



## Pengaruh Model Pembelajaran Tactical Games Dalam Permainan Bola Basket Siswa SMA Negeri 1 Cibitung

Havzy Lavayet<sup>1</sup>, Fauzan Noer Afrizal<sup>2</sup>, Gladys Shanna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Dosen Univeritas Singaperbangsa Karawang

### Abstract

Received: 23 Oktober 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 06 November 2023

*This research aims to investigate the influence of the Tactical Games learning model in basketball on high school students. The learning model is designed to enhance the understanding of tactics and teamwork in the context of basketball games. The results of the research indicate that the use of the Tactical Games learning model has a positive impact on high school students in basketball. Tactical Games learning provides students with opportunities to learn actively, participate in game-like situations similar to real conditions, and apply tactical strategies in competition.*

**Keywords:** *tactical games; teamwork; basketball*

(\*) Corresponding Author: [fauzannoer48@gmail.com](mailto:fauzannoer48@gmail.com)

**How to Cite:** Lavayet, H., Afrizal, F. N., & Shanna, G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tactical Games Dalam Permainan Bola Basket Siswa SMA Negeri 1 Cibitung. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10118101>.

## PENDAHULUAN

(ASMARITA.) menawarkan tujuh model pedagogis alternatif yang digunakan dalam kurikulum di luar instruksi langsung. (Purwitha, 2020) Salah satu model tersebut, Tactical Games Model (TGM) adalah turunan Amerikanisasi dari pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) (Kirk, 2005). Tactical Games Model (TGM) merupakan salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan taktis dalam pembelajaran olahraga, termasuk dalam permainan bola basket. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam situasi permainan yang nyata dan mengambil keputusan strategis secara aktif. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum olahraga di sekolah. (Syafrizal, 2016). Melalui pemahaman tentang efektivitas TGM dalam permainan bola basket, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para pengambil kebijakan dan guru olahraga dalam merancang kurikulum yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam olahraga. (Bogdanis G. 2007) Permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian adalah tingkat pemahaman siswa SMA Negeri 1 Cibitung tentang strategi dan konsep taktis dalam permainan bola basket. Apakah siswa memiliki pemahaman yang memadai tentang strategi permainan, seperti pola serangan, pertahanan, dan pemilihan taktik di berbagai situasi permainan? Pemahaman ini dapat berdampak langsung pada kinerja siswa dalam permainan dan pertandingan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran TGM dalam permainan bola basket terhadap siswa SMA Negeri 1 Cibitung. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas penggunaan TGM dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang strategi dan konsep taktis dalam permainan bola basket di lingkungan sekolah tersebut. (Ari Widiyatmoko.)

Enis dkk. (dalam Carpenter 2010: 19) menyatakan bahwa Model Bermain Taktis/Tactical Games Model (TGM) merupakan salah satu model yang menonjol dalam daftar model pembelajaran untuk pendidikan jasmani karena berakar dari 61 teori konstruktivisme. Pendapat senada disampaikan oleh Doolittle & Girard dalam Carpenter (2010:20), yang menyatakan bahwa: Sebagai pendekatan konstruktivis untuk pembelajaran pendidikan jasmani TGM dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menantang mereka untuk berpikir kritis tentang keterampilan, gerakan, dan keputusan yang diperlukan untuk memecahkan masalah umum yang terjadi dalam situasi permainan.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Siswa SMA Negeri 1 Cibitung akan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan menerapkan Model Pembelajaran Tactical Games (TGM) dalam pembelajaran bola basket, dan kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat dibandingkan pengaruh dari kedua metode pembelajaran terhadap pemahaman siswa tentang strategi dan konsep taktis dalam permainan bola basket. Dalam target penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cibitung tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 23 siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrument .Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan pilihan ganda (PG), pilihan ganda yang digunakan adalah berupa kerja sama. Pertanyaan dengan indeks pengetahuan dasar, sejarah dalam Basket dan teknik - teknik dalam Basket. Pilihan ganda ini adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan dalam ujian, kuis atau evaluasi yang mengharuskan responden memilih jawaban yang tepat dari beberapa pilihan yang disediakan. Pertanyaan pilihan biasanya terdiri opsi jawaban yang diberi huruf seperti A,B,C,D. Responden harus memilih salah satu jawaban yang menurut mereka benar. (Firmansyah, 2018) Pilihan ganda ini akan menjadi penilaian Pretest dan Posttest Pretest adalah penilaian yang dilakukan di awal atau pada pertemuan pertama. Sedangkan Posttest adalah penilaian yang dilakukan pada pertemuan akhir, tetapi sebelum melanjutkan ke tahap Posttest, siswa akan diberikan Treatment berupa kegiatan permainan dan pembelajaran permainan bola basket. Tujuan dari Treatment ini adalah untuk melatih dan menilai sejauh mana siswa dapat bersosialisasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

**HASIL & PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan perhitungan menggunakan SPSS hasil pre-test dan hasil post-test pembelajaran Teknik dasar permainan bola basket menggunakan metode Tactical Games

Model

*Hasil*

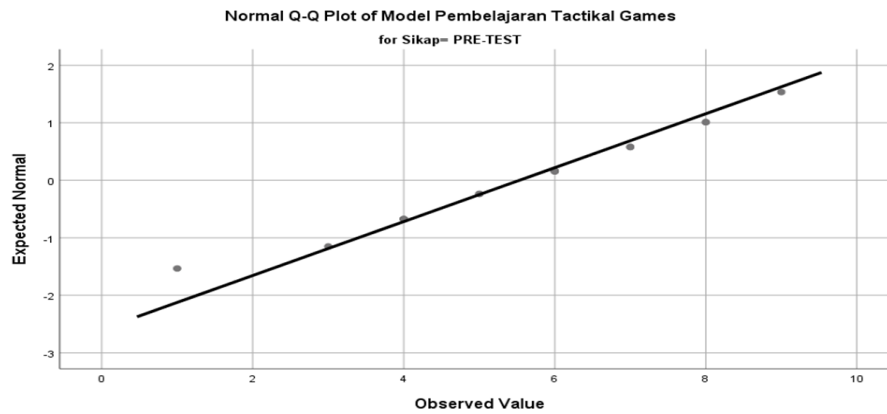
**Tabel 1. Uji Normalitas**

	Pengetahuan Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,120	15	.200	.972	15	.891

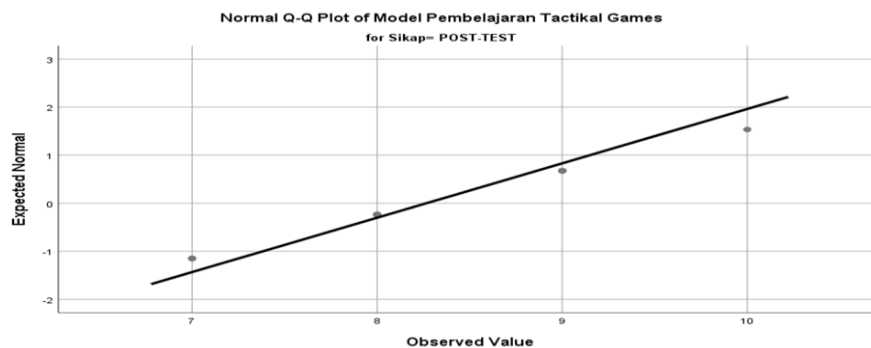


Model Pembelajaran Tactical Games	Posttest	,219	15	.052	.888	15	.063
-----------------------------------	----------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction



**Gambar 1. Grafik Hasil Test Tactical Games Mode**



Berdasarkan temuan penelitian di atas, terlihat jelas bahwa model pembelajaran Tactical Games Learning telah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada beberapa penelitian. (Putri, 2019)Objek dan tempat penelitian yang berbeda digunakan selama penelitian, yang mengarah ke berbagai temuan. Pendekatan pembelajaran didukung oleh berbagai strategi dan media pengajaran di setiap pembelajaran, selain lokasi dan topik penelitian. Dari kajian kajian penelitian terlihat bahwa terdapat beberapa variabel yang dapat mendukung penggunaan model pembelajaran tactical untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**KESIMPULAN**

Melalui pemahaman tentang efektivitas TGM dalam permainan bola basket, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para pengambil kebijakan dan guru olahraga dalam merancang kurikulum yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam olahraga.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih saya ucapkan kepada komite, guru maupun staff di SMA Negeri 1 Cibitung. Dan juga kepada rekan saya Fauzan Noer Afrizal, Galih pandu

Nurchahyo dan Indraswara Sandy Mahardika yang telah membantu dalam menyusun artikel ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ari Widiyatmoko, F. (n.d.). *MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB MAHASISWA MELALUI PEMBELAJARAN BOLA BASKET*.
- ASMARITA, D. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN TGFU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PAJANGAN*.
- Bogdanis, G. C., Ziagos, V., Anastasiadis, M., & Maridaki, M. (2007). Effects of two different short-term training programs on the physical and technical abilities of adolescent basketball players. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 10(2), 79–88. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2006.05.007>
- Firmansyah, H. (2018). ANALISIS BUTIR SOAL TES PILIHAN GANDA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA DAN KESEHATAN KELAS VIII SMP N 1 WONOSARI TAHUN AJARAN 2017/2018. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 7(12).
- Kirk, D. (2005). Model based teaching and assessment in physical education: The tactical games model. *Physical Education: Essential Issues*, 128–143.
- MOH FAKHORI RIZAL ZUNAIRI, Z. U. N. A. I. R. I., PUSPODARI, P., & BUDIMAN, A. (2022). *UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) MATERI SEPAKBOLA (DRIBBLE) KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Purwitha, D. G. (2020). Model pembelajaran flipped classroom sebagai pembelajaran inovatif abad 21. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 49–55.
- Putri, A. (2019). Implementasi Kombinasi Model Team Assisted Individualization, Numbered Heads Together, Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa PKn Pada Siswa Kelas V SDN Pengambangan 9 Banjarmasin. -, 5(1), 167–178.
- Syafrizal, F. (2016). Peran kepala sekolah dalam pengembangan manajemen sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di SD plus islam excellent bukittinggi. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 1(2), 65–79.