

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN  
KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Dita May Candrawati  
NIM. 14601241043

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN  
KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES**

Oleh :

Dita May Candrawati  
NIM. 14601241043

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGFU pada siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI TSM 1 sebagai kelompok kontrol 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. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi tes afektif siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial, yang didukung dengan uji-t.

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 signifikansi  $0,013 < 0,05$ , 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.

Kata kunci: Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU), sikap tanggung jawab dan kerja sama

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dita May Candrawati

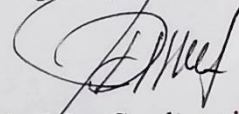
NIM : 14601241043

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pengaruh Pembelajaran Permainan Bolabasket Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Kerja Sama Siswa Kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Maret 2018  
Yang menyatakan,



Dita May Candawati  
NIM. 14601241043

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN  
KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES**

Disusun oleh:  
Dita May Candrawati  
NIM. 14601241043

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810925 200604 1 001

Yogyakarta, 22 Maret 2018

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Tugas Akhir Skripsi**

**PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET  
MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*  
(TGFU) UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN  
KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES**



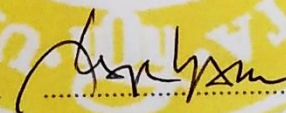
Disusun oleh:

Dita May Candrawati  
NIM. 14601241043

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

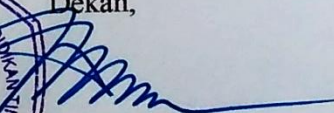
Pada tanggal 4 April 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tri Ani Hastuti, M.Pd. <b>Ketua Penguji/Pembimbing</b>		16/4 2018
Saryono, M.Or <b>Sekretaris</b>		12/4 2018
Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd. <b>Penguji I</b>		11/4 2018

Yogyakarta, 16 April 2018  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
0640707 198812 1 001

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibunda tercinta Sugiyarti, orang tua tunggal yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayang tanpa henti sehingga membuat penulis semakin yakin dan semangat tanpa lelah untuk mengejar gelar sarjana.

## **MOTTO**

Cukuplah Allah SWT sebagai penolong dan sebaik-baiknya pelindung kami  
(QS. Ali Imron: 173)

Impikan, Lakukan, Dapatkan  
(Dita May Candrawati)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Permainan Bolabasket Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Kerja Sama Siswa Kelas XI TSM 2 SMK Ma’arif 1 Wates” dapat disusun sesuai dengan harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd. Jas, M. Or., Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan.

5. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak H. Rahmad Raharja, S.Pd, M.Pd.I, selaku Kepala SMK Ma'arif 1 Wates yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK Ma'arif 1 Wates yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 20 Maret 2018

Penulis,



Dita May Candrawati

NIM. 14601241043

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Konsep Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU).....	8
2. Hakikat Permainan Bolabasket.....	12
3. Materi Pembelajaran PJOK kelas XI di SMK Ma'arif 1 Wates.....	17
4. Nilai-Nilai Afektif dalam Pembelajaran Penjas .....	19
5. Karakteristik Siswa SMK Ma'arif 1 Wates.....	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	26
C. Kerangka Berfikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Desain Penelitian.....	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
D. Sampel Penelitian.....	31
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
1. Instrumen Penelitian .....	31
2. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisa Data .....	34
1. Uji Prasyarat .....	34
2. Pengujian Hipotesis .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian .....	36
1. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	36
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	36
3. Hasil Uji Prasyarat.....	41
4. Hasil Uji Hipotesis .....	42
B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan .....	53
B. Implikasi.....	53
C. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Intrumen Penelitian.....	32
Tabel 2. Lembar Observasi Penilaian Karakter.....	33
Tabel 3. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen.....	37
Tabel 4. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kerja sama Kelompok Eksperimen.....	38
Tabel 5. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tanggung Jawab Kelompok Kontrol.....	39
Tabel 6. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kerja sama Kelompok Kontrol.....	40
Tabel 7. Uji Normalitas.....	41
Tabel 8. Uji Homogenitas.....	42
Tabel 9. Uji-t Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen.....	43
Tabel 10. Uji-t Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kerja sama Kelompok Eksperimen.....	44
Tabel 11. Uji-t Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Tanggung Jawab Kelompok Kontrol.....	45
Tabel 12. Uji-t Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kerja sama Kelompok Kontrol.....	46
Tabel 13. Uji-t <i>Pretest</i> Tanggung Jawab antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	46
Tabel 14. Uji-t <i>Pretest</i> Kerja Sama antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	47
Tabel 15. Uji-t <i>Posttest</i> Kerja Sama antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	48
Tabel 16. Uji-t <i>Posttest</i> Tanggung Jawab antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	29
Gambar 2. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen.....	37
Gambar 3. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kerja sama Kelompok Eksperimen.....	38
Gambar 4. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Tanggung Jawab Kelompok Kontrol.....	39
Gambar 5. Diagram Batang <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kerja sama Kelompok Kontrol.....	40

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
Lampiran 2. Lembar Observasi Penilaian.....	78
Lampiran 3. Data Hasil Penelitian.....	80
Lampiran 4. Presensi.....	82
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	84
Lampiran 6. Normalitas.....	87
Lampiran 7. Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 8. Uji t.....	89
Lampiran 9. Tabel t.....	93
Lampiran 10. Dokumen Hasil Data Observasi Penilaian.....	94
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian.....	98
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	100

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan penting untuk mencerdaskan bangsa dan membuat masyarakat Indonesia menjadi manusia yang seutuhnya. Pendidikan dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 (Siswoyo, dkk, 2013: 22-24), pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan di atas, terdapat dua hal yang penting untuk diwujudkan oleh lembaga pendidikan yaitu, mengembangkan kemampuan dan membangun watak melalui pendidikan di sekolah. Upaya mengembangkan kemampuan dan membangun watak atau karakter di sekolah dapat dilakukan dalam bentuk mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan yang mampu mengembangkan individu secara utuh dalam arti mencakup aspek-aspek jasmaniah (intelektual, emosional, moral dan sosial) dan rohani (spiritual) yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani dan pembiasaan pola hidup sehat (Depdiknas 2006: 131). Mantan Menteri

Negara Pemuda dan Olahraga Andi. A. Mallarangeng (Lena, 2011) mengatakan, bahwa pendidikan jasmani olahraga di Indonesia kurang maksimal diterapkan secara baik dan efektif dalam proses pembentukan watak atau karakter, hal tersebut dikarenakan pendidikan jasmani masih belum mampu mengungkap peranannya yang begitu ideal karena adanya berbagai kelemahan yang masih membelit dari waktu ke waktu. Pendidikan jasmani memberikan tekanan pembelajaran tidak hanya pada aspek psikomotor dan kognitif semata, akan tetapi menekankan pula pada aspek afektif dan sosial. Ruang lingkup materi pendidikan jasmani di sekolah terdiri dari olahraga permainan, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Olahraga permainan terdiri dari atletik, kasti, sepakbola, bulutangkis, bolabasket, bolavoli, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Berdasarkan observasi selama Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Ma'arif 1 Wates selama dua bulan, peneliti mendapati informasi mengenai SMK tersebut. SMK Ma'arif 1 Wates salah satu sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 1120 pada tahun ajaran 2017/2018 terdiri dari kelas X sebanyak 12 kelas yang terdiri dari: Teknik Otomotif Kendaraan Ringan (TKR) sebanyak 5 kelas, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TSM) sebanyak 3 kelas, Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) sebanyak 1 kelas, Teknik Audio Video (TAV) sebanyak 1 kelas, Teknik Komputer Jaringan (TKJ) sebanyak 2 kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30-35 siswa, kelas XI sebanyak 12 kelas yang terdiri dari : TKR sebanyak 5 kelas, TSM sebanyak 3 kelas, TITL sebanyak 1 kelas, TAV sebanyak 1 kelas, TKJ sebanyak 2 kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30-35 siswa, dan kelas

XII sebanyak 12 kelas yang terdiri dari : TKR sebanyak 5 kelas, TSM sebanyak 3 kelas, TITL sebanyak 1 kelas, TAV sebanyak 1 kelas, TKJ sebanyak 2 kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30-35 siswa. Setiap kelas memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda ada yang tinggi, sedang, dan kurang. Beberapa kelas yang masuk dalam kategori kurang belum mencapai kompetensi yang ditunjukkan dengan belum tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), tidak mudah mengkondisikan kelas pada saat proses pembelajaran, hanya beberapa yang berhasil menyelesaikan tugas pada waktunya, dan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran belum memuaskan.

Kelas XI TSM 2 terindikasi memiliki hambatan pada proses pembelajaran. Hambatan tersebut tidak hanya terjadi di pembelajaran penjas saja namun terjadi di pembelajaran lainnya. Berdasarkan pengalaman selama PLT dan informasi dari guru penjas serta teman mahasiswa prodi Pendidikan Otomotif yang mengajar di kelas tersebut memberikan informasi yang tidak jauh berbeda antara lain: keterlambatan dalam mengikuti pembelajaran, sedikit sulit untuk dikondisikan sehingga kelas di lapangan kurang kondusif, dan sebagian sikap siswa yang masih kekanak-kanakan. Kasus yang sering muncul ini juga mempengaruhi kemampuan akademik pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran penjas di materi bolabasket.

Permainan bolabasket merupakan salah satu materi pokok yang ada pada kurikulum 2013 tingkat SMK/SMA. Permainan bolabasket sebenarnya sangat menarik untuk dilakukan, namun kenyataannya ada beberapa siswa menolak dan menghindari materi bolabasket dengan alasan siswa kurang mempunyai

kemampuan dalam bermain bolabasket. Kurang ketertidaktarikan terhadap pembelajaran bolabasket membuat nilai kompetensi permainan bolabasket kurang memuaskan, banyak siswa yang belum dapat memenuhi standar KKM yang telah ditentukan di sekolah tersebut yaitu 76. Hal ini dikarenakan ketika guru menerangkan dan mempraktikan materi pembelajaran beberapa siswa tidak memperhatikan, kurang berani dalam mempraktikan sendiri atau malu-malu, kurang bersemangat dalam melakukan materi permainan beregu atau berkelompok seperti tidak mau merebut bola setelah kehilangan bola, masih kurang saling mendukung antar teman, sering berperilaku individual dan tidak sesuai dengan perintah guru, rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan masih kurang, dan belum banyak saling berinteraksi antar siswa satu dengan yang lain.

Interaksi terjadi apabila ada sebuah komunikasi antar siswa, interaksi juga mampu membangun nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab seseorang. Proses pembelajaran sebelumnya guru lebih dominan menggunakan metode konvensional dan penugasan dalam proses pembelajaran permainan bolabasket yang menyebabkan siswa hanya bermain-main saja dan kurang memperhatikan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab sebagai sebuah kelompok sehingga tujuan dan hasil pembelajaran kurang maksimal. Usaha untuk meningkatkan nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab pada siswa, salah satunya dengan menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TGfU adalah suatu pendekatan yang memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada taktik bermain. TGfU juga merangsang anak untuk

memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Setiawan & Nopembri, 2004: 56). Pendekatan ini juga menjadikan guru sebagai pengamat yang baik dalam rangka mendorong proses berfikir siswa selama bermain, menganalisis masalah kondisi siswa yang muncul ketika bermain, dan mengidentifikasi masalah yang ada serta bagaimana solusinya.

Berdasarkan dari tujuan pendidikan jasmani dan permasalahan yang dihadapi di kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates tersebut peneliti mencoba meneliti pengaruh pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK khususnya di SMK Ma'arif 1 Wates kelas XI TSM 2 belum maksimal.
2. Siswa kelas XI TSM 2 kurang bersemangat dalam melakukan materi permainan beregu atau berkelompok sering individual dan rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan masih kurang.
3. Penggunaan metode konvensional di SMK Ma'arif 1 Wates untuk pembelajaran permainan bolabasket belum menumbuhkan tanggung jawab dan kerja sama.

4. Perlunya usaha untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam permainan bolabasket.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut yaitu “Adakah pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU pada siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan kajian bagi peneliti lain dan berusaha untuk mengembangkannya.

### 2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan dalam perumusan program pembelajaran pendidikan jasmani yang menerapkan nilai karakter.
- b. Sebagai masukan dan informasi tambahan bagi para guru dan praktisi pendidikan jasmani.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Konsep Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU)**

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

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) berdasarkan pendapat Setiawan & Nopembri (2004: 56) adalah:

Suatu pendekatan yang merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Pendapat lain tentang pendekatan TGfU dari Pambudi (2010: 36) mengatakan bahwa:

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani.

Mengenai pendekatan TGfU Saryono & Andriyani (2017: 36) berpendapat “TGfU adalah pendekatan berpusat permainan yang fokus pada belajar untuk memahami *games* & bagaimana memungkinkan pemain menjadi pemain cerdas dalam *game*”.

Berdasarkan pendapat Griffin & Patton (2005: 2) menjelaskan “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) ialah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis”. Pendapat lain Mitchell & Collier dalam Rumini (2015: 41) menyebutkan bahwa

“*Teaching Game for Understanding means that teacher must be effective observers of game play in order to encourage thinking processes during game play, diagnose the performance problem of participants, and identify solution*”.

Pendekatan TGfU adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris untuk merancang anak untuk 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 sebaiknya 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 (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.
- 3) Pertimbangan taktik atau *Tactical awareness*  
Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.
- 4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*  
Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.
- 5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*  
Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana 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 ini memunculkan pemain-pemain permainan 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 pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- 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 di atas dapat disimpulkan bahwa TGfU adalah suatu pendekatan yang ditunjukkan untuk siswa dengan menggunakan sebuah permainan untuk bermain taktik tanpa menghilangkan tekniknya guna mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

#### **b. Hubungan TGfU dengan Pendekatan TPSR (*Teaching Personal and Sosial Responsibility*)**

Beberapa macam pendekatan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu pendekatan TGfU dan TPSR. Berdasarkan pendapat Pambudi (2010: 36) mengatakan bahwa:

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani.

Pendapat mengenai *Teaching Personal and Sosial Responsibility* (TPSR) oleh Saryono & Andriyani (2017: 18) adalah “Pendekatan yang menekankan pada

siswa untuk bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, teman, guru, alat, fasilitas, maupun lingkungan”.

Penelitian dari Sheppard (2014) menyatakan bahwa penggunaan penggabungan model pembelajaran TGfU dengan TPSR atau *Hybrid Model* dalam permainan invasi, berhasil atau efektif sebagai model yang dapat digunakan untuk meningkatkan domain/ranah afektif (tanggung jawab pribadi dan sosial) pada siswa.

Penelitian yang serupa menurut Quay & Peters (2008) penelitian yang berusaha mencari tau hubungan dari lima model yaitu TPSR, CDG (*Creating and Developing Games*), TGfU, SEDEP (*Sport Education in a Physical Education*), dan FMS (*Fundamental Motor Skills*) untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran anak-anak guna menciptakan dan mengembangkan sebuah permainan. Lima model tersebut menggambarkan bahwa hubungan satu sama lain saling berkaitan dan menciptakan sebuah makna yang berarti. Semua model tersebut dibangun di atas model sebelumnya, jadi dapat dijelaskan bahwa model TPSR pengatur sosial dimana sebagai kerangka terluas sangat penting untuk model CDG, SEDEP, TGfU, dan FMS. CDG sendiri yaitu sebuah model yang bertujuan untuk membimbing anak untuk mengembangkan sebuah permainan sesuai dengan apa yang diinginkan. Setelah itu anak akan membuat dan mengembangkan permainan terbaik yang dipilihnya untuk dimainkan dalam model SEDEP dan TGfU. Model SEDEP mengusung pendidikan olahraga ikut serta dalam pendidikan jasmani, model SEDEP sendiri masuk dalam fokus TPSR tergantung dari apa tujuan yang akan dicapainya.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut hubungan antara pendekatan TGfU dan TPSR yaitu bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan TGfU dimana pendekatan yang mengajarkan siswa tidak hanya pada teknik namun juga mengajarkan bagaimana melakukan keputusan yang tepat secara kognitif dan afektif, dapat meningkatkan ranah afektif siswa karena pendekatan TPSR sendiri memfokuskan siswa untuk bertanggung jawab. Melalui pembelajaran TGfU mendorong siswa untuk bekerja sama dalam sebuah permainan, sebagai konsekuensinya setiap siswa harus mempunyai rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, secara tidak sadar maka pendekatan TGfU juga dapat meningkatkan ranah afektif siswa.

## **2. Hakikat Permainan Bolabasket**

Tentang definisi permainan bolabasket berdasarkan pendapat Peraturan Resmi Bolabasket (2017) dijelaskan bahwa:

Bolabasket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

Penjelasan tentang permainan bolabasket berdasarkan pendapat Sumiyarsono (2002: 1) mendefinisikan permainan bolabasket yaitu:

Permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan, permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke *basket* (keranjang) lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke *basket* (keranjang) sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring dan menembak.

Sebuah pendapat lain mengenai permainan bolabasket didefinisikan berdasarkan pendapat Muhajir (2007: 11) adalah:

Suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri atas 5 orang pemain. Jenis permainan ini bertujuan untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke *basket* lawan dengan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai.

Sedangkan berdasarkan pendapat Irsyada (2000: 6) :

Bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri lima pemain. Tiap regu berusaha memasukan bola atau membuat angka dengan cara bola dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan, serta digiring ke segala arah sesuai dengan peraturan terbaru.

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

Teknik-teknik dasar bermain bolabasket diuraikan berdasarkan pendapat Mukholid (2004: 41-46), terdiri dari:

- a. Melempar dan menangkap bola  
Terdiri atas lemparan dada (*chest pass*), lemparan samping, lemparan di atas kepala, lemparan pantulan (*bounce pass*), dan lemparan bawah.
- b. Menggiring bola (*dribbling*)  
Adalah usaha untuk membawa bola menuju daerah lawan. Pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah asalkan bola dipantulkan, baik dengan berjalan atau dengan berlari. *Dribbling* dapat dilakukan dengan tangan kanan atau kiri secara bergantian tetapi tidak boleh dengan kedua tangan secara bersamaan.
- c. *Lay up* (melangkah melayang)  
Adalah melangkah yang dilakukan dengan melayang untuk mendekati *basket* (keranjang), biasanya setelah *lay up* dilanjutkan tembakan ke arah *basket* (keranjang) dengan tenaga yang sedikit sehingga seolah-olah bola itu diletakan ke dalam *basket* (keranjang).

d. Menembak (*shooting*)

Menembak dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu menembak satu tangan di atas kepala, menembak loncat dengan dua tangan (*jump shot*), dan tembakan kaitan.

e. Gerakan *pivot*

*Pivot* merupakan gerakan yang berfungsi untuk melindungi bola dari rebutan lawan. Gerakan *pivot* dilakukan dengan memutar badan kesegala arah dengan satu kaki sebagai tumpuan (poros).

Penjelasan dari teknik di atas yaitu sebagai berikut :

a. Teknik dasar memegang

Berdasarkan pendapat (Sumiyarsono 2002: 12) teknik memegang bola sebagai berikut, posisi bola melekat di bagian telapak tangan bagian atas, jari-jari membuka lebar dengan posisi rileks, kedua ibu jari terletak dekat dengan dada di bagian belakang bola menghadap ke arah tangan ke depan.

Pendapat lain yang mengenai teknik memegang bola disampaikan berdasarkan pendapat Muhajir ( 2007: 24) yaitu:

Memegang bola dalam permainan bolabasket adalah sekaligus menerima atau menangkap bola, cara memegang bola adalah sebagai berikut:

- 1) Bola dipegang dengan kedua tangan seluruhnya mengenai bola.
- 2) Letakkan tangan pada bagian samping bola agak sedikit ke belakang jari-jari terbuka, ibu jari menghadap ke dalam dan antar ibu jari yang satu dengan yang lainnya berjarak kira-kira satu telapak tangan.
- 3) Pada waktu menerima operan hendaknya bola disambut dengan kedua tangan serta ditarik ke arah bola.

b. Teknik dasar mengoper atau melempar bola

Melempar atau mengoper bola dalam bolabasket terdiri dari tiga cara yaitu, lemparan setinggi dada (*chest pass*), lemparan pantulan (*bounce pass*), dan lemparan melawati atas kepala (*over head pass*).

- 1) Lemparan setinggi dada (*chest pass*)

Lemparan setinggi dada dilakukan menggunakan kedua tangan untuk menghasilkan lemparan yang optimal, lemparan ini paling sering digunakan saat bermain. Cara melakukannya bola dipegang di depan dada, dorong bola ke arah depan sehingga tangan lurus.

2) Lemparan pantulan (*bounce pass*)

Lemparan pantulan dilakukan menggunakan dua tangan, arah bola ke bawah memantul ke sasaran. Cara melakukannya bola dipegang di depan dada, dorong ke arah bawah sehingga bola memantul ke sasaran yang dituju.

3) Lemparan melewati atas kepala (*over head pass*)

Operan ini dilakukan dengan dua tangan dan bola berada di atas kepala sedikit ke belakang. Untuk melakukan operan ini pada dasarnya sama dengan operan setinggi dada, hanya posisi letak bola yang berbeda, yaitu di atas kepala. Untuk dapat melempar bola dari atas kepala dengan benar, bola dipegang dengan kedua tangan dan berada di atas kepala, kemudian dilempar dengan mendorong bola ke atas.

c. Teknik dasar menggiring

Menggiring bola 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.

d. Teknik dasar memoros (*pivot*)

*Pivot* atau memeros 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.

e. Teknik dasar *shooting*

*Shooting* menembak bola adalah upaya memasukan bola ke dalam keranjang dengan tujuan untuk mendapatkan *point*, menembak bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu *shooting* menggunakan satu tangan dan *shooting* menggunakan dua tangan.

f. Teknik dasar *lay up*

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

Sedangkan berdasarkan pendapat Kosasih (2008: 1-55) teknik dasar permainan bolabasket terbagi menjadi 6 antara lain sebagai berikut :

a. Dasar *Body Control*

Olah kaki atau gerakan kaki (*Foot work*), yaitu keterampilan penguasaan gerak kaki. Di dalam melakukan *start* dengan cepat dan berhenti dengan segera tanpa kehilangan keseimbangan dan cepat merubah arah gerak baik dalam pertahanan maupun dalam penyerangan.

b. Pergerakan tanpa bola (*Moving without the ball*)

Pergerakan tanpa bola harus dipahami oleh setiap pemain. Inti dari pergerakan tanpa bola adalah mengelabui atau memperdaya *defender*.

- 1) *V-cut* adalah gerakan zig-zag merubah arah yang membentuk huruf "V". Untuk melakukan *V-cut* pemain harus menempatkan sebagian berat badannya pada kaki yang berlawanan pada arah yang diinginkan
- 2) *Front and rear cut* adalah gerakan yang dilakukan setelah pemain melakukan *passing* ke temannya dan mencoba memanfaatkan

- kelemahan *defender* dengan *cutting* ke arah ring dengan maksud menerima *passing* kembali. Gerakan ini sering disebut *give and go*.
- c. Penguasaan bola (*Ball handling*)  
Adalah kemampuan untuk menguasai bola. Keahlian ini menentukan seberapa baik teknik *passing-catching*, *dribbling* dan *shooting* seorang pemain.
  - d. Mengoper dan menangkap bola (*Passing and catching*)  
Lemparan operan menangkap bola (*catching*), ada 2 operan yaitu, pertama dengan satu tangan terdiri dari : *the side arm pass* atau *baseball pass*, *the lap pass*, *the back pass* and *the jump hand pass*. Kedua yaitu operan dengan 2 tangan yaitu terdiri dari : *the two hand chest pass* and *the underhand pass*.
  - e. Menggiring bola (*Dribbling*)  
Menggiring bola (*dribbling*), *dribbling* atau memantul-mantulkan bola. Dapat dilakukan dengan sikap berhenti, berjalan, atau berlari pelaksanaannya dapat dilakukan dengan menggunakan tangan kanan maupun tangan kiri seperti *dribbling* rendah, *dribbling* tinggi, *dribbling* lambat dan *dribbling* cepat.
  - f. Menembak (*Shooting*)  
Memasukkan bola (*shooting*), bila dilihat dari posisi badannya terhadap papan. (*passing shoot*), membelakangi papan (*backup shoot*), menghadap papan dengan sikap berhenti, menghadap papan dengan sikap lari, membelakangi papan dengan sikap berhenti dan membelakangi papan melompat.

Dari uraian beberapa pendapat tokoh di atas maka dapat disimpulkan permainan bolabasket adalah suatu 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. Permainan bolabasket juga memiliki beberapa teknik di dalamnya antara lain dasar *body control*, pergerakan tanpa bola, penguasaan bola, mengoper dan menangkap bola, menggiring bola, dan menembak.

### **3. Materi Pembelajaran PJOK kelas XI di SMK Ma'arif 1 Wates**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru penjas di SMK Ma'arif 1 Wates Kurikulum 2013 sudah digunakan di SMK Ma'arif 1 Wates. Kurikulum 2013 kelas

XI di dalamnya terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). KI-1 adalah kompetensi inti untuk aspek spiritual, KI-2 adalah kompetensi inti untuk aspek sosial, KI-3 adalah kompetensi inti untuk aspek pengetahuan, dan KI-4 adalah kompetensi inti untuk aspek keterampilan.

Peneliti menggunakan KI-2 sebagai acuan untuk melakukan penelitian guna meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama peserta didik. Adapun KI nomor 2 berbunyi yaitu menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. Kompetensi ini memfokuskan pada sikap sosial yang dicapai melalui pembelajaran tidak langsung, pengembangan kompetensi sikap tersebut dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Berdasarkan KI nomor 3 dan 4, bunyi KD untuk nomor 3 dan 4 lebih mendeskripsikan materi apa yang akan diajarkan dan membantu merumuskan supaya tujuan dari materi tersebut tercapai. Melihat kata kerja operasional dari KD nomor 3 bisa dikatakan untuk kompetensi di bidang pengetahuan sudah menitik beratkan pada kemampuan tingkat kognitif peserta didik, sedangkan untuk KD nomor 4 kompetensi ini menitik beratkan pada kemampuan keterampilan atau psikomotor yang harus dikuasai peserta didik untuk mencapai tujuan dari kompetensi tersebut.

Berdasarkan KD nomer 4 dapat diidentifikasi beberapa ruang lingkup materi pokok yang diajarkan meliputi olahraga permainan, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri atau senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Materi pada semester genap di kelas XI SMK Ma'arif 1 Wates adalah atletik meliputi tolak peluru, lempar cakram, lari estafet. Aktivitas akuatik meliputi renang. Olahraga permainan meliputi sepakbola, basket, voli, futsal. Khususnya untuk permainan bolabasket bisa diidentifikasi materi untuk kelas XI yaitu melempar bola, menangkap bola, menggiring bola, menembak bola, *lay up shoot*, *pivot*, dan *rebound*.

Berdasarkan silabus yang ada di sekolah tersebut untuk permainan bolabasket mendapatkan alokasi waktu selama 9 jam pertemuan dan 3 jam pelajaran setiap minggunya.

#### **4. Nilai-Nilai Afektif dalam Pembelajaran Penjas**

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah memiliki nilai-nilai yang bermanfaat bagi peserta didik salah satunya nilai afektif. Melalui program pengajaran pendidikan jasmani pada domain afektif, peserta didik akan dibina dan dikembangkan serta diarahkan kepada pembentukan kepribadian yang positif untuk selalu bersikap sportif, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, percaya diri, dan menghargai orang lain. Penelitian ini akan memfokuskan peserta didik untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama.

##### **a. Sikap tanggung jawab**

Berdasarkan pendapat Lickona (2013: 73) berpendapat bahwa “Tanggung jawab berarti melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di

sekolah, maupun di tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik”. Pendapat lain berdasarkan pendapat Zuriah (2007: 83) menjelaskan bahwa “Tanggung jawab sebagai suatu sikap dan perilaku yang berani menanggung segala akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya”.

Dari beberapa pendapat di atas sikap tanggung jawab ialah suatu sikap yang dimiliki seseorang dalam melaksanakan suatu tugas ataupun kewajiban dan bersedia menanggung semua akibat yang terjadi dari perbuatan yang sudah dilakukan.

#### 1) Indikator sikap tanggung jawab

Berdasarkan pendapat Daryanto & Darmiatun (2013: 142-143) terdapat dua indikator tanggung jawab yaitu indikator tanggung jawab di sekolah dan di kelas.

Adapun penjabarannya sebagai berikut:

Indikator tanggung jawab di sekolah, meliputi:

- a) Membuat laporan setiap kegiatan yang dilakukan dalam bentuk lisan maupun tertulis
- b) Melakukan tugas tanpa disuruh
- c) Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah dalam lingkup terdekat
- d) Menghindari kecurangan dalam pelaksanaan tugas

Indikator tanggung jawab di kelas:

- a) Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- b) Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah
- c) Mengajukan usul dalam pemecahan masalah

Berdasarkan pendapat Saryono & Andriyani (2017: 19) tingkatan tanggung jawab yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran tanggung jawab pribadi dan sosial ada lima tingkatan, yaitu:

- 1) Menghormati hak dan perasaan orang lain
  - a) Kontrol diri
  - b) Hak untuk resolusi konflik yang damai
  - c) Hak untuk dilibatkan
- 2) Partisipasi dan Usaha

- a) Motivasi diri
- b) Eksplorasi usaha dan tugas baru
- c) Keberanian untuk bertahan ketika keadaan sulit
- 3) Kemandirian
  - a) Kemandirian terhadap tugas
  - b) Perkembangan penetapan tujuan
  - c) Keberanian untuk menghadapi tekanan kawan sebaya
- 4) Membantu orang lain dan kepemimpinan
  - a) Peduli dan perhatian
  - b) Sensitivitas dan koresponsifan
  - c) Kekuatan diri
- 5) Di luar Gym/Arena Olahraga
  - a) Mencoba ide ini di luar area hidup
  - b) Menjadi contoh/teladan

Beberapa indikator yang sudah dibuat di atas akan dijadikan peneliti sebagai kisi-kisi instrumen dalam pembuatan lembar observasi pengamatan untuk menilai sikap tanggung jawab siswa. Indikator diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa berusaha mencapai target yang sudah disepakati.
- 2) Siswa menyelesaikan permainan sesuai yang diminta oleh guru.
- 3) Siswa mengerjakan instruksi yang diberikan oleh guru.
- 4) Membantu memecahkan masalah ketika ada teman yang kesulitan.
- 5) Meminta maaf ketika bermain mengalami kontak fisik
- 6) Mengambil bola ketika bola terlepas dari tangkapan atau tidak tertangkap.
- 7) Mengembalikan bola pada tempat semula dan menggunakannya dengan baik
- 8) Siswa dapat memposisikan diri sesuai dengan tugas yang dibagi oleh kelompok masing-masing baik menjaga maupun menyerang.

b. Sikap kerja sama

Poerwadarminta (2002: 492) secara singkat mendefinisikan “Kerja sama sebagai perbuatan bantu-membantu atau perbuatan yang dilakukan bersama-sama”. Sedangkan berdasarkan pendapat Hawadi (2006: 2) menjelaskan bahwa “Kerja

sama adalah membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil pada anggota kelompok. Berdasarkan pendapat Yusuf (2004:125) adalah “Sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas pengertian kerja sama dapat disimpulkan yaitu suatu perbuatan yang dilakukan secara bersama-sama agar pekerjaan menjadi ringan dan cepat selesai untuk menumbuhkan semangat gotong royong dan tolong-menolong.

#### 1) Ciri-ciri atau karakteristik kerja sama

Empat elemen dasar dalam kerja sama berdasarkan pendapat David dalam (Suyanto, 2005: 154) mengklasifikasikan, yaitu: adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

Berdasarkan pendapat Saputra & Rudyanto (2005: 40-42) menyatakan bahwa:

Pencapaian kerja sama menuntut beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh anggota, yaitu: adanya kepentingan yang sama, didasari oleh prinsip keadilan, dilandasi oleh sikap saling pengertian, adanya tujuan yang sama, saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, saling menghargai, dan kompromi.

Dilihat dari dua definisi kerja sama di atas, dapat disimpulkan ciri-ciri atau karakteristik kerja sama yaitu adanya interaksi, adanya tanggung jawab, adanya

kepentingan yang sama dan didasari oleh suatu prinsip saling membantu, menghargai dan saling kompromi.

Peneliti mengembangkan karakteristik di atas menjadi sebuah indikator kerja sama untuk digunakan dalam menilai peserta didik ketika melakukan pembelajaran permainan bolabasket.

- a) Berupaya memasukan bola sebanyak-banyaknya dengan bentuk kerja sama kelompok.
- b) Siswa saling bekerja sama dalam kelompok
- c) Berupaya membantu teman dalam memudahkan permainan baik saat menjaga maupun menyerang.
- d) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran
- e) Memberikan motivasi dan semangat kepada teman.
- f) Segera menempatkan diri pada posisi yang telah ditentukan dalam permainan.
- g) Berupaya untuk menjalankan tugas sesuai yang telah disepakati.
- h) Siswa tidak egois dalam penguasaan bola

## **5. Karakteristik Siswa SMK Ma'arif 1 Wates**

Manusia dilahirkan dengan pribadi yang tidak sama dengan yang lain, masing-masing orang sudah diberikan kemampuan fisik, talenta, karakter, sifat dan potensi masing-masing. Seorang anak atau siswa hari demi hari akan mengalami pertumbuhan atau perkembangan, baik dari segi fisik maupun sikis yang dimulai dari sejak lahir, masa kanak-kanak, remaja, hingga menuju dewasa. Masa remaja

berdasarkan pendapat Desmita (2009: 37-38) ditandai dengan sejumlah karakteristik yaitu sebagai berikut:

- a. Mencapai hubungan yang matang dengan teman sebaya.
- b. Dapat menerima dan belajar peran sosial sebagai pria atau wanita dewasa yang dijunjung tinggi oleh masyarakat.
- c. Menerima keadaan fisik dan mampu menggunakannya secara efektif.
- d. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
- e. Memilih dan mempersiapkan karier di masa depan sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- f. Mengembangkan sikap positif terhadap pernikahan, hidup berkeluarga dan memiliki anak.
- g. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlukan sebagai warga negara.
- h. Mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial.
- i. Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman dalam bertingkah laku.
- j. Mengembangkan wawasan keagamaan dan meningkatkan religiusitas.

Pandangan lain mengenai karakteristik anak berdasarkan pendapat Sukintaka (dalam Mulyono, 2011: 14) karakteristik anak SMA adalah sebagai berikut:

- a. Jasmani
  - 1) Kekuatan otot dan daya otot berkembang dengan baik.
  - 2) Senang kepada keterampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak akrobatik.
  - 3) Anak laki-laki keadaan jasmani sudah cukup matang.
  - 4) Anak putri proporsi energi dengan baik.
  - 5) Mampu menggunakan kemampuan dengan sangat mengagumkan.
- b. Psikis/mental
  - 1) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
  - 2) Mental menjadi stabil dan matang.
  - 3) Membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai segi.
  - 4) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah sebagai berikut:
    - a) Pendidikan
    - b) Pekerjaan
    - c) Perkawinan
    - d) Peristiwa dunia dan politik
    - e) Kepercayaan
- c. Sosial

- 1) Sadar dan peka terhadap orang dewasa
  - 2) Lebih bebas
  - 3) Berusaha lepas dari lingkungan orang dewasa atau pendidik.
  - 4) Senang kepada masalah perkembangan sosial.
  - 5) Senang kepada kebebasan diri berpetualangan.
  - 6) Sadar untuk berpenampilan yang baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
  - 7) Tidak senang kepada persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
  - 8) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.
- d. Perkembangan Motorik
- Karena anak telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, keadaan tubuh pun menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi. Oleh sebab itu mereka siap dilatih secara intensif.

Siswa kelas XI pada umumnya memasuki usia 15-17 tahun, pada masa ini sifat anak perempuan maupun anak laki-laki memiliki aspek negatif yang ditunjukkan dengan mudah gelisah, bingung, kurang suka berkerja, mudah jengkel dan marah. Pada perkembangan ini merupakan masa yang diwarnai oleh perubahan-perubahan sifat kepribadian, setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Penyebab atau sumber dari perbedaan berdasarkan pendapat (Sugihartono, dkk, 2013: 29-30) menyebutkan bahwa manusia menjadi individu unik dikarenakan oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan.

Karakteristik siswa SMK Ma'arif 1 Wates berbeda dengan sekolah-sekolah pada umumnya, jumlah siswa putra di SMK Ma'arif 1 Wates lebih banyak dibandingkan jumlah siswa putri karena pada dasarnya sekolah ini adalah STM bukan SMEA. Siswa kelas XI TSM 2 terdiri dari 28 siswa dalam satu kelas tersebut siswa putra semua, yang memiliki karakteristik sukar dikendalikan. Pada usia ini siswa mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, sehingga jika

diberikan kegiatan-kegiatan yang baik dan efektif maka dengan melalui pendidikan jasmani mampu menanamkan karakter kepada siswa.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Titis Nurina (2013), yang berjudul “Upaya Peningkatan Karakter Tanggung Jawab, Kerja sama, dan Percaya Diri dalam Permainan Bolabasket Melalui Model TPSR pada Siswa Putri Kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta”. Bertujuan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab, kerja sama, dan percaya diri siswa putri kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta dengan model TPSR dalam pembelajaran permainan bolabasket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putri kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah sembilan siswa. Analisis data menggunakan analisis diskriptif, kualitatif, kuantitatif. Dengan hasil bahwa model pembelajaran TPSR dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket yang berdampak pada kepercayaan diri siswa putri kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang dapat dilihat dari peningkatan nilai keterampilan psikomotor, afektif, dan kognitif siswa.
2. Penelitian Sikha Basti Nursetya (2013), yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wates dalam Mengikuti

Pembelajaran Penjasorkes Melalui *Reinforcement* (Penguatan)”. Bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas X D dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes melalui *reinforcement* (penguatan). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subyek penelitian adalah siswa kelas X D SMA Negeri 1 Wates yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara kepada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X D mengalami peningkatan kedisiplinan secara signifikan setelah diberi tindakan oleh guru kolaborator. Pada siklus I pertemuan pertama tingkat kedisiplinan hanya 35,9%, kemudian pada siklus I pertemuan kedua kedisiplinan berada di 67,1%. Setelah siklus I berakhir ternyata kedisiplinan belum memenuhi KKM. Penelitian dikatakan berhasil jika tingkat kedisiplinan sudah berada pada 80%. Dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama, kedisiplinan sudah mencapai 85,%. Demikian dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes dapat ditingkatkan melalui *reinforcement* (penguatan).

### **C. Kerangka Berfikir**

Pendidikan jasmani adalah proses belajar yang memanfaatkan aktivitas jasmani guna menghasilkan perubahan kualitas individu baik dari segi fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani tidak hanya memberikan tekanan pada aspek psikomotor dan kognitif semata, akan tetapi menekankan pula pada aspek afektif dan sosial yang bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani,

keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Berdasarkan dari tujuan pendidikan jasmani dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates tersebut peneliti mencoba meneliti pengaruh pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama. Pendekatan ini diberikan untuk siswa dengan menggunakan sebuah permainan untuk bermain taktik tanpa menghilangkan teknik guna mengembangkan kemampuan, karakter dan keterampilan siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

Pendekatan TGfU mengajarkan siswa tidak hanya pada teknik, namun mengajarkan juga bagaimana melakukan keputusan yang tepat secara kognitif dan afektif. Kurangnya penelitian mengenai pendekatan TGfU untuk meningkatkan ranah afektif siswa membuat peneliti mencoba menerapkan pendekatan TGfU untuk meningkatkan ranah afektif tanggung jawab dan kerja sama siswa melalui pembelajaran permainan bolabasket.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu ada pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

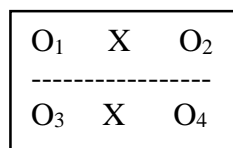
### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* (eksperimen kuasi) dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Jenis penelitian ini bisa juga disebut eksperimen semu karena mempunyai variabel kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sukardi, 2013: 16). Kelompok eksperimen yaitu kelas XI TSM 2, sedangkan untuk kelompok kontrol yaitu kelas XI TSM 1 dipilih berdasarkan karakteristik yang hampir sama dengan kelas XI TSM 2. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Kedua kelompok tersebut diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal sebelum adanya perlakuan. Kelompok kontrol diberikan *posttest* setelah pembelajaran yang biasa digunakan guru, sedangkan kelompok eksperimen diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan yaitu pendekatan TGfU.

Adapun rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design* tersebut berdasarkan pendapat Sukardi (2003: 186) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *pretest* kelompok yang mendapatkan perlakuan

O<sub>2</sub> : *posttest* kelompok yang mendapatkan perlakuan

O<sub>3</sub> : *pretest* kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan

O<sub>4</sub> : *posttest* kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan

X : perlakuan yang diberikan yaitu pendekatan TGfU

## **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU pada siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau *independent variable* (X), sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat atau *dependent variable* (Y).

Berdasarkan pendapat Sukardi (2003: 179) menjelaskan bahwa “Variabel *independen* (bebas) biasanya merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pendekatan TGfU, suatu pendekatan yang lebih bisa membuat anak akan aktif bermain dan anak akan lebih merasa senang karena pembelajarannya dirancang dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pendapat Sukardi (2003: 179) menjelaskan bahwa “Variabel *dependen* (terikat) merupakan variabel yang diukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah tanggung jawab dan kerja sama. Tanggung jawab yaitu sikap ataupun perilaku seseorang dalam mempertanggung jawabkan terhadap hal-hal yang telah dilakukan, dan kerja sama yaitu menyelesaikan suatu pekerjaan atau yang lainnya secara bersama-sama.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Wates yang terletak di jalan Puntodewa, Gadingan, Wates, Kulon Progo.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pengambilan data dilaksanakan selama 1 bulan pada bulan Maret 2018.

## **D. Sampel Penelitian**

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 wates sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 28 siswa putra, sedangkan untuk kelompok kontrol dipilih oleh guru penjas kelas yang karakteristiknya hampir sama dengan kelompok eksperimen.

## **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat sebagai pengumpul data penelitian yang memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur (Sukardi, 2003: 134). Penelitian ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### **a. RPP**

Dalam penelitian ini berdasarkan silabus di SMK Ma'arif 1 Wates untuk alokasi materi permainan bolabasket kelas XI dalam semester genap mendapat 3 kali pertemuan.

b. Lembar observasi penilaian karakter

Merupakan lembar penilaian terhadap karakter siswa mengenai tanggung jawab dan kerja sama saat bermain bolabasket yang akan diisi oleh peneliti dan guru penjas (kelompok kontrol).

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Pengaruh TGfU terhadap domain afektif	1. Tanggung jawab	a. Melakukan tugas dengan baik	1,2,3	3
		b. Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah dalam lingkup terdekat	4	1
		c. Menghindari kecurangan dalam pelaksanaan tugas	5	1
		d. Pelaksanaan tugas piket secara teratur	6,7	2
		e. Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah	8	1
	1. Kerja sama	a. Adanya kepentingan yang sama	1,2	2
		b. Saling membantu	3,4	2
		c. Adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok	5	1
		d. Masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan	6,7	2
		e. Penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat	8	1
Jumlah soal				16

**Tabel 2. Lembar Observasi Penilaian Karakter**

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai		Σ	NA
		Tanggung Jawab								Kerja sama								T	K		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	J	S		
1.	S1																				
2.	S2																				
3.	S3																				
<b>JUMLAH NILAI MAKSIMAL TJ</b>		<b>: 8</b>																			
<b>JUMLAH NILAI MAKSIMAL KS</b>		<b>: 8</b>																			
<b>JUMLAH NILAI MAKSIMAL</b>		<b>: 16</b>																			

Kriteria Penilaian :

TJ : tanggung jawab

KS : kerja sama

Berilah tanda cek (v) pada kolom nilai sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

- \* **Nilai 8** : jika peserta didik mampu memunculkan 8 kata kunci diatas
- \* **Nilai 7** : jika peserta didik mampu memunculkan 7 kata kunci diatas
- \* **Nilai 6** : jika peserta didik mampu memunculkan 6 kata kunci diatas
- \* **Nilai 5** : jika peserta didik mampu memunculkan 5 kata kunci diatas
- \* **Nilai 4** : jika peserta didik mampu memunculkan 4 kata kunci diatas
- \* **Nilai 3** : jika peserta didik mampu memunculkan 3 kata kunci diatas
- \* **Nilai 2** : jika peserta didik mampu memunculkan 2 kata kunci diatas
- \* **Nilai 1** : jika peserta didik mampu memunculkan 1 kata kunci diatas

$$\text{Nilai TJ/KS} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal (8)}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai maksimal (16)}} \times 100$$

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan pada kedua kelompok dengan menggunakan lembar observasi tes afektif siswa yang diisi oleh peneliti dan guru penjas (kelompok kontrol).

## **F. Teknik Analisa Data**

Sebelum melangkah ke uji-t, data yang dianalisis harus berdistribusi normal dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

### **1. Uji Prasyarat**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 16. Jika nilai  $p >$  dari 0,05 maka data normal, akan tetapi sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p <$  dari 0,05 maka data tidak normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *anova test* menggunakan bantuan program SPSS 16, jika hasil analisis menunjukkan nilai  $p >$  dari 0.05, maka data tersebut homogen, akan tetapi jika hasil analisis data menunjukkan nilai  $p <$  dari 0.05, maka data tersebut tidak homogen.

### **2. Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16. Langkah-langkah dalam menganalisis data dengan menggunakan rumus uji-t (t-test) program SPSS for windows 16 adalah sebagai berikut:

#### **a. Menentukan Hipotesis**

Ha : Ada pengaruh 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.

Ho : Tidak ada pengaruh dari pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

b. Menentukan t hitung dan t tabel

Penentuan t hitung diperoleh dengan menggunakan *Paired Sampel T Test* dan *Independent Samples T Test*. Hasil dari t hitung kemudian dicocokkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% (*t tabel*). T tabel dicari pada tabel signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$ .

c. Menentukan kriteria pengujian

Hasil dari t hitung kemudian dicocokkan dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% (*t tabel*). Menurut Priyatna (2012: 24) kriteria yang digunakan dalam uji-t (t-test) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika t hitung  $>$  t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- 2) Jika t hitung  $<$  t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak

Menurut Priyatna (2012: 25), berdasarkan probabilitas atau nilai signifikansi kriteria yang digunakan dalam uji-t (t-test) ini adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (P)  $<$  0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai signifikansi (P)  $>$  0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Ma'arif 1 Wates. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates semester genap tahun ajaran 2017/2018 berjumlah 28 siswa putra yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol peneliti berkerja sama dengan guru penjas memilih kelas XI TSM 1 yang mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan kelompok eksperimen. Karakteristik itu nampak pada jumlah siswa di setiap kelas yang hampir sama, usia, dan kemampuan siswa yang hampir sama. Berdasarkan kesamaan karakteristik tersebut, peneliti menggunakan kelas XI TSM 1 sebagai kelompok kontrolnya. Waktu penelitian dilakukan yaitu *pretest* dilaksanakan pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2018, sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2018. *Posttest* pada kelompok eksperimen dilakukan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan pendekatan TGfU.

##### **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Data *pretest* dan *posttest* tanggung jawab dan kerja sama dalam permainan bolabasket kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diukur menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian tanggung jawab dan kerja sama dalam permainan bolabasket kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dideskripsikan sebagai berikut:

## a. Kelompok Eksperimen

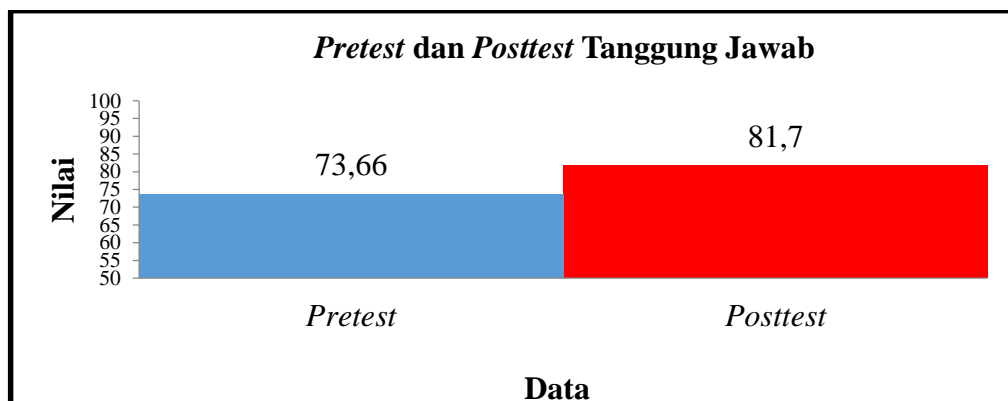
### 1) *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk hasil *pretest* nilai minimal = 50,00, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 73,66, simpang baku = 11,95, sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 62,50, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 81,70, simpang baku = 12,02. Hasil selengkapnya sebagai berikut:

**Tabel 3. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen**

Statistik	<i>Pretest</i> Tanggung Jawab	<i>Posttest</i> Tanggung Jawab
<i>N</i>	28	28
<i>Mean</i>	73.6607	81.6964
<i>Median</i>	75.0000	81.2500
<i>Mode</i>	75.00	75.00
<i>Std. Deviation</i>	11.95056	12.01954
<i>Minimum</i>	50.00	62.50
<i>Maximum</i>	100.00	100.00
<i>Sum</i>	73.6607	81.6964

Berdasarkan data pada tabel 3 tersebut di atas, *pretest* dan *posttest* tanggung jawab dalam permainan bolabasket kelompok eksperimen dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen**

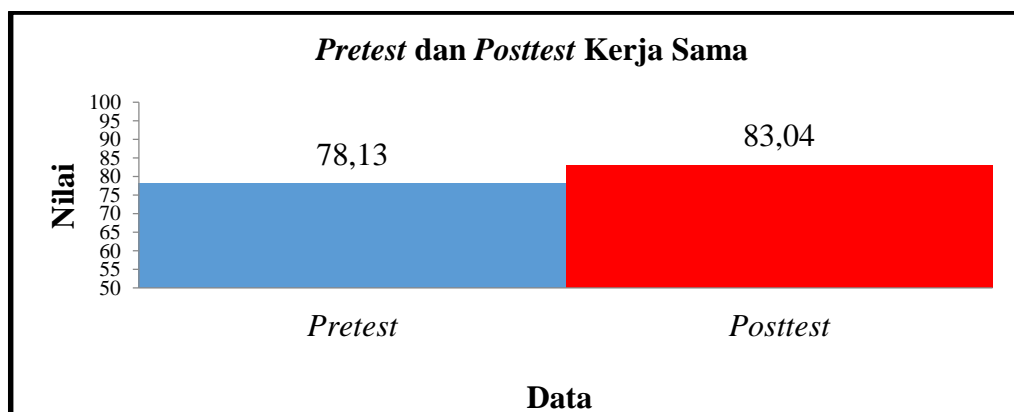
## 2) *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk hasil *pretest* nilai minimal = 62,50, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 78,13, simpang baku = 11,09, sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 62,50, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 83,04, simpang baku = 11,39. Hasil selengkapnya sebagai berikut:

**Tabel 4. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama Kelompok Eksperimen**

Statistik	<i>Pretest</i> Kerja sama	<i>Posttest</i> Kerja sama
<i>N</i>	28	28
<i>Mean</i>	78.1250	83.0357
<i>Median</i>	75.0000	81.2500
<i>Mode</i>	75.00	75.00
<i>Std. Deviation</i>	11.08939	11.39276
<i>Minimum</i>	62.50	62.50
<i>Maximum</i>	100.00	100.00
<i>Sum</i>	78.1250	83.0357

Berdasarkan data pada tabel 4 tersebut di atas, *pretest* dan *posttest* kerja sama dalam permainan bolabasket kelompok eksperimen dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama Kelompok Eksperimen**

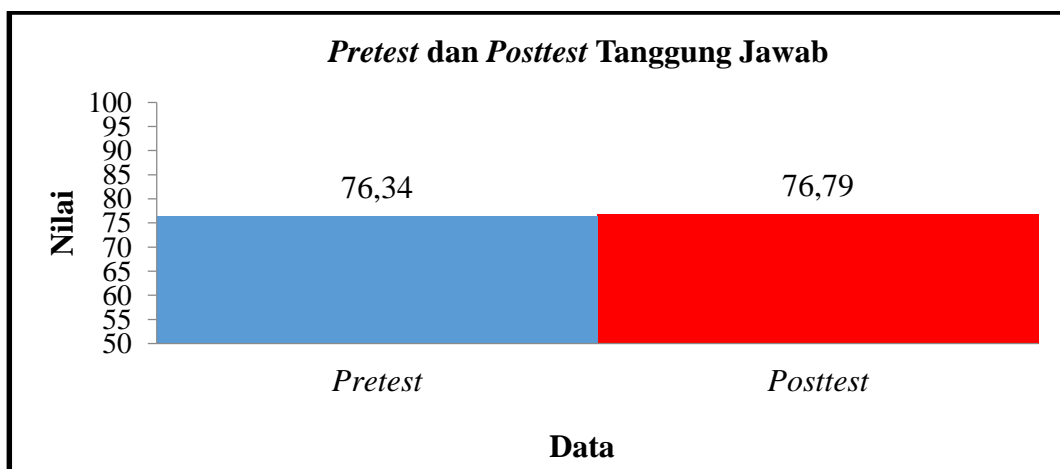
## b. Kelompok Kontrol

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk hasil *pretest* nilai minimal = 50,00, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 76,34, simpang baku = 12,43, sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 50,00, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 76,79, simpang baku = 13,91. Hasil selengkapnya sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab Kelompok Kontrol**

Statistik	<i>Pretest</i> Tanggung Jawab	<i>Posttest</i> Tanggung Jawab
<i>N</i>	28	28
<i>Mean</i>	76.3393	76.7857
<i>Median</i>	75.0000	75.0000
<i>Mode</i>	75.00	75.00
<i>Std. Deviation</i>	12.42537	13.90872
<i>Minimum</i>	50.00	50.00
<i>Maximum</i>	100.00	100.00
<i>Sum</i>	76.3393	76.7857

Berdasarkan data pada tabel 5 tersebut di atas, *pretest* dan *posttest* tanggung jawab dalam permainan bolabasket kelompok kontrol dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab Kelompok Kontrol**

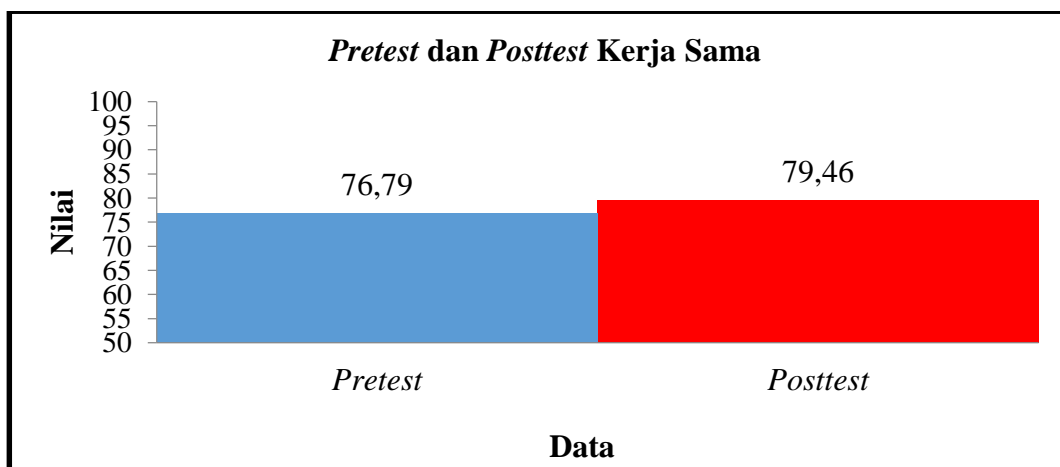
### 3) *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif untuk hasil *pretest* nilai minimal = 62,50, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 76,79, simpang baku = 11,64, sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 62,50, nilai maksimal = 100,00, rata-rata = 79,46, simpang baku = 12,37. Hasil selengkapnya sebagai berikut:

**Tabel 6. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama Kelompok Kontrol**

Statistik	<i>Pretest</i> Kerja sama	<i>Posttest</i> Kerja sama
<i>N</i>	28	28
<i>Mean</i>	76.7857	79.4643
<i>Median</i>	75.0000	75.0000
<i>Mode</i>	75.00	75.00
<i>Std. Deviation</i>	11.64397	12.36702
<i>Minimum</i>	62.50	62.50
<i>Maximum</i>	100.00	100.00
<i>Sum</i>	76.7857	79.4643

Berdasarkan data pada tabel 6 tersebut di atas, *pretest* dan *posttest* kerja sama dalam permainan bolabasket kelompok kontrol dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama Kelompok Kontrol**

### 3. Hasil Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Hasilnya disajikan pada tabel 7 sebagai berikut.

**Tabel 7. Uji Normalitas**

<b>Kelompok</b>	<b>P</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Eksperimen</b>			
<i>Pretest</i> tanggung jawab	0,077	0.05	Normal
<i>Posttest</i> tanggung jawab	0,164	0.05	Normal
<i>Pretest</i> kerja sama	0,139	0.05	Normal
<i>Posttest</i> kerja sama	0,146	0.05	Normal
<b>Kontrol</b>			
<i>Pretest</i> tanggung jawab	0,149	0.05	Normal
<i>Posttest</i> tanggung jawab	0,243	0.05	Normal
<i>Pretest</i> kerja sama	0,195	0.05	Normal
<i>Posttest</i> kerja sama	0,160	0.05	Normal

Dari hasil tabel 7 di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0,05. maka variabel berdistribusi normal. Karena semua data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 87.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika  $p > 0.05$  maka tes dinyatakan homogen, jika  $p < 0.05$  maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

**Tabel 8. Uji Homogenitas**

<b>Kelompok</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Eksperimen</b>				
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,878	Homogen
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	1	54	0,770	Homogen
<b>Kontrol</b>				
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,849	Homogen
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	1	54	0,690	Homogen
<b>Kelompok Eksperimen dan Kontrol</b>				
<i>Pretest</i> tanggung jawab	1	54	0,153	Homogen
<i>Posttest</i> tanggung jawab	1	54	0,670	Homogen
<i>Pretest</i> kerja sama	1	54	0,450	Homogen
<i>Posttest</i> kerja sama	1	54	0,890	Homogen

Berdasarkan dari tabel 8 di atas dapat dilihat nilai *pretest-posttest* sig.  $p > 0,05$  sehingga data bersifat homogen. Hasil semua data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 7 halaman 88.

#### **4. Hasil Uji Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan *paired t test* dan *independent t test* dengan menggunakan bantuan SPSS 16. Hipotesis statistiknya sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh 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.

Ho : Tidak ada pengaruh dari pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Hipotesis yang sudah ada dilanjutkan dengan uji t, uraian hasil uji hipotesis sebagai berikut:

**a. Kelompok Eksperimen**

1) *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab

Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, maka pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU memberikan pengaruh terhadap peningkatan tanggung jawab siswa. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 9. Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Tanggung Jawab Kelompok Eksperimen**

Kelompok	Rata-rata	<i>t-test for Equality of means</i>				
		t ht	t tb	Sig.	Selisih	%
<i>Pretest</i>	73,6607	3,012	2,052	0,006	8,03571	10,91%
<i>Posttest</i>	81,6964					

Berdasarkan dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  3,012 dan  $t_{table}$  ( $df_{27;0,05}$ ) 2,052 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,006. Melihat hasil  $t_{hitung}$  3,012 >  $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ . Diketahui hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma’arif 1 Wates”, diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Terlihat dari data *pretest* memiliki rerata 73,66, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 81,70. Besarnya peningkatan

tanggung jawab siswa tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 8,04 dengan kenaikan persentase sebesar 10,91%.

## 2) *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama

Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, maka pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU memberikan pengaruh terhadap peningkatan kerja sama siswa. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 10. Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kerja sama Kelompok Eksperimen**

Kelompok	Rata-rata	<i>t-test for Equality of means</i>				
		t ht	t tb	Sig.	Selisih	%
<i>Pretest</i>	78,1250	2,645	2,052	0,013	4,91071	6,29%
<i>Posttest</i>	83,0357					

Berdasarkan dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  2,645 dan  $t_{table}$  (df 27;0,05) 2,052 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,013. Melihat  $t_{hitung}$  2,645  $>$   $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi 0,013  $<$  0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma’arif 1 Wates”, diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Terlihat dari data *pretest* memiliki rerata 78,13, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 83,04. Besarnya peningkatan kerja sama siswa tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 4,91 dengan kenaikan persentase sebesar 6,29%.

## b. Kelompok Kontrol

### 1) *Pretest* dan *Posttest* Tanggung Jawab

Analisis selanjutnya yaitu untuk menguji *pretest* dan *posttest* tanggung jawab kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 11. Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Tanggung Jawab Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	<i>t-test for Equality of means</i>				
		t ht	t tb	Sig.	Selisih	%
<i>Pretest</i>	76,3393	0,146	2,052	0,885	0,44643	0,58%
<i>Posttest</i>	76,7857					

Berdasarkan dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  0,146 dan  $t_{tabel}$  ( $df_{27;0,05}$ ) 2,052 dengan nilai signifikansi  $p$  sebesar 0,885. Diketahui  $t_{hitung}$  0,146  $<$   $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi  $0,885 > 0,05$ , maka hasil ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* tanggung jawab siswa pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

### 2) *Pretest* dan *Posttest* Kerja sama

Analisis selanjutnya yaitu untuk menguji *pretest* dan *posttest* kerja sama kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0,05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 12. Uji-t Hasil Pre-Test dan Post-Test Kerja sama  
Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	<i>t-test for Equality of means</i>				
		t ht	t tb	Sig.	Selisih	%
<i>Pretest</i>	76,7857	0,923	2,052	0,364	2,67857	3,49%
<i>Posttest</i>	79,4643					

Berdasarkan dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  0,923 dan  $t_{tabel}$  (df 27;0,05) 2,052 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,364. Diketahui  $t_{hitung}$  0,923 <  $t_{tabel}$  2,052, dan nilai signifikansi 0,364 > 0,05. Hasil ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* kerja sama siswa pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

**c. Perbedaan *Pretest* Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

1) Perbedaan *Pretest* Tangung Jawab Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Analisis berikutnya untuk menguji *pretest* perbedaan tanggung jawab antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung}$  >  $t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 (Sig < 0,05). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 13. Uji-t *Pretest* Tanggung Jawab antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	t ht	t tb	Sig,	Selisih
Kelompok Eksperimen	73.6607	0.822	2,000	0.415	2.6786
Kelompok Kontrol	76.3393				

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 0.822 dan  $t_{tabel}$  (df =54) = 2.000, sedangkan besarnya nilai signifikansi p 0,415. Melihat  $t_{hitung}$  0.822 <  $t_{tabel}$  = 2.000 dan sig, 0,415 > 0,05, berarti tidak ada

perbedaan yang signifikan antara *pretest* tanggung jawab kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol.

2) Perbedaan *Pretest* Kerja Sama Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Analisis berikutnya untuk menguji *pretest* perbedaan kerja sama antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 ( $Sig < 0.05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 14. Uji-t *Pretest* Kerja Sama antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	t ht	t tb	Sig,	Selisih
Kelompok Eksperimen	78.1250	0.441	2,000	0.661	1.3393
Kelompok Kontrol	76.7857				

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 0.441 dan  $t_{tabel} (df = 54) = 2.000$ , sedangkan besarnya nilai signifikansi  $p$  0.661. Melihat  $t_{hitung} 0.441 < t_{tabel} = 2.000$  dan  $sig, 0,661 > 0,05$ , berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* tanggung jawab kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol.

**d. Perbedaan *Posttest* Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

1) Perbedaan *Posttest* Tangung Jawab Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Analisis berikutnya untuk menguji *posttest* perbedaan tanggung jawab antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian

dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 (Sig < 0.05). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 15. Uji-t *Posttest* Tanggung Jawab antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	t ht	t tb	Sig,	Selisih
Kelompok Eksperimen	81,6964	2,414	2,000	0,013	4,91071
Kelompok Kontrol	76,7857				

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 2,414 dan  $t_{tabel} (df = 54) = 2,000$ , sedangkan besarnya nilai signifikansi  $p$  0,013. Melihat  $t_{hitung} 2,414 > t_{tabel} = 2,000$  dan  $sig, 0,013 < 0,05$ , berarti ada perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol. Berdasarkan analisis dapat dilihat bahwa rata-rata tanggung jawab kelompok eksperimen sebesar 81,70, sedangkan rata-rata kelompok kontrol sebesar 76,79. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tanggung jawab siswa pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol, dengan selisih rata-rata sebesar 4,91.

2) Perbedaan *Posttest* Kerja Sama Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Analisis berikutnya untuk menguji perbedaan kerja sama antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0,05 (Sig < 0.05). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 16. Uji-t *Posttest* Kerja Sama antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Kelompok	Rata-rata	t ht	t tb	Sig,	Selisih
Kelompok Eksperimen	83,0357	2,124	2,000	0,016	3,57143
Kelompok Kontrol	79,4643				

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas dapat dilihat bahwa t hitung sebesar 2,124 dan  $t_{\text{tabel}} (df = 54) = 2,000$ , sedangkan besarnya nilai signifikansi p 0,016. Melihat  $t_{\text{hitung}} 2,414 > t_{\text{tabel}} = 2,000$  dan  $\text{sig}, 0,016 < 0,05$ , berarti ada perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol. Berdasarkan analisis dapat dilihat bahwa rata-rata kerja sama kelompok eksperimen sebesar 83,04, sedangkan rata-rata kelompok kontrol sebesar 79,46. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kerja sama siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol, dengan selisih rata-rata sebesar 3,57.

## **B. Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU. Berdasarkan analisis uji-t yang dilakukan maka dapat diketahui beberapa hal untuk mengambil kesimpulan adakah pengaruh signifikan pada pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil yang diperoleh antara sebelum diberikan latihan dan sesudah diberikan latihan terhadap tanggung jawab dan kerja sama pada kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa

pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU dapat meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Mengenai tanggung jawab berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, yaitu sebesar 10,91%. Berdasarkan pendapat Lickona (2013: 73) bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan sebuah pekerjaan atau kewajiban dalam keluarga, di sekolah, maupun di tempat bekerja dengan sepenuh hati dan memberikan yang terbaik. Pendapat lain berdasarkan pendapat Zuriah (2007: 83) bahwa tanggung jawab sebagai suatu sikap dan perilaku yang berani menanggung segala akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya. Sesuai teori bahwa tanggung jawab itu dapat dilaksanakan disegala tempat, dalam pembelajaran penjas dijelaskan penggunaan pendekatan TGfU dapat meningkatkan tanggung jawab karena tanggung jawab adalah kewajiban yang harus dilakukan dengan sepenuh hati oleh seseorang.

Berbicara aspek kerja sama berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates, yaitu sebesar 6,29%. Hawadi (2006: 2) menjelaskan bahwa kerja sama adalah membagi kegiatan dalam tugas-tugas kecil pada anggota kelompok, dengan kegiatan bekerja sama maka pekerjaan akan menjadi lebih ringan, cepat selesai dan menumbuhkan semangat gotong-royong, tolong-menolong pada masing-masing anak. Kerja sama berdasarkan pendapat Yusuf (2004: 125) adalah sikap mau bekerja sama dengan

kelompok. Sikap mau bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok.

*Teaching Games for Understanding* merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan. Pendekatan taktik sebagai inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dalam menggunakan pendekatan pembelajaran gerak yang telah ada serta bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif serta membentuk karakteristik siswa. TGfU merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa-siswi untuk bekerjasama dalam permainan. Sebagai konsekuensinya setiap siswa diharapkan mampu mempunyai rasa ingin tahu bagaimana cara melakukan permainan dan ingin selalu terlibat dalam permainan tersebut. Memainkan sebuah permainan memberi arti bagi penampilan siswa dan secara aktif melibatkannya dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan pendapat Griffin & Patton (2005: 1) "*Teaching Games for Understanding (TGfU) is a learner and game centered approach to sport-related game learning with strong ties to a constructivist approach to learning*". Pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. TGfU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran pendekatan taktik sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran TGfU mengutamakan dorongan yang diberikan guru kepada siswa untuk lebih aktif dalam bermain. Siswa mampu aktif dalam memberikan kontribusi baik kognitif, psikomotorik dan afektif dari umpan balik antara siswa dan guru, peran guru sebagai fasilitator saat siswa mengerjakan tugas sangat menentukan keberhasilan pembelajaran TGfU yang ditentukan oleh langkah-langkah yang harus dipedomani oleh setiap guru.

Perlu diketahui juga karena sifat kelas yang homogen kemudian jenis pendidikan sekolah mereka menyiapkan para peserta didik untuk terjun ke lapangan atau dunia kerja, sehingga mereka ditanamkan sedini mungkin untuk tanggung jawab dan bekerja sama. Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat dinyatakan bahwa pendekatan TGfU ini mempunyai pengaruh terhadap sikap tanggung jawab dan kerja sama siswa.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti kondisi tubuh, dan faktor psikologis.
2. Keterbatasan waktu yang hanya satu bulan sehingga jumlah perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen hanya 3 kali pertemuan.
3. Peneliti terlibat dalam pengambilan data yang membuat hasil data kurang begitu maksimal.
4. Jenis data dikategorikan sebagai data interval, sehingga data tersebut dapat digunakan untuk uji t.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh 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 signifikansi  $0,013 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 6,29%. Hal ini menunjukkan ada pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t (*t-test*), 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.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi yaitu:

1. Secara teoretis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmiah yang dapat dikembangkan lebih lanjut lagi tentang pendekatan TGfU dalam pembelajaran permainan bolabasket terhadap peningkatan tanggung jawab dan kerja sama siswa, tidak terbatas pada olahraga bolabasket.
2. Secara praktis

- a. Bagi guru penelitian ini dapat menjadi suatu referensi atau pilihan yang efektif untuk menggunakan pembelajaran permainan bolabasket melalui pendekatan TGfU untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama siswa.
- b. Bagi siswa penelitian ini dapat berguna untuk meningkatkan tanggung jawab dan kerja sama.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar menambah variabel pembandingan dan menambah jumlah pertemuan untuk hasil yang optimal.
2. RPP harus dikonsultasikan/validasi dengan dosen ahli terlebih dahulu.
3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Darmiatun, Suryatri.(2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan untuk Sekolah Dasar*. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dikdasmen.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Griffin, L, & Patton, K. (2005). *Two decades of teaching game for understanding: Looking at the past, present, and future*. In L. Griffin & J. Butler (Eds). *Teaching game for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 1-18). Windsor. *Human Kinetics*.
- Hawadi, R.A, Ike Anggraini Setyowati, & Khairunnisa. (2006). *Bekerja sama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Irsyada, Machfud. (2000). *Permainan bolabasket*. Jakarta: Depdiknas.
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Basketball–First Step to Win*. Semarang: Karangturi Media.
- Lena. (2011). *Penjas dan olahraga belum diimplementasikan dalam proses pendidikan karakter*. Diambil pada tanggal 28 Desember 2017, dari <http://www.uny.ac.id/berita/UNY/penjas-dan-olahraga-belum-diimplementasikan-dalam-proses-pendidikan-karakter>
- Lickona, Thomas (2013). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Penerjemah: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga
- Mukholid, Agus. (2004). *Pendidikan Jasmani Kelas 1 SMA*. Jakarta: Yudhistira.

- Mulyono. (2011). *Upaya meningkatkan motivasi belajar lompat jauh gaya menggantung dengan pendekatan bermain pada siswa kelas XI IPAIPS SMA Muhammadiyah Sewon Bantul*. Skripsi.FIK-UNY.
- Nopembri, Soni & Saryono. (2010). Gagasan dan Konsep Dasar *Teaching Games for Understanding* (TGFU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 6.87-95.
- \_\_\_\_\_ (2012). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: FIK UNY
- Pambudi, A.F. (2010). Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 7. 34-40.
- Perbasi. (2017). *Peraturan Resmi Bolabasket 2017*. Diambil pada tanggal 5 Februari 2018 pukul 13.00 WIB, dari <http://www.perbasi.or.id/peraturan-fiba/>
- Poerwadarminta, W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indoesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Priyatno, Duwi. (2012). *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta : Gava Medias.
- Quay & Pesers. (2008). *Skills, Strategi, Sport, and Sosial Responsibility: Reconciling Physical Education*. *J. Curriculum Studies*. (VOL. 40, NO. 5, 601–626).
- Saputra, Y.M & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Saryono & Andriyani, F.D. (2017). *Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Permainan Invasi*. Yogyakarta: UNY Press.

- Saryono & Rithaudin, Ahmad. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 8.144-151.
- Setiawan, Caly & Nopembri, Soni. (2004). Teaching Games for Understanding (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. 3(11). 54-61.
- Sheppard, Joanna. (2014). *Personal and Social Responsibility Through Game Play: Utilizing the Teaching Games for Understanding Instructional Model*. Tesis. University of Toronto.
- Siswoyo, Dwi dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2003). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiyarsono, Dedy. (2002). *Keterampilam Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yusuf, S.L.N. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zuriah, Nurul. (2007). *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pendekatan TGFU

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates  
Mata Pelajaran : PJOK  
Kelas/Semester : XI / II  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket (*passing*)  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 Jam Pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.	3.1.1 Menjelaskan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket <i>passing</i> ( <i>chest pass, bounce pass dan over head pass</i> ) serta menyusun rencana perbaikan. 3.1.2 Menjelaskan peraturan permainan bolabasket untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.
4.1. Mempraktikan hasil perbaikan keterampilan gerak salah satu permainan bola besar sesuai hasil analisis.	4.1.1 Mempraktikan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket <i>passing</i> ( <i>chest pass, Bounce pass dan over</i>

	<p><i>head pass</i>) serta menyusun rencana perbaikan.</p> <p>4.1.2 Mempraktikan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.</p>
--	---

### C. Tujuan Pembelajaran

- 3.1.1.1. Siswa mampu menjelaskan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket *passing (chest pass, bounce pass dan over head pass)* serta menyusun rencana perbaikan.
- 3.1.2.2. Siswa mampu menjelaskan peraturan permainan bolabasket untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama dan tanggung jawab.
- 4.1.1.1. Siswa dapat mempraktikkan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket *passing (chest pass, bounce pass dan over head pass)* serta menyusun rencana perbaikan.
- 4.1.2.2. Siswa dapat mempraktikkan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi reguler

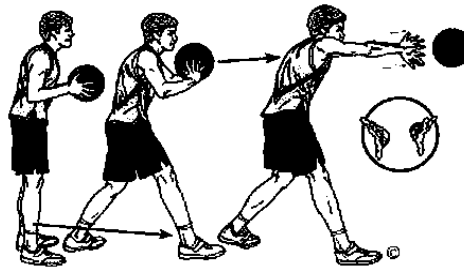
##### Teknik Gerakan Permainan Bola Basket

##### 1) *Chest Pass*

*Chest Pass* ialah memberikan bola ke teman satu team dengan cara passing tepat di depan dada. Jenis operan ini lebih cepat dan lebih kuat untuk mencapai rekan satu team yang menjadi sasaran untuk menangkap bola.

Cara melakukan gerakan *Chest Pass*

- a. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk.
- b. Badan dicondongkan ke depan.
- c. Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.
- d. Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.
- e. Langkahkan kaki kiri ke depan ke arah sasaran
- f. Kemudian kedua lengan menolak lurus ke depan.



Gambar 1. *Chest Pass*

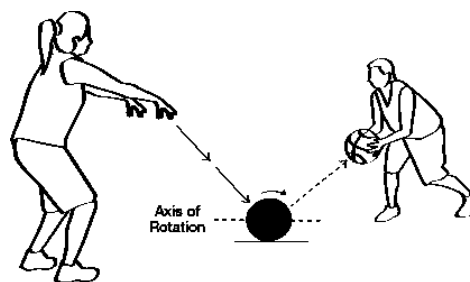
a) *Bounce Pass*

*Bounce Pass* adalah teknik melempar bola dengan ke teman satu tim dengan cara di pantulkan ke lantai. Secara teori, melakukan *bounce passing* adalah pada titik pantul  $\frac{2}{3}$  dari jarak target kawan satu tim. Teknik ini salah satu teknik mengumpan untuk menghindari atau mengelabui lawan sehingga lawan tidak mampu merebut bola.

*Bounce Pass* sangat baik di lakukan dalam pertandingan pada sasaran yang melakukan *back door cut* dan saat pemain di hadang lawan sehingga sulit mencapai passing line.

Cara melakukan gerakan *Bounce Pass*

- a. Sikap badan tegak lurus.
- b. Siku ditekuk di samping badan dan posisikan bola di depan badan.
- c. Salah satu kaki maju ke depan.
- d. Lutut ditekuk, tumpukan berat badan di antara dua kaki.
- e. Condongkan badan ke depan, tubuh rileks agar mendapat keseimbangan.
- f. Dorong bola ke arah lantai dengan sasaran  $\frac{1}{4}$  dari sasaran.
- g. Lemparan bola diawali dengan sedikit menarik bola ke arah dada untuk mendapatkan awalan di akhir dengan lecutan pergelangan tangan dengan telapak tangan menghadap ke luar.



Gambar 2. *Bounce Pass*

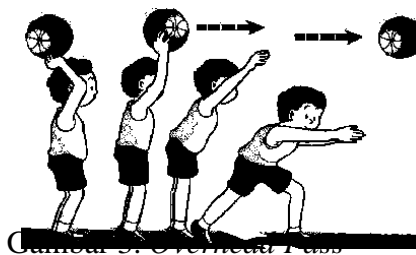
b) *Overhead Pass*

*Over Head Pass* atau yang disebut juga operan di atas kepala adalah memberikan passing atau operan ke kawan dengan memegang bola di atas kepala lalu dilemparkan ke arah kawan terdekat. Operan di atas kepala ini digunakan pada team yang memiliki postur tinggi dengan lawan yang lebih kecil. Dengan begitu *over head pass* ini sangat berguna untuk menyelamatkan bola dari sambaran lawan di depan kita.

*Over head pass* lebih tepatnya dilakukan ketika seorang pemain dijaga ketat oleh lawan sementara bola harus melewati lawan. Operan ini salah satu cara untuk meloloskan diri dari penjagaan lawan dengan memanfaatkan keberadaan kawan di area low post.

Cara melakukan gerakan *Overhead Pass*

- a. Pegang bola dengan posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku menekuk.
- b. Lemparkan bola dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya sedikit menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
- c. Lepaskan bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.



Gambar 3.1. *Overhead Pass*

## 2. Materi remedial

Materi pembelajaran remedial bisa dengan pemanfaatan tutor sebaya. Tutor sebaya adalah teman satu kelas yang mempunyai kemampuan belajar lebih. Yang diharapkan peserta didik yang mengalami kesulitan dapat melakukan perbaikan dengan teman sebayanya.

## 3. Materi pengayaan

Materi pembelajaran pengayaan adalah bentuk belajar kelompok (ekstrakurikuler) yang diberikan kepada peserta didik yang mempunyai minat lebih dan dilaksanakan pada luar jam pelajaran. Untuk penilaian pembelajarn pengayaan ini dalam bentuk portofolio sehingga menjadi tambahan nilai bagi peserta didik yang mengikuti.

## E. Metode Pembelajaran

PendekatanTGfU (*Teaching Games for Understanding*) dan demonstrasi

## F. Media, Sarana & Prasarana, dan Sumber Belajar

### 1. Media Pembelajaran

- a. Demontrasi guru

### 2. Sarana & Prasarana:

- a. Sarana
  - 1) Bola basket : 2
  - 2) Cone : 4

### b. Prasarana

- 1) Lapangan bola basket

### 3. Sumber Belajar :

- a. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. PendidikanJasmaniOlahragadanKesehatan: buku guru./Jakarta: KementrianPendidikandanKebudayaan,.

- b. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MTs Kelas XI, Cetakan ke-1, 2014. Jakarta: Kemendikbud.

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi	Ket.
<p><b>Pendahuluan (15menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan peserta didik untuk memulai pembelajaran</li> <li>2. Berbaris, berhitung, memberi salam, berdoa bersama peserta didik, mengecek kerapian peserta didik dan presensi.</li> <li>3. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan boleh tidak mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.</li> <li>5. Siswa melakukan pemanasan dengan sebuah permainan hitam hijau. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok (kelompok hitam dan hijau) pembagian kelompok berdasarkan urutan absen. Masing-masing kelompok berjumlah 15 orang untuk melakukan game hijau dan hitam. Apabila guru memberikan instruksi hiiiiii ..... jau, maka kelompok hijau berlari menghindari kejaran kelompok hitam. Sebaliknya apabila guru memberikan instruksi hiiiiii.....tam, maka kelompok hitam berlari menghindari kejaran kelompok hijau.</li> </ol>	Tanggung jawab
<p><b>Inti (105 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Kegiatan I</b> Menjelaskan cara melakukan dan peraturan permainan bolabasket yang dimodifikasi serta membagi kelompok.</li> <li><b>2. Kegiatan II</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Game 1</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Modifikasi permainan 8 lawan 8 bermain dengan lapangan sesungguhnya menggunakan 2 bola dengan penggabungan langsung lemparan dada, lemparan pantul dan lemparan atas kepala.</li> <li>2) Permainan ini saling menyerang dan bertahan untuk berusaha memasukan bola dalam keranjang yang berada di sisi lapangan, dengan satu kali bermain durasinya 8 menit.</li> <li>3) Permainan ini hanya menggunakan penggabungan lemparan dada, lemparan pantul, dan lemparan atas kepala, tetapi tidak boleh menggiring bola. Jika ada yang menggiring atau bola keluar garis maka bola dinyatakan mati dan bola untuk lawan.</li> <li>4) Jika mengoper bola lebih dari 8 kali maka mendapat nilai 1, apabila dapat mengoper bola lebih 8 kali dan bola masuk keranjang nilai 2.</li> </ol> </li> <li>b. <i>Question</i> (pertanyaan) Bagaimana cara agar bola masuk dalam keranjang tanpa terebut oleh musuh?</li> <li>c. <i>Practice</i> Melakukan passing secara bergantian dan berurutan. Cara melakukan :</li> </ol> </li> </ol>	Kerjasama Tanggung jawab

<p>Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, berbanjar saling berhadapan membentuk persegi ditengahnya terdapat dua siswa dan dua bola, siswa yang di tengah melakukan lemparan searah jarum jam.</p> <p>d. <i>Game 2</i> Melakukan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang sesungguhnya.</p>	
<p><b>Penutup (15 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengumpulkan peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar melakukan pendinginan sendiri.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.</li> <li>3. Guru memberikan evaluasi dengan menyampikan kekurangan dan kelebihan siswa yang diamatinya.</li> <li>4. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih materi yang sudah dilakukan.</li> <li>5. Guru membariskan dan berhitung siswa kembali.</li> <li>6. Guru bersama peserta didik berdoa syukur setelah pembelajaran agar pembelajaran yang telah dilakukan dapat bermakna baik untuk masa depan.</li> <li>7. Guru mengakhiri pembelajaran dan membubarkan siswa.</li> </ol>	Tanggung jawab

#### H. Penilaian:

##### 1. Teknik dan Bentuk Penilaian

###### a) Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan koordinasi teknik lemparan dada, lemparan pantul, dan lemparan atas kepala unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan kecepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

- Contoh penilaian lemparan dalam permainan bola basket (Penilaian keterampilan kecabangan)

No	Nama Siswa	Lemparan dada					Lemparan pantul					Lemparan atas kepala					J ml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ				
1.																				
2.																				
3.																				
Dsb																				
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 12</b>																				

Indikator	Diskriptor	Rubrik
Lemparan dada	<p>a. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk dan badan dicondongkan ke depan.</p> <p>b. Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.</p> <p>c. Kedua siku ditekuk dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.</p> <p>d. Kaki kiri melangkah ke depan ke arah sasaran, kemudian kedua lengan menolak lurus ke depan.</p>	<p><u>Skor 4</u> : jika empat kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 3</u> : jika tiga kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 2</u> : jika hanya dua kata kunci yang dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 1</u> : jika satu kata kunci yang dilakukan secara benar</p>
Lemparan pantul	<p>a. Posisi bola di depan badan salah satu kaki maju ke depan.</p> <p>b. Lutut ditekuk, tumpukan berat badan di antara dua kaki.</p> <p>c. Bola didorong ke arah lantai dengan sasaran <math>\frac{1}{4}</math> dari sasaran.</p> <p>d. Menarik bola ke arah dada untuk mendapatkan awalan di akhir dengan lecutan pergelangan tangan dengan telapak tangan menghadap ke luar.</p>	<p><u>Skor 4</u> : jika empat kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 3</u> : jika tiga kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 2</u> : jika hanya dua kata kunci yang dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 1</u> : jika satu kata kunci yang dilakukan secara benar</p>
Lemparan atas kepala	<p>a. Pegang bola dengan posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dan sikut menekuk.</p> <p>b. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan badan sedikit kebelakang.</p> <p>c. Lemparkan bola dengan lekukan pergelangan tangan arahnya sedikit menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.</p> <p>d. Lepaskan bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.</p>	<p><u>Skor 4</u> : jika empat kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 3</u> : jika tiga kata kunci dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 2</u> : jika hanya dua kata kunci yang dilakukan secara benar</p> <p><u>Skor 1</u> : jika satu kata kunci yang dilakukan secara benar</p>

### Jumlah skor yang diperoleh

**Penilaian Proses = ----- X 100**

**Jumlah skor maksimal**

- Contoh penilaian produk/prestasi mengoper bola (lemparan dada, pantul, atas kepala) bola dipantulkan ke arah sasaran dinding selama 60 detik dengan jarak 2 meter.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
<i>Putera</i>	<i>Puteri</i>		
..... > 30 kali	..... > 25 kali	100	Sangat Baik
25 – 29 kali	20 – 24 kali	90	Baik
20 – 24 kali	15 – 19 kali	80	Cukup
15 – 19 kali	10 – 14 kali	70	Kurang
..... < 15 kali	..... < 10 kali	60	Kurang Sekali

**b) Tes Sikap (Afektif)**

Contoh penilaian afektif

Tes sikap (afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.

Unsur-unsur yang dinilai : kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri, dan sportivitas.

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportivitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.																		
2.																		
dst																		
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 18</b>																		

Kriteria Penilaian :

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kerjasama
  - a. Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran.
  - b. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
  - c. Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
  - a. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir
  - b. Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
  - c. Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
3. Semangat
  - a. Senang mengikuti pembelajaran
  - b. Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
  - c. Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri
  - a. Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
  - b. Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
  - c. Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas
  - a. Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
  - b. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
  - c. Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

- \* **Skor 3** : jika dapat melakukan semua aspek yang diamati
- \* **Skor 2** : jika dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- \* **Skor 1** : jika dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Contoh format penilaian pembelajaran permainan bola basket :

No	Aspek Sikap	Kriteria Penskoran				Σ	Nilai
		1	2	3	4		
1	Jelaskan pelaksanaan melakukan passing <i>chestpass</i> !						
2	Jelaskan pelaksanaan melakukan passing <i>bounce pass</i> !						
3	Jelaskan pelaksanaan melakukan passing <i>over head pass</i> !						
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PENGETAHUAN) : 12							

**Kriteria penilaian (pengetahuan/pemahaman)**

Soal Nomor 1 (*chest pass*)

Kata kunci:

- Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk dan badan dicondongkan ke depan.
  - Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.
  - Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.
  - Langkahkan kaki kiri ke depan ke arah sasaran, kemudian kedua lengan menolak lurus ke depan.
- **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas
  - **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
  - **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
  - **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

Soal Nomor 2 (*bounce pass*)

Kata kunci:

- Posisi bola di depan badan salah satu kaki maju ke depan.
  - Lutut ditekuk, tumpukan berat badan di antara dua kaki.
  - Bola didorong ke arah lantai dengan sasaran  $\frac{1}{4}$  dari sasaran.
  - Lemparan bola diawali dengan sedikit menarik bola ke arah dada untuk mendapatkan awalan di akhir dengan lecutan pergelangan tangan dengan telapak tangan menghadap ke luar.
- **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas
  - **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
  - **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
  - **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

Soal Nomor 3 (*over head pass*)

Kata kunci:

- Pegang bola dengan posisi permulaan bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan sikut menekuk.
- Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan badan sedikit ke belakang.

3. Lemparkan bola dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya sedikit menyeronong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
4. Lepaskan bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.
  - **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas
  - **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
  - **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
  - **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

#### 6. Rekapitulasi Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1.							
2.							
<b>Nilai rata-rata</b>							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

**Keterangan :**

- Mendapat nilai A = Sangat Baik, jika skor antara = 91 – 100
- Mendapat nilai B = Baik, jika skor antara = 80 – 90
- Mendapat nilai C = Cukup, jika skor antara = 70 – 79
- Mendapat nilai D = Kurang, jika skor antara = 60 – 69
- Mendapat nilai E = Kurang Sekali, jika skor antara = <60

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Wates, 20 Januari 2018  
Peneliti

H. Rahmad Raharja, S.Pd, M.Pd.I  
NIP.

Dita May Candrwati  
NIM. 14601241043

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Ma'arif 1 Wates  
 Mata Pelajaran : PJOK  
 Kelas/Semester : XI / II  
 Materi Pokok : Permainan Bola Basket (*shooting dan dribbling*)  
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 Jam Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.	3.1.1. Menjelaskan hasil analisis keterampilan gerak permainan bola basket <i>shooting dan dribbling</i> serta menyusun rencana perbaikan. 3.1.2. Menjelaskan peraturan permainan bolabasket untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama dan tanggung jawab.
4.1.Mempraktikan hasil perbaikan keterampilan gerak salah satu permainan bola besar sesuai hasil analisis.	4.1.1. Mempraktikan hasil analisis keterampilan gerak permainan bola basket

	<p><i>shooting dan dribling</i> serta menyusun rencana perbaikan.</p> <p>4.1.2. Mempraktikan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.</p>
--	---

### C. Tujuan Pembelajaran

- 3.1.1.1. Siswa mampu menjelaskan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket *shooting dan dribling* serta menyusun rencana perbaikan.
- 3.1.2.2. Siswa mampu menjelaskan peraturan permainan bolabasket untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.
- 4.1.1.1. Siswa dapat mempraktikan hasil analisis ketrampilan gerak permainan bola basket *shooting dan dribling* serta menyusun rencana perbaikan.
- 4.1.2.2. Siswa dapat mempraktikan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab.

### D. Materi Pembelajaran

#### 1. Materi reguler

##### Teknik Gerakan Permainan Bola Basket

##### a) Menggiring Bola/*Dribble*

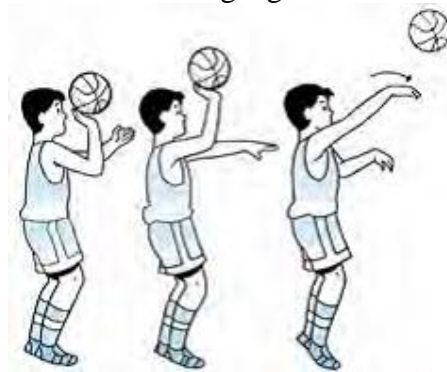
- a. Pegang bola basket dengan ujung jari anda, bukan dengan telapak tangan anda.
- b. Rendahkan sikap badan anda.
- c. Pantulkan bola basket ke lantai.
- d. Pertahankan posisi tangan anda tetap di atas bola.
- e. Jaga pantulan bola tetap rendah.

##### b) *Shooting*

Cara melakukan gerakan *Shooting* menggunakan satu tangan

- a. Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu dan salah satu kaki berada di depan (biasanya kaki yang depan adalah kaki yang berlawanan dengan tangan yang menembak).
- b. Bola dipegang di depan perut.
- c. Bola diangkat ke atas depan mata atau di depan hidung.
- d. Jika *shooting* dengan tangan kanan, maka telapak tangan kanan diputar menghadap ke arah basket.
- e. Tangan kiri berada di samping untuk mengontrol bola.
- f. Kaki agak dibengkokkan dan bersamaan dengan kaki diluruskan, maka tangan mendorong bola sampai siku lurus, diakhiri dengan gerakan sentakan dari pergelangan tangan.
- g. Pandangan mata ke arah ring basket.
- h. Arah putaran bola adalah kebalikan dengan arah jalan bola (*back spin*).

- i. Dalam melakukan gerakan shooting, semua anggota badan dalam keadaan rileks dan tidak tegang.



Gambar 1. *Shooting*

## 2. Materi remedial

Materi pembelajaran remedial bisa dengan pemanfaatan tutor sebaya. Tutor sebaya adalah teman satu kelas yang mempunyai kemampuan belajar lebih. Yang diharapkan peserta didik yang mengalami kesulitan dapat melakukan perbaikan dengan teman sebayanya.

## 3. Materi pengayaan

Materi pembelajaran pengayaan adalah bentuk belajar kelompok (ekstrakurikuler) yang diberikan kepada peserta didik yang mempunyai minat lebih dan dilaksanakan pada luar jam pelajaran. Untuk penilaian pembelajaran pengayaan ini dalam bentuk portofolio sehingga menjadi tambahan nilai bagi peserta didik yang mengikuti.

## E. Metode Pembelajaran

Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dan demonstrasi

## F. Media, Sarana & Prasarana, dan Sumber Belajar

### 1. Media Pembelajaran

- a. Demontrasi guru

### 2. Sarana & Prasarana :

- a. Sarana
  - 1) Bola basket : 2
  - 2) Cone : 4
- b. Prasarana
  - 1) Lapangan bola basket

### 3. Sumber Belajar :

- a. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: buku guru/. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,.
- b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MTs Kelas XI, Cetakan ke-1, 2014. Jakarta: Kemendikbud.

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

Deskripsi	Ket
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>	
1. Guru mengkondisikan peserta didik untuk memulai pembelajaran	

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Berbaris, berhitung, memberi salam, berdoa bersama peserta didik, mengecek kerapian peserta didik dan presensi.</li> <li>3. Guru mempertanyakan keadaan dan kondisi kesehatan peserta didik, jika ada yang sakit peserta didik bersangkutan boleh tidak mengikuti aktivitas fisik, tapi harus tetap berada di pinggir lapangan olahraga.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik.</li> <li>5. Siswa melakukan pemanasan dengan sebuah permainan hitam hijau. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok (kelompok hitam dan hijau) pembagian kelompok berdasarkan urutan absen. Masing-masing kelompok berjumlah 15 orang untuk melakukan game hijau dan hitam. Apabila guru memberikan instruksi hiiiiii ..... jau, maka kelompok hijau berlari menghindari kejaran kelompok hitam. Sebaliknya apabila guru memberikan instruksi hiiiiii.....tam, maka kelompok hitam berlari menghindari kejaran kelompok hijau.</li> </ol>	Kerjasama
<p><b>Inti (105 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Kegiatan I</b> Menjelaskan cara melakukan dan peraturan permainan bolabasket yang dimodifikasi serta membagi kelompok.</li> <li>2. <b>Kegiatan II</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Game 1</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa mampu menggiring bola dan memasukan bola dalam keranjang.</li> <li>2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok</li> <li>3) Permainan dimainkan 5 lawan 5, hanya menggunakan teknik <i>dribling</i> dan <i>shooting</i>.</li> <li>4) Pemain ketika membawa bola hanya dapat menggiring bola dengan 5 kali melangkah, lalu harus di operkan kepada kawan.</li> <li>5) Jika pemain tidak sesuai dengan peraturan atau berbuat salah maka bola untuk lawan.</li> </ol> </li> <li>b. <i>Question</i> (pertanyaan) Bagaimana cara agar arah bola saat di <i>dribbling</i> teratur ?</li> <li>c. <i>Practice</i> Melakukan <i>dribbling</i> dilanjutkan <i>shooting</i> secara bergantian Cara melakukan : Siswa dibagi menjadi 2 tim di bawah ring, secara bersamaan melukan <i>dribbling</i> ke arah <i>free trow</i> lalu berbenti dan <i>shooting</i>.</li> <li>d. <i>Game 2</i> Melakukan permainan bolabasket dengan menggunakan peraturan yang sesungguhnya.</li> </ol> </li> </ol>	Tanggung jawab  Kerjasama
<p><b>Penutup (15 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengumpulkan peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar melakukan pendinginan sendiri.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.</li> <li>3. Guru memberikan evaluasi dengan menyampikan kekurangan dan kelebihan siswa yang diamatinya.</li> <li>4. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk melatih gerakan yang sudah dilakukan saat pembelajaran.</li> </ol>	Tanggung jawab

5. Guru membariskan dan berhitung siswa kembali.	
6. Guru bersama peserta didik berdoa syukur setelah pembelajaran agar pembelajaran yang telah dilakukan dapat bermakna baik untuk masa depan.	
7. Guru mengakhiri pembelajaran dan membubarkan siswa.	

## H. Penilaian:

### 1. Teknik dan Bentuk Penilaian

#### a) Tes Keterampilan (Psikomotor)

Lakukan koordinasi teknik *dribbling* dan *shooting* unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (penilaian proses) dan ketepatan dan kecepatan melakukan gerakan (penilaian produk/prestasi).

- Contoh penilaian lemparan dalam permainan bola basket (Penilaian keterampilan cabang)

No	Nama Siswa	<i>Dribbling</i>					<i>Shooting</i>					Jml	Nilai Proses	Nilai Produk	Nilai Akhir	
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ					
1.																
2.																
3.																
dsb																
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) : 8</b>																

Indikator	Diskriptor	Rubrik
<i>Dribbling</i>	a Pegang bola basket dengan ujung jari anda, bukan dengan telapak tangan anda. b Rendahkan sikap badan anda. c Pantulkan bola basket ke lantai. d Pertahankan posisi tangan anda tetap di atas bola.	<u>Skor 4</u> : jika empat kata kunci dilakukan secara benar <u>Skor 3</u> : jika tiga kata kunci dilakukan secara benar <u>Skor 2</u> : jika hanya dua kata kunci yang dilakukan secara benar <u>Skor 1</u> : jika satu kata kunci yang dilakukan secara benar
<i>Shooting</i>	a Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu dan salah satu kaki berada di depan (biasanya kaki yang depan adalah kaki yang berlawanan dengan tangan yang menembak). b Bola diangkat ke atas depan mata atau di depan hidung. c Jika shooting dengan tangan kanan, maka telapak tangan kanan diputar menghadap ke arah basket, tangan kiri	<u>Skor 4</u> : jika empat kata kunci dilakukan secara benar <u>Skor 3</u> : jika tiga kata kunci dilakukan secara benar <u>Skor 2</u> : jika hanya dua kata kunci yang dilakukan secara benar <u>Skor 1</u> : jika satu kata kunci yang dilakukan secara benar

	berada di samping untuk mengontrol bola. d Kaki agak dibengkokkan dan bersamaan dengan kaki diluruskan, maka tangan mendorong bola sampai siku lurus, diakhiri dengan gerakan sentakan dari pergelangan tangan.	
--	--	--

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

- Contoh penilaian produk/prestasi, menembak bola di bawah keranjang pada sasaran keranjang selama 60 detik.

Perolehan Nilai		Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
<i>Putera</i>	<i>Puteri</i>		
..... > 30 kali	..... > 25 kali	100	Sangat Baik
25 – 29 kali	20 – 24 kali	90	Baik
20 – 24 kali	15 – 19 kali	80	Cukup
15 – 19 kali	10 – 14 kali	70	Kurang
..... < 15 kali	..... < 10 kali	60	Kurang Sekali

#### b) Tes Sikap (Afektif)

Contoh penilaian afektif

Tes sikap (afektif) dapat dilakukan selama siswa melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.

Unsur-unsur yang dinilai : kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri, dan sportivitas.

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai															Σ	NA
		Kerjasama			Kedisiplinan			Semangat			Percaya diri			Sportivitas				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.																		
2.																		
dst																		
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI SIKAP) : 15</b>																		

Kriteria Penilaian :

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kerjasama
  - d. Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran.
  - e. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok
  - f. Siswa tidak egois dalam penguasaan bola
2. Kedisiplinan
  - d. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir

- e. Berpakaian seragam olahraga dengan sopan
  - f. Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat
3. Semangat
- d. Senang mengikuti pembelajaran
  - e. Mau memperbaiki kesalahan yang dilakukan
  - f. Mau bertanya kepada guru jika menemukan hal yang tidak dipahami
4. Percaya diri
- d. Tidak ragu-ragu dalam mengambil keputusan
  - e. Berani memberikan contoh gerakan di depan kelas
  - f. Berani mengungkapkan pendapat
5. Sportivitas
- d. Mau menerima kekalahan dengan lapang dada
  - e. Memberikan apresiasi kepada kelompok yang menang
  - f. Mengikuti peraturan permainan

Keterangan :

- \* **Skor 3** : jika dapat melakukan semua aspek yang diamati
- \* **Skor 2** : jika dapat melakukan 2 aspek yang diamati
- \* **Skor 1** : jika dapat melakukan 1 aspek yang diamati

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**c) Tes Pengetahuan (Kognitif)**

Contoh format penilaian pembelajaran permainan bola basket :

No	Aspek Sikap	Kriteria Penskoran				Σ	Nilai
		1	2	3	4		
1	Jelaskan pelaksanaan melakukan <i>passing chest pass</i> !						
2	Jelaskan pelaksanaan melakukan <i>dribbling</i> pada bolabasket!						
3	Jelaskan pelaksanaan melakukan <i>shooting</i> dalam bolabasket !						
<b>JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PENGETAHUAN) : 12</b>							

Kriteria penilaian (pengetahuan/pemahaman)

Soal Nomor 1 ( *chest pass* )

Kata kunci:

1. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, dan lutut sedikit ditekuk dan badan dicondongkan ke depan.
2. Bola dipegang dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka.
3. Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.
4. Langkahkan kaki kiri ke depan ke arah sasaran, kemudian kedua lengan menolak lurus ke depan.

➤ **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas

- **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
- **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
- **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

Soal Nomor 2 (*dribbling*)

Kata kunci:

1. Pegang bola basket dengan ujung jari anda, bukan dengan telapak tangan anda.
  2. Rendahkan sikap badan anda.
  3. Pantulkan bola basket ke lantai.
  4. Pertahankan posisi tangan anda tetap di atas bola.
- **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas
  - **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
  - **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
  - **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

Soal Nomor 3 (*shooting*)

Kata kunci:

1. Berdiri tegak dengan kaki dibuka selebar bahu dan salah satu kaki berada di depan (biasanya kaki yang depan adalah kaki yang berlawanan dengan tangan yang menembak).
  2. Bola diangkat ke atas depan mata atau di depan hidung.
  3. Jika shooting dengan tangan kanan, maka telapak tangan kanan diputar menghadap ke arah basket, tangan kiri berada di samping untuk mengontrol bola.
  4. Kaki agak dibengkokkan dan bersamaan dengan kaki diluruskan, maka tangan mendorong bola sampai siku lurus, diakhiri dengan gerakan sentakan dari pergelangan tangan.
- **Skor 4** : jika peserta didik mampu menjelaskan 4 kata kunci diatas
  - **Skor 3** : jika peserta didik mampu menjelaskan 3 kata kunci di atas
  - **Skor 2** : jika peserta didik mampu menjelaskan 2 kata kunci di atas
  - **Skor 1** : jika peserta didik mampu menjelaskan 1 kata kunci di atas

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## 2. Rekapitulasi Penilaian

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1.							
2.							
<b>Nilai rata-rata</b>							

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Tiga Aspek Penilaian}} \times 100$$

### **Keterangan :**

- Mendapat nilai A = Sangat Baik, jika skor antara = 91 – 100
- Mendapat nilai B = Baik, jika skor antara = 80 – 90
- Mendapat nilai C = Cukup, jika skor antara = 70 – 79
- Mendapat nilai D = Kurang, jika skor antara = 60 – 69
- Mendapat nilai E = Kurang Sekali, jika skor antara = Kurang dari 60

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Wates, 20 Januari 2018  
Peneliti

H. Rahmad Raharja, S.Pd, M.Pd.I  
NIP.

Dita May Candrawati  
NIM. 14601241043



## PEDOMAN PENILAIAN ASPEK AFEKTIF TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA

Aspek	Kriteria Penilaian	Indikator	Nilai Mak.
Afektif	Tanggung jawab	1) Siswa berusaha mencapai target yang sudah disepakati. 2) Siswa menyelesaikan permainan sesuai yang diminta oleh guru. 3) Siswa mengerjakan instruksi yang diberikan oleh guru. 4) Membantu memecahkan masalah ketika ada teman yang kesulitan. 5) Meminta maaf ketika bermain mengalami kontak fisik 6) Mengambil bola ketika bola terlepas dari tangkapan atau tidak tertangkap. 7) Mengembalikan bola pada tempat semula dan menggunakannya dengan baik 8) Siswa dapat memposisikan diri sesuai dengan tugas yang dibagi oleh kelompok masing-masing baik menjaga maupun menyerang.	8
	Kerja sama	1) Berupaya memasukan bola sebanyak-banyaknya dengan bentuk kerja sama kelompok. 2) Siswa saling bekerjasama dalam kelompok 3) Berupaya membantu teman dalam memudahkan permainan baik saat menjaga maupun menyerang. 4) Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran 5) Memberikan motivasi dan semangat kepada teman. 6) Segera menempatkan diri pada posisi yang telah ditentukan dalam permainan. 7) Berupaya untuk menjalankan tugas sesuai yang telah disepakati. 8) Siswa tidak egois dalam penguasaan bola	8
Jumlah Skor maksimal			16

### Kriteria Penilaian :

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

- \* **Skor 8** : jika peserta didik mampu memunculkan 8 kata kunci diatas
- \* **Skor 7** : jika peserta didik mampu memunculkan 7 kata kunci diatas
- \* **Skor 6** : jika peserta didik mampu memunculkan 6 kata kunci diatas
- \* **Skor 5** : jika peserta didik mampu memunculkan 5 kata kunci diatas
- \* **Skor 4** : jika peserta didik mampu memunculkan 4 kata kunci diatas
- \* **Skor 3** : jika peserta didik mampu memunculkan 3 kata kunci diatas
- \* **Skor 2** : jika peserta didik mampu memunculkan 2 kata kunci diatas
- \* **Skor 1** : jika peserta didik mampu memunculkan 1 kata kunci diatas

$$\text{Nilai TJ/KS} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (8)}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (16)}} \times 100$$

**Lampiran 3. Data Hasil Penelitian**

**KELOMPOK EKSPERIMEN**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Pre TJ</b>	<b>Pre KS</b>	<b>Post TJ</b>	<b>Post KS</b>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AWA	75	75	87.5	62.5	75	75
2	ANU	62.5	87.5	75	87.5	75	81.25
3	AS	100	62.5	87.5	75	81.25	81.25
4	DH	75	75	75	75	75	75
5	DS	75	75	87.5	87.5	75	87.5
6	DI	62.5	100	62.5	100	81.25	81.25
7	DP	62.5	75	87.5	75	68.75	75
8	DE	62.5	87.5	87.5	87.5	75	87.5
9	DDA	87.5	87.5	87.5	100	87.5	93.75
10	DCAS	75	75	75	75	75	75
11	DPP	62.5	87.5	100	75	75	81.25
12	DNS	75	62.5	75	75	75	75
13	HZM	62.5	75	100	62.5	68.75	81.25
14	NAP	87.5	87.5	100	87.5	87.5	93.75
15	NA	87.5	87.5	100	87.5	87.5	93.75
16	OS	75	87.5	62.5	100	81.25	81.25
17	PN	75	75	75	75	75	75
18	RS	75	75	75	87.5	75	81.25
19	RM	100	62.5	87.5	75	81.25	81.25
20	RP	62.5	87.5	62.5	100	75	81.25
21	SA	75	75	100	75	75	81.25
22	S	75	100	87.5	100	87.5	93.75
23	SPP	62.5	62.5	75	75	62.5	75
24	TK	50	75	75	75	62.5	75
25	TS	62.5	87.5	75	87.5	75	81.25
26	VH	87.5	62.5	87.5	87.5	75	87.5
27	YCM	75	62.5	75	75	68.75	75
28	YES	75	75	62.5	100	75	81.25

**KELOMPOK KONTROL**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Pre TJ</b>	<b>Pre KS</b>	<b>Post TJ</b>	<b>Post KS</b>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	RDIM	75	75	100	62.5	75	81.25
2	ADP	87.5	62.5	75	75	75	75
3	ARNF	62.5	87.5	75	75	75	75
4	ABP	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5
5	ADP	62.5	75	62.5	87.5	68.75	75
6	ADJ	87.5	75	75	100	81.25	81.25
7	AP	75	100	87.5	87.5	87.5	87.5
8	ASN	75	75	87.5	62.5	75	75
9	DP	100	75	87.5	87.5	87.5	87.5
10	DYP	50	87.5	75	75	75	75
11	DU	87.5	75	100	62.5	75	81.25
12	DR	75	87.5	62.5	100	75	81.25
13	DK	75	75	75	75	75	75
14	FAC	75	100	100	75	87.5	87.5
15	FNH	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5
16	FNRI	100	62.5	62.5	100	81.25	81.25
17	FAZ	75	62.5	100	62.5	75	68.75
18	FAP	75	75	75	75	75	75
19	HA	75	87.5	87.5	87.5	81.25	81.25
20	JYP	100	62.5	62.5	100	75	81.25
21	KK	75	87.5	75	75	75	75
22	LAP	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5	87.5
23	NA	62.5	62.5	50	87.5	68.75	62.5
24	RTY	62.5	75	62.5	75	68.75	68.75
25	RDL	75	62.5	75	62.5	75	68.75
26	RPP	75	75	75	75	75	75
27	RP	62.5	87.5	62.5	87.5	75	75
28	STI	75	62.5	62.5	75	68.75	68.75





## Lampiran 5. Deskriptif Statistik

### KELOMPOK EKSPERIMEN

#### Statistics

		Pretest tanggung jawab	Posttest tanggung jawab	Pretest kerja sama	Posttest kerja sama
N	<i>Valid</i>	28	28	28	28
	<i>Missing</i>	28	28	28	28
	<i>Mean</i>	73.6607	81.6964	78.1250	83.0357
	<i>Median</i>	75.0000	81.2500	75.0000	81.2500
	<i>Mode</i>	75.00	75.00	75.00	75.00
	<i>Std. Deviation</i>	11.95056	12.01954	11.08939	11.39276
	<i>Minimum</i>	50.00	62.50	62.50	62.50
	<i>Maximum</i>	100.00	100.00	100.00	100.00
	<i>Sum</i>	2062.50	2287.50	2187.50	2325.00

#### Pretest tanggung jawab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<i>Valid</i>	50	1	1.8	3.6	3.6
	62.5	9	16.1	32.1	35.7
	75	12	21.4	42.9	78.6
	87.5	4	7.1	14.3	92.9
	100	2	3.6	7.1	100.0
	Total	28	50.0	100.0	
<i>Missing</i>	<i>System</i>	28	50.0		
Total		56	100.0		

#### Posttest tanggung jawab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<i>Valid</i>	62.5	4	7.1	14.3	14.3
	75	10	17.9	35.7	50.0
	87.5	9	16.1	32.1	82.1
	100	5	8.9	17.9	100.0
	Total	28	50.0	100.0	
<i>Missing</i>	<i>System</i>	28	50.0		
Total		56	100.0		

**Pretest kerja sama**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	62.5	6	10.7	21.4	21.4
	75	11	19.6	39.3	60.7
	87.5	9	16.1	32.1	92.9
	100	2	3.6	7.1	100.0
	Total	28	50.0	100.0	
<i>Missing System</i>		28	50.0		
Total		56	100.0		

**Posttest kerja sama**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	62.5	2	3.6	7.1	7.1
	75	12	21.4	42.9	50.0
	87.5	8	14.3	28.6	78.6
	100	6	10.7	21.4	100.0
	Total	28	50.0	100.0	
<i>Missing System</i>		28	50.0		
Total		56	100.0		

**KELOMPOK KONTROL**

*Statistics*

		<i>Pretest tanggung jawab</i>	<i>Posttest tanggung jawab</i>	<i>Pretest kerja sama</i>	<i>Posttest kerja sama</i>
N	<i>Valid</i>	28	28	28	28
	<i>Missing</i>	0	0	0	0
<i>Mean</i>		76.3393	76.7857	76.7857	79.4643
<i>Median</i>		75.0000	75.0000	75.0000	75.0000
<i>Mode</i>		75.00	75.00	75.00	75.00
<i>Std. Deviation</i>		12.42537	13.90872	11.64397	12.36702
<i>Minimum</i>		50.00	50.00	62.50	62.50
<i>Maximum</i>		100.00	100.00	100.00	100.00
<i>Sum</i>		2137.50	2150.00	2150.00	2225.00

**Pretest tanggung jawab**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	50	1	3.6	3.6	3.6
	62.5	6	21.4	21.4	25.0
	75	13	46.4	46.4	71.4
	87.5	5	17.9	17.9	89.3
	100	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Posttest tanggung jawab**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	50	1	3.6	3.6	3.6
	62.5	8	28.6	28.6	32.1
	75	9	32.1	32.1	64.3
	87.5	6	21.4	21.4	85.7
	100	4	14.3	14.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Pretest kerja sama**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	62.5	8	28.6	28.6	28.6
	75	10	35.7	35.7	64.3
	87.5	8	28.6	28.6	92.9
	100	2	7.1	7.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Posttest kerja sama**

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	62.5	6	21.4	21.4	21.4
	75	10	35.7	35.7	57.1
	87.5	8	28.6	28.6	85.7
	100	4	14.3	14.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Lampiran 6. Uji Normalitas**

**KELOMPOK EKSPERIMEN**

*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Pretest tanggung jawab</i>	<i>Posttest tanggung jawab</i>	<i>Pretest kerja sama</i>	<i>Posttest kerja sama</i>
N		28	28	28	28
<i>Normal Parameters<sup>a</sup></i>	<i>Mean</i>	73.6607	81.6964	78.1250	83.0357
	<i>Std. Deviation</i>	11.95056	12.01954	11.08939	11.39276
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.241	.211	.218	.260
	<i>Positive</i>	.241	.211	.218	.260
	<i>Negative</i>	-.187	-.185	-.194	-.169
	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	1.276	1.118	1.154	1.374
	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.077	.164	.139	.146
<i>a. Test distribution is Normal.</i>					

**KELOMPOK KONTROL**

*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		<i>Pretest tanggung jawab</i>	<i>Posttest tanggung jawab</i>	<i>Pretest kerja sama</i>	<i>Posttest kerja sama</i>
N		28	28	28	28
<i>Normal Parameters<sup>a</sup></i>	<i>Mean</i>	76.3393	76.7857	76.7857	79.4643
	<i>Std. Deviation</i>	12.42537	13.90872	11.64397	12.36702
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.257	.194	.204	.212
	<i>Positive</i>	.257	.194	.204	.212
	<i>Negative</i>	-.207	-.137	-.178	-.171
	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	1.361	1.026	1.078	1.124
	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.149	.243	.195	.160
<i>a. Test distribution is Normal.</i>					

Lampiran 7. Uji Homogenitas

**KELOMPOK EKSPERIMEN**

*Test of Homogeneity of Variances*

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	.024	1	54	.878
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	.086	1	54	.770

**KELOMPOK KONTROL**

*Test of Homogeneity of Variances*

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Pretest-posttest</i> tanggung jawab	.036	1	54	.849
<i>Pretest-posttest</i> kerja sama	.160	1	54	.690

**KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL**

*Test of Homogeneity of Variances*

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i> tanggung jawab	2.174	1	54	.153
<i>Posttest</i> tanggung jawab	1.160	1	54	.670
<i>Pretest</i> kerja sama	3.334	1	54	.450
<i>Posttest</i> kerja sama	1.213	1	54	.890

Lampiran 8. Uji t

**PRETEST-POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

*Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest tanggung jawab	73.6607	28	11.95056	2.25844
	Posttest tanggung jawab	81.6964	28	12.01954	2.27148
Pair 2	Pretest kerja sama	78.1250	28	11.08939	2.09570
	Posttest kerja sama	83.0357	28	11.39276	2.15303

*Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest tanggung jawab & Posttest tanggung jawab	28	.306	.113
Pair 2 Pretest kerja sama & Posttest kerja sama	28	.618	.000

*Paired Samples Test*

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest tanggung jawab - Posttest tanggung jawab	8.03571	14.11522	2.66753	13.50902	2.56240	3.012	27	.006
Pair 2 Pretest kerja sama - Posttest kerja sama	4.91071	9.82443	1.85664	-8.72023	1.10120	2.645	27	.013

**PRETEST-POSTTEST KELOMPOK KONTROL**

*Paired Samples Statistics*

	<i>Mean</i>	N	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1</i> Pretest tanggung jawab	76.3393	28	12.42537	2.34817
Posttest tanggung jawab	76.7857	28	13.90872	2.62850
<i>Pair 2</i> Pretest kerja sama	76.7857	28	11.64397	2.20050
Posttest kerja sama	79.4643	28	12.36702	2.33715

*Paired Samples Correlations*

	N	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1</i> Pretest tanggung jawab & Posttest tanggung jawab	28	.254	.193
<i>Pair 2</i> Pretest kerja sama & Posttest kerja sama	28	.184	.349

*Paired Samples Test*

	<i>Paired Differences</i>					t	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i> Pretest tanggung jawab - Posttest tanggung jawab	-.44643	16.13103	3.04848	6.70139	5.80853	.146	27	.885
<i>Pair 2</i> Pretest kerja sama - Posttest kerja sama	2.67857	15.34976	2.90083	8.63059	3.27344	.923	27	.364

**PERBEDAAN *PRETEST* KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL**

*Group Statistics*

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i> Tanggung Jawab	Eksperimen	28	73.6607	11.95056	2.25844
	Kontrol	28	76.3393	12.42537	2.34817
<i>Pretest</i> Kerjasama	Eksperimen	28	78.1250	11.08939	2.09570
	Kontrol	28	76.7857	11.64397	2.20050

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
<i>Pretest</i> Tanggung Jawab	Equal variances assumed	.008	.930	-.822	54	.415	-2.67857	3.25799	9.21045	3.85330
	Equal variances not assumed			-.822	53.918	.415	-2.67857	3.25799	9.21067	3.85353
<i>Pretest</i> Kerjasama	Equal variances assumed	.029	.865	.441	54	.661	1.33929	3.03878	4.75309	7.43167
	Equal variances not assumed			.441	53.872	.661	1.33929	3.03878	4.75343	7.43200

**PERBEDAAN *POSTTEST* KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL**

*Group Statistics*

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
tanggung jawab	1	28	81.6964	12.01954	2.27148
	2	28	76.7857	13.90872	2.62850
kerja sama	1	28	83.0357	11.39276	2.15303
	2	28	79.4643	12.36702	2.33715

*Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
tanggung jawab	.262	.611	2.414	54	.013	4.91071	3.47399	2.05422	11.87565
			2.414	52.889	.013	4.91071	3.47399	2.05758	11.87900
kerja sama	.164	.687	2.124	54	.016	3.57143	3.17770	2.79948	9.94234
			2.124	53.640	.016	3.57143	3.17770	2.80046	9.94332

Lampiran 9. Tabel t

Tabel IV  
Tabel Nilai-nilai t

d. b.	Taraf Signifikansi							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1,000	1,376	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,691
2	0,816	1,061	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	0,765	0,978	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	0,741	0,941	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	0,727	0,920	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	0,718	0,906	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	0,711	0,896	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	0,706	0,889	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	0,703	0,883	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	0,700	0,879	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	0,697	0,876	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,457
12	0,695	0,873	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	0,694	0,870	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	0,692	0,868	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	0,691	0,866	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	0,690	0,865	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	0,689	0,863	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	0,688	0,862	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	0,688	0,861	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	0,687	0,860	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	0,686	0,859	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	0,686	0,858	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	0,685	0,858	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	0,685	0,857	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	0,684	0,856	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	0,684	0,856	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	0,684	0,855	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	0,683	0,855	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	0,683	0,854	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	0,683	0,854	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,644
40	0,681	0,851	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	0,679	0,848	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	0,677	0,845	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,375
∞	0,674	0,842	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291

Lampiran 10. Dokumen Hasil Data Observasi Penilaian

**LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA**

Kelas : XI TSM 2  
 Pertemuan : PERTAMA / PRETEST  
 Hari/Tanggal : JUMAT 2 MARET 2018

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai		Σ	NA
		Tanggung Jawab								Kerja sama								T J	K S		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	S1						✓								✓			75	75	12	75
2.	S2				✓											✓		62.5	87.5	12	75
3.	S3							✓						✓				100	62.5	13	81.25
4.	S4					✓								✓				75	75	12	75
5.	S5					✓								✓				75	75	12	75
6.	S6				✓											✓		62.5	100	13	81.25
7.	S7				✓									✓				62.5	75	11	68.75
8.	S8				✓									✓				62.5	87.5	12	75
9.	S9						✓							✓				87.5	87.5	14	87.5
10.	S10					✓								✓				75	75	12	75
11.	S11				✓									✓				62.5	87.5	12	75
12.	S12					✓								✓				75	62.5	12	75
13.	S13				✓									✓				62.5	75	11	68.75
14.	S14						✓							✓				87.5	87.5	14	87.5
15.	S15						✓							✓				87.5	87.5	14	87.5
16.	S16					✓								✓				75	87.5	13	81.25
17.	S17					✓								✓				75	75	12	75
18.	S18					✓								✓				75	75	12	75
19.	S19							✓						✓				100	62.5	13	81.25
20.	S20				✓									✓				62.5	87.5	12	75
21.	S21					✓								✓				75	75	12	75
22.	S22					✓								✓				75	100	14	87.5
23.	S23				✓									✓				62.5	62.5	10	62.5
24.	S24			✓										✓				50	75	10	62.5
25.	S25				✓									✓				62.5	87.5	12	75
26.	S26						✓							✓				87.5	62.5	12	75
27.	S27					✓								✓				75	62.5	11	68.75
28.	S28					✓								✓				75	75	12	75
29.	S29																				
30.	S30																				
31.	S31																				
32.	S32																				

**JUMLAH SKOR MAKSIMAL TJ : 8**  
**JUMLAH SKOR MAKSIMAL KS : 8**  
**JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 16**

TJ : tanggung jawab  
 KS : kerja sama

Gambar 1. Hasil data observasi penilaian *pretest* kelas XI TSM 2/kelompok eksperimen

**LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA**

Kelas : XI TSM 2  
 Pertemuan : KETIGA / POSTTEST  
 Hari/Tanggal : JUMAT 16 MARET 2018

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai		Σ	NA	
		Tanggung Jawab								Kerja sama								T J	K S			
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8					
1.	S1						✓							✓				87,5	82,5	12	75	
2.	S2					✓									✓			75	87,5	13	81,25	
3.	S3						✓								✓			87,5	75	13	81,25	
4.	S4					✓									✓			75	75	12	75	
5.	S5						✓									✓		87,5	87,5	14	87,5	
6.	S6				✓											✓		82,5	100	13	81,25	
7.	S7						✓								✓			87,5	75	12	75	
8.	S8						✓									✓		87,5	87,5	14	87,5	
9.	S9						✓									✓		87,5	100	15	93,75	
10.	S10					✓										✓		75	75	12	75	
11.	S11							✓								✓		100	75	13	81,25	
12.	S12					✓									✓			75	75	12	75	
13.	S13							✓						✓				100	82,5	13	81,25	
14.	S14							✓								✓		100	87,5	15	93,75	
15.	S15							✓								✓		100	87,5	15	93,75	
16.	S16				✓											✓		82,5	100	13	81,25	
17.	S17					✓									✓			75	75	12	75	
18.	S18					✓										✓		75	87,5	13	81,25	
19.	S19						✓									✓		87,5	75	13	81,25	
20.	S20				✓											✓		82,5	100	13	81,25	
21.	S21							✓								✓		100	75	13	81,25	
22.	S22						✓									✓		87,5	100	15	93,75	
23.	S23					✓										✓		75	75	12	75	
24.	S24					✓										✓		75	75	12	75	
25.	S25					✓										✓		75	87,5	13	81,25	
26.	S26						✓									✓		87,5	87,5	14	87,5	
27.	S27					✓										✓		75	75	12	75	
28.	S28				✓											✓		82,5	100	13	81,25	
29.	S29																					
30.	S30																					
31.	S31																					
32.	S32																					

JUMLAH SKOR MAKSIMAL TJ : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL KS : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 16  
 TJ : tanggung jawab  
 KS : kerja sama

Gambar 2. Hasil data observasi penilaian *posttest* kelas XI TSM 2/kelompok eksperimen

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF TANGGUNG JAWAB DAN KERJA SAMA

Kelas : XI TSM 1 / kontrol  
 Pertemuan : ketiga / posttest  
 Hari/Tanggal : Kamis, 15 Maret 2018

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai		Σ	NA
		Tanggung Jawab								Kerja sama								T	K		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	S1							✓						✓				100	69,5	19	81,25
2.	S2					✓								✓				75	75	12	75
3.	S3					✓								✓				75	75	12	75
4.	S4				✓									✓				67,5	67,5	10	67,5
5.	S5				✓									✓				67,5	67,5	12	75
6.	S6				✓									✓				75	100	13	81,25
7.	S7					✓								✓				87,5	87,5	14	87,5
8.	S8					✓								✓				87,5	62,5	12	75
9.	S9					✓								✓				87,5	81,5	14	87,5
10.	S10					✓								✓				75	75	12	75
11.	S11					✓								✓				100	67,5	13	81,25
12.	S12				✓									✓				67,5	100	13	81,25
13.	S13				✓									✓				75	75	12	75
14.	S14					✓								✓				100	75	14	87,5
15.	S15					✓								✓				87,5	87,5	14	87,5
16.	S16				✓									✓				87,5	100	13	81,25
17.	S17					✓								✓				100	62,5	11	68,75
18.	S18					✓								✓				75	75	12	75
19.	S19					✓								✓				87,5	87,5	13	87,25
20.	S20				✓									✓				87,5	100	13	81,25
21.	S21					✓								✓				75	75	12	75
22.	S22					✓								✓				87,5	87,5	14	87,5
23.	S23			✓										✓				50	87,5	10	62,5
24.	S24				✓									✓				87,5	75	11	68,75
25.	S25					✓								✓				75	67,5	11	68,75
26.	S26					✓								✓				75	75	12	75
27.	S27					✓								✓				87,5	87,5	12	75
28.	S28				✓									✓				62,5	75	11	68,75
29.	S29																				
30.	S30																				
31.	S31																				
32.	S32																				

JUMLAH SKOR MAKSIMAL TJ : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL KS : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 16

TJ : tanggung jawab  
 KS : kerja sama

Gambar 3. Hasil data observasi penilaian pretest kelas XI TSM 1/kelompok kontrol

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF TANGGUNG JAWAB DAN KERJA

SAMA

Kelas : XI TSM 1 / Kontrol  
 Pertemuan : pertama / Pretest  
 Hari/Tanggal : Kamis, 1 Maret 2018

No	Nama Siswa	Aspek Sikap Yang Dinilai																Nilai		Σ	NA
		Tanggung Jawab								Kerja sama								T	K		
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8				
1.	S1					✓								✓				75	75	12	75
2.	S2						✓							✓				67,5	64,5	12	75
3.	S3				✓										✓			67,5	64,5	12	75
4.	S4				✓									✓				67,5	64,5	10	68,5
5.	S5				✓		✓							✓				67,5	75	11	68,75
6.	S6					✓	✓							✓				67,5	75	13	81,25
7.	S7					✓	✓							✓				75	100	14	87,5
8.	S8						✓							✓				75	75	12	75
9.	S9			✓										✓				100	75	14	87,5
10.	S10						✓							✓				50	64,5	12	75
11.	S11					✓	✓							✓				67,5	75	12	75
12.	S12					✓								✓				75	64,5	12	75
13.	S13					✓								✓				75	75	12	75
14.	S14					✓								✓				75	100	14	87,5
15.	S15					✓	✓							✓				67,5	64,5	14	87,5
16.	S16						✓							✓				100	64,5	13	81,25
17.	S17					✓		✓						✓				75	64,5	12	75
18.	S18					✓								✓				75	75	12	75
19.	S19					✓								✓				75	64,5	13	81,25
20.	S20						✓							✓				100	64,5	12	75
21.	S21					✓								✓				75	64,5	12	75
22.	S22						✓							✓				67,5	64,5	14	87,5
23.	S23				✓									✓				67,5	64,5	11	68,75
24.	S24				✓									✓				67,5	75	11	68,75
25.	S25					✓								✓				75	64,5	12	75
26.	S26					✓								✓				75	75	12	75
27.	S27				✓									✓				67,5	64,5	12	75
28.	S28					✓								✓				75	64,5	11	68,75
29.	S29																				
30.	S30																				
31.	S31																				
32.	S32																				

JUMLAH SKOR MAKSIMAL TJ : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL KS : 8  
 JUMLAH SKOR MAKSIMAL : 16

TJ : tanggung jawab  
 KS : kerja sama

Gambar 4. Hasil data observasi penilaian *posttest* kelas XI TSM 1/kelompok kontrol

## Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian

**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KULON PROGO**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**  
**SMK MA'ARIF 1 WATES**  
**TEKNOLOGI DAN REKAYASA**  
TERAKREDITASI - A  
NO. ID : 9105063153, SMM ISO 9001  
Jl. Puntodewo, Gadingan, Wates, Kulon Progo, Telpom. (0274) 775863, Fax. (0274) 775505 Kode Pos 95611 e-mail. smkmaarif\_wates@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 18.088 / Mrf / Wt.C / LL / III / 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. RAHMAT RAHARJA, S.Pd.,M.PdI  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Ma'arif 1 Wates  
Alamat : Jl Puntodewo Gadingan Wates Kulon Progo

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : DITA MAY CANDRAWATI  
NIM : 14601241043  
Jurusan : PJKR  
Tempat kuliah : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dengan judul :

“PENGARUH PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU)  
DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET  
TERHADAP TINGKAT TANGGUNG JAWAB DAN  
KERJA SAMA SISWA KELAS XI TSM 2 SMK MA'ARIF 1 WATES”

Penelitian tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 2 Maret s.d. 16 Maret 2018.

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

16 Maret 2018  
Kepala Sekolah  
  
H. RAHMAT RAHARJA, S.Pd.,M.PdI



Gambar 1. Surat keterangan sudah melakukan penelitian dari SMK Ma'arif 1 Wates



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513000, 586168 psw. 282, 299, 291, 541

Nomor : 02.83/UN.34.16/PP/2018.

22 Februari 2018

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

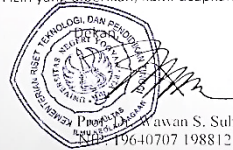
Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Dita May Candrawati  
NIM : 14601241043  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP : 197209042001122001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Maret s/d April 2018.  
Tempat/Objek : SMK Ma'arif 1 Wates, Jln. Puntodewo Gadingan Wates Kulonprogo.  
Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) Dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket Terhadap Tingkat Tanggung Jawab dan Kerjasama Siswa Kelas XI TSM 2 SMK Ma'arif 1 Wates.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. H. Suherman, M.Ed.  
19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SMK Ma'arif
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing T.A.S.
4. Mahasiswa ybs.

Gambar 2. Surat izin penelitian dari kampus

## Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pembelajaran kelompok kontrol pengambilan nilai *pretest* oleh guru penjas



Gambar 2. Pertemuan pertama pembelajaran kelompok eksperimen saat pengambilan nilai *pretest*



Gambar 3. Penyampaian materi saat pertemuan pertama



Gambar 4. Pertemuan kedua saat melakukan pemanasan dengan permainan



Gambar 5. Pertemuan kedua saat peserta didik melakukan *game 1*



Gambar 6. Pertemuan kedua saat peserta didik melakukan *practice passing*



Gambar 7. Pendahuluan pada saat pertemuan ketiga



Gambar 8. Pertemuan ketiga saat peserta didik melakukan *practice dribbling* dan *shooting*



Gambar 9. Pertemuan ketiga pada saat *game 2* dan peneliti sedang mengisi nilai *posttest*