maksimal (12) x 5 =60</b>														

3. Asesmen Sikap

No	Nama Siswa	Jujur				Disiplin				Kerjasama				Tanggung Jawab				Santun				Teliti							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.																													
2.																													
3.																													
<b>Nilai = Jumlah Skor Maksimal 24</b>																													

**Nilai Akhir = Nilai Pengetahuan + Nilai keterampilan + Nilai Sikap**

**Jumlah Nilai Maksimal**

**x 100%**

## Lampiran 9. Data Siswa

**KELAS VII D**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	ANK	L
2.	AEF	L
3.	AA	P
4.	AFI	L
5.	AAY	P
6.	AWA	P
7.	AAP	L
8.	BPM	L
9.	CAR	L
10.	DMNP	L
11.	FSA	P
12.	FST	L
13.	HDK	P
14.	JA	L
15.	K	L
16.	LPAS	P
17.	MAS	P
18.	MSZ	L
19.	MAU	L
20.	MK	L
21.	NWK	L
22.	NRS	L
23.	NS	P
24.	NES	P
25.	PBZ	P
26.	RS	L
27.	RTS	L
28.	RQ	L
29.	RA	L
30.	RC	L
31.	VXH	P
32.	ZKA	P

**KELAS VII I**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	AAF	P
2.	ASF	L
3.	AAV	L
4.	ADS	L
5.	AL	P
6.	ALAAN	L
7.	BM	L
8.	BNR	P
9.	DNZS	P
10.	DM	P
11.	ENA	P
12.	FIKP	L
13.	GYL	L
14.	IN	P
15.	IPL	P
16.	MAF	L
17.	MKR	L
18.	MRAA	L
19.	MWNA	L
20.	NRMH	P
21.	NAK	P
22.	PAP	L
23.	PA	L
24.	RDAP	L
25.	RTA	L
26.	SBW	L
27.	SA	P
28.	SNH	P
29.	VEF	P
30.	VF	P
31.	WHN	L
32.	WWH	P

Lampiran 10. Data *Pretest* dan *Posttest* dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU)

<b>Subjek</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
X1	52	75
X2	47	77
X3	45	85
X4	60	90
X5	52	85
X6	52	75
X7	50	80
X8	50	85
X9	45	80
X10	47	87
X11	55	75
X12	45	85
X13	47	80
X14	50	85
X15	52	85
X16	55	80
X17	57	77
X18	52	80
X19	60	80

X20	55	90
X21	52	75
X22	55	85
X23	57	80
X24	55	85
X25	57	75
X26	57	85
X27	57	82
X28	65	95
X29	57	85
X30	60	87
X31	50	80
X32	52	85

Lampiran 11. Data *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

<b>Subjek</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
X1	70	80
X2	57	85
X3	60	85
X4	55	85
X5	55	75
X6	52	85
X7	62	80
X8	60	75
X9	55	75
X10	65	80
X11	55	75
X12	85	95
X13	52	95
X14	55	80
X15	55	75
X16	57	90
X17	70	90
X18	55	90
X19	67	90

X20	55	75
X21	70	85
X22	57	95
X23	54	80
X24	60	85
X25	60	80
X26	70	80
X27	55	75
X28	50	80
X29	49	70
X30	60	80
X31	65	85
X32	49	65

## Lampiran 12. Analisis Data

Uji Normalitas *Teaching Game For Understanding* (TGFU)**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest_TGFU	.127	32	.200 <sup>*</sup>	.960	32	.269
PostTest_TGFU	.203	32	.002	.922	32	.024

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Normalitas *Role Playing***Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest_RP	.180	32	.010	.879	32	.002
PostTest_RP	.164	32	.028	.948	32	.126

a. Lilliefors Significance Correction

## N-Gain Score

## Descriptives

Kelompok			Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	TGFU	Mean	62.2288	1.91110	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58.3311	
			Upper Bound	66.1265	
		5% Trimmed Mean	62.1671		
		Median	64.3763		
		Variance	116.874		
		Std. Deviation	10.81081		
		Minimum	41.86		
		Maximum	85.71		
		Range	43.85		
		Interquartile Range	15.68		
		Skewness	-.117	.414	
		Kurtosis	-.592	.809	
		RP		Mean	55.4334
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			49.9010	
	Upper Bound			60.9658	
5% Trimmed Mean	54.8573				
Median	52.7778				
Variance	235.467				
Std. Deviation	15.34493				
Minimum	31.37				
Maximum	89.58				
Range	58.21				
Interquartile Range	22.22				
Skewness	.500			.414	
Kurtosis	-.345			.809	

## Lampiran 13. Dokumentasi

*Role Playing*

Pemanasan kelas VII I

Pelaksanaan Pembelajaran *Role Playing*



Pengambilan Nilai pengetahuan

Pengambilan Nilai keterampilan

### *Teaching Game for Understanding (TGFU)*



Pemanasan Kelas VII D



Pelaksanaan Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGFU)*

Pengambilan nilai pengetahuan



Pengambilan Nilai Keterampilan