

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN
KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

Oleh:
Ahmad Nur Sa'bani
NIM. 21633251062

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING* DAN *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN
KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

Oleh:
Ahmad Nur Sa'bani
NIM. 21633251062

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Ahmad Nur Sa'bani: Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bola Basket. **Tesis. Yogyakarta: Magister Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan sosial peserta didik, (2) pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain bola basket, (3) pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial peserta didik, (4) pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan bermain bola basket.

Jenis penelitian ini adalah *quasi-experiment* dengan menggunakan rancangan faktorial 2x2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA N 1 Yogyakarta yang berjumlah 72 peserta didik dari 2 kelas. Kelas XI F 3 dengan perlakuan model TGfU sedangkan kelas XI F 9 dengan model PBL. Instrumen keterampilan sosial menggunakan Instrumen *Social Skills Rating System* (SSRS), dan untuk instrumen keterampilan bermain bola basket menggunakan tes *Game Performance Assessment Instrumen* (GPAI). Teknik analisis data yang digunakan yaitu ANCOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik dengan nilai signifikansi $0.042 < 0.05$ dan persentase sebesar 5.1%. 2) ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket pada peserta didik dengan nilai signifikansi $0.000 & 0.000 < 0.05$ dan persentase sebesar 59.9% keterampilan, 110% penampilan. 3) ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik dengan nilai signifikansi $0.012 < 0.05$ dan persentase 5.3%. 4) tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik dengan nilai signifikansi $0.907 & 0.298 > 0.05$ dan persentase 0.92% keterampilan, 13.9% penampilan.

Kata Kunci: TGfU, PBL, Keterampilan Sosial, Keterampilan Bermain, Bola Basket.

ABSTRACT

Ahmad Nur Sa'bani: Effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) Learning Model and Problem Based Learning (PBL) Model towards the Social Skills and Basketball Playing Skills. **Thesis. Yogyakarta: Master Program of Physical Education, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to determine: (1) the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model towards the students' social skills, (2) the effect of the Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model towards the basketball playing skills, (3) the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model towards the students' social skills, and (4) the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model towards the basketball playing skills.

The type of this research was a quasi-experiment using a 2x2 factorial design. The research subjects were 72 eleventh grade students of SMA N 1 Yogyakarta (Yogyakarta 1 High School) from 2 classes: Class XI F 3 with the TGfU model treatment while class XI F 9 with the PBL model. The social skills instrument used the Social Skills Rating System (SSRS) Instrument, and the basketball playing skills instrument used the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) test. The data analysis technique used ANCOVA.

The research findings reveal that: 1) there is an effect of the Teaching Games For Understanding (TGfU) learning model towards the improving social skills of the students with a significance value of $0.042 < 0.05$ and a percentage of 5.1%. 2) There is an effect of the Teaching Games For Understanding (TGfU) learning model towards the improving basketball playing skills of students with a significance value of $0.000 \& 0.000 < 0.05$ and a percentage of 59.9% skills, 110% performance. 3) There is an effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model towards the improving social skills of students with a significance value of $0.012 < 0.05$ and a percentage of 5.3%. 4) There is no effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model towards the improving social skills of students with a significance value of $0.907 \& 0.298 > 0.05$ and a percentage of 0.92% skills, 13.9% performance.

Keywords: TGfU, PBL, Social Skills, Playing Skills, Basketball.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Nur Sa'bani
Nomor Induk Mahasiswa : 21633251062
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Judul TAS : Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bola Basket.
Lembaga Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

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

Yogyakarta, 9 September 2024

Yang menyatakan,



Ahmad Nur Sa'bani

NIM. 21633251062

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING DAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN
KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET

TESIS



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Amat Komari".

Dr. Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 196204221990011001

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nurhadi Santoso".

Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING DAN PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN
KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET

AHMAD NUR SA'BANI

NIM 21633251062

Telah dipertahankan di depan Tim Penilai Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 18 September 2024

DEWAN PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amat Komari, M.Si (Ketua/Pengaji)		5/11/2024
Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd (Sekretaris/Pengaji)		1 - 11 - 2024
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Pengaji I)		31-10-2024
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd (Pengaji II/Pembimbing)		5/11/2024

Yogyakarta, 6 November 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or
NIP. 197702182008011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir tesis ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bola Basket” dapat terselesaikan. Di bawah penulisan tesis ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih di sampaikan kepada Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan serta arahan yang telah diberikan. Selain itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) UNY yang telah memberikan persetujuan atas penulisan tugas akhir tesis ini.
3. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Jasmani.
4. Bapak Dr. Drs. Amat Komari, M.Si. selaku Koordinator Program Studi (Prodi) S2 Pendidikan Jasmani.
5. Bapak Prof Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing akademik yang telah membimbing saya untuk saya menyelesaikan kuliah ini.
6. Seluruh Dosen dan staf akademik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Reviewer tesis dan validator yang telah banyak memberikan arahan dan masukan, sehingga terselesaikan tesis ini.
8. Validator yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan terhadap program pembelajaran.
9. Drs. Jumadi, M.Si dan Guru pengampu PJOK SMA Negeri 1 Yogyakarta atas izin, kesempatan, bantuan, dan kerjasama yang baik sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
10. Peserta didik kelas XI F3 dan F9 atas bantuan dan kerjasama yang baik sebagai subjek dalam penelitian ini.
11. Bapak Rukiyono, Ibu Siti Zulaikhah, Kakak Ratna Nur Hasanah & Riva Aulia Rais yang selalu memberikan support dan doa agar bisa menyelesaikan perkuliahan ini.
Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan dari semua pihak diatas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT sekaligus penulisan tugas akhir tesis ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak-pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10 Septermber 2024

Yang menyatakan

Ahmad Nur Sa'bani

NIM. 21633251062

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatas Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Model Teaching <i>Games for Understanding</i> (TGfU)	15
2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	26
3. Keterampilan Sosial	32
4. Konsep Keterampilan Gerak.....	40
5. Penguasaan Keterampilan Teknik Dasar	46
6. Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket	47
7. Permainan Bola Basket.....	50
B. Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Berpikir.....	57
D. Hipotesis Penelitian.....	61
BAB III METODE PENELITIAN	62
A. Jenis dan Desain Penelitian	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
C. Subjek Penelitian	64

D. Variabel Penelitian.....	64
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	64
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen.....	70
G. Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan	79
C. Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Simpulan	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sistem Klasifikasi dalam Olahraga Permainan.....	25
Tabel 2 Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning	31
Tabel 3 Dimensi Keterampilan Diskrit, Serial, dan Kontinu	44
Tabel 4 Program Perlakuan	66
Tabel 5 Kisi-kisi SSRS angkat peserta didik.....	67
Tabel 6 Kisi-kisi <i>Game Performance Assessment Instrument (GPAI)</i>	69
Tabel 7 Instrumen pengamatan bermain keterampilan bola basket.....	70
Tabel 8 Peubah-peubah dalam ANCOVA dan Tipe Datanya.....	73
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas	76
Tabel 11 Uji-T Hasil Pretest dan Posttest	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model <i>Teaching Game for Understanding</i> (TGfU)	16
Gambar 2. Kerangka Berfikir	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perijinan Sekolah	102
Lampiran 2. Modul Pembelajaran TGfU	104
Lampiran 3. Modul Pembelajaran PBL	127
Lampiran 4. <i>Pretest GPAI TGfU</i>	146
Lampiran 5. <i>Pretest GPAI PBL</i>	147
Lampiran 6. <i>Posttest GPAI TGfU</i>	148
Lampiran 7. <i>Posttest GPAI PBL</i>	149
Lampiran 8. <i>Pretest SSRS TGfU</i>	150
Lampiran 9. <i>Pretest SSRS PBL</i>	151
Lampiran 10. <i>Posttest SSRS TGfU</i>	152
Lampiran 11. <i>Posttest SSRS PBL</i>	153
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas.....	154
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas	154
Lampiran 14. Uji-T Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	155
Lampiran 15. Dokumentasi	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran krusial dalam memajukan kualitas kehidupan suatu bangsa, karena ia berfungsi sebagai fondasi untuk pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya. Dengan pendidikan yang berkualitas, individu dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global serta memanfaatkan peluang yang ada. Pendidikan juga memfasilitasi peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas, yang sangat penting dalam inovasi dan kemajuan teknologi. Pendidikan yang merata berkontribusi pada pemerataan kesempatan, mengurangi kesenjangan sosial, dan membangun masyarakat yang lebih inklusif dan adil. Melalui peningkatan kualitas pendidikan, bangsa dapat menciptakan tenaga kerja yang lebih kompeten, memajukan riset dan pengembangan, serta membangun masyarakat yang lebih cerdas dan berdaya saing tinggi, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan.

Upaya membentuk kepribadian peserta didik di lingkungan sekolah dapat dimulai dengan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi peserta didik, agar dari dalam diri peserta didik tumbuh jiwa saling menghormati, saling menghargai dan saling tolong menolong antar sesama (Firdausi & Taufina, 2020). Apabila hal itu dapat terelalisasikan maka sifat tersebut akan tumbuh dan berkembang luas ketika peserta didik terjun ke dalam lingkungan masyarakat. Hal tersebut juga diungkapkan oleh (Nurhayati, 2020) bahwa

sebagai makhluk sosial sudah sepantasnya setiap individu untuk memerlukan bantuan orang lain untuk bertahan hidup, sehingga penting bagi anak untuk memiliki perilaku sosial yang positif. Dari penjelasan tersebut, seharusnya pendidikan menjadi fase penting dalam perkembangan peserta didik, karena pendidikan merupakan awal sebuah proses yang diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik sehingga menghasilkan individu-individu yang bertanggung jawab, saling menghargai, menghormati dan peduli akan sesama, sehingga nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tujuan pendidikan dapat diterapkan oleh peserta didik ketika mereka berada ditengah-tengah lingkungan masyarakat.

Berbagai permasalahan yang timbul di kalangan belajar menunjukkan indikasi moral pelajar sudah mulai mengacu pada berbagai prilaku yang menyimpang terhadap tatanan hukum, agama dan sosial masyarakat. Sejalan dengan (Aulia, 2023) dalam penelitiannya dikemukakan bahwa beberapa kasus ditemukan pelajar saat ini kurang menunjukkan rasa hormat terhadap orang tua, guru, bahkan cenderung membentuk sebuah kelompok sehingga menciptakan suatu komunitas yang kurang produktif. Permasalahan yang sama juga diungkapkan oleh (Annisa & Supriatna, 2022) bahwa sering terjadi tawuran di lingkungan pelajar hingga berdampak pada prestasi belajar yang menurun. Pada kegiatan pembelajaran peserta didik lebih banyak pasif dan acuh terhadap pelajaran yang diberikan guru (Dewi, 2020). Hal ini apabila terus dibiarkan tentu saja akan berdampak negatif bagi generasi penerus bangsa, sehingga harus segera dicari solusi atau cara penyelesaian untuk menghentikan

penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dilingkungan masyarakat, khususnya pada tingkat pelajar.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial diperoleh individu melalui sebuah proses belajar yang selanjutnya digunakan untuk berhubungan dengan lingkungan disekitarnya. Sejalan dengan (Kusadi, 2020) bahwa keterampilan sosial yang dimiliki seseorang dapat menjadi dasar untuk menjalin hubungan kerjasama dan memecahkan masalah sehingga terjalin hubungan yang baik antar sesama. Kemampuan interaksi sosial dapat di asah sejak dini melalui pendidikan di lingkungan sekolah. Seperti halnya (Wulandari, 2022) menyatakan bahwa keterampilan sosial dapat diperoleh dari beberapa cara salah satunya melalui proses belajar dari teman sebaya. Oleh sebab itu, kemampuan interaksi sosial perlu diajarkan dan dikembangkan pada peserta didik di lingkungan sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang dapat memuat keterampilan sosial adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik yang mencakup pembelajaran dalam pengembangan dan perawatan tubuh, mulai dari latihan sederhana hingga latihan yoga, senam, pertunjukan dan pengelolaan permainan atletik (Mustafa, 2022). Pendidikan jasmani memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan berfungsi secara efektif dalam hubungan antar sesama. Dampak pendidikan jasmani terhadap

fisik merupakan dampak yang paling populer dan diposisikan sebagai kontribusi unik dari pendidikan jasmani yang meliputi kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan pengetahuan tentang kebugaran jasmani dan keterampilan gerak yang berujung pada pemahaman gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat (Jayul & Irwanto, 2020).

Pendidikan jasmani yang berisikan berbagai macam aktivitas fisik bisa meningkatkan pencapaian prestasi akademik anak. Dengan memanfaatkan alat gerak manusia, pendidikan jasmani dapat membuat aspek mental dan moral ikut berkembang sehingga berdampak pada hasil belajar (Haris, 2021). Senada dengan pernyataan (Parwata, 2021) yang menemukan hubungan antara tingkat partisipasi anak dalam aktivitas fisik dengan gabungan kebugaran, sosial, fisik dan kebugaran keseluruhan dengan prestasi akademik. Pendidikan yang diperoleh dari aktifitas gerak mengoptimalkan potensi keterampilan berpikir (pengetahuan) dan ketarampilan sosial (sikap) (Irianto, 2018). Dengan demikian, jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari upaya mencapai tujuan pendidikan nasional yakni berkembangnya potensi peserta didik.

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari program pendidikan secara utuh yang memberikan kontribusi melalui pengalaman gerak terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki potensi untuk bisa mengatasi masalah sosial yang sekarang semakin tumbuh dan berkembang (Aenon, 2020). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memberikan kontribusi untuk perkembangan dan kesejahteraan individu secara optimal dengan

meningkatkan keterampilan, kebugaran, pengetahuan dan sikap (Raibowo & Nopiyanto, 2020). Pendidikan jasmani dapat membantu anak untuk memahami dirinya sebagai sebuah kesatuan antara pikiran dan tubuh, mengembangkan rasa hormat terhadap tubuh mereka dan orang lain, memberikan pemahaman terhadap peranan aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif dan pencapaian peserta didik dalam bidang akademik. Kekhasan pendidikan jasmani yang bisa mencakup semua aspek perkembangan anak yakni dalam domain kognitif, psikomotor dan afektif, menjadi keunggulan yang tidak dimiliki oleh mata pelajaran lainnya. Lebih luasnya, pendidikan jasmani memberikan keuntungan dalam 5 domain perkembangan anak yakni perkembangan fisik, perkembangan gaya hidup, perkembangan afektif, perkembangan sosial dan perkembangan kognitif (Rahman, 2020).

Banyak penelitian telah membahas mengenai peranan pendidikan jasmani terhadap keterampilan sosial. Karakter pendidikan jasmani yang menimbulkan rasa dan kesadaran untuk menguasai emosi pribadi, mandiri, penyesuaian diri sebagai dasar bagi terbentuknya mental sehat dan kebiasaan hidup sehat di lingkungan masyarakat di mana pun peserta didik berada, termasuk mendapatkan pengakuan diri sebagai anggota masyarakat yang baik karena kemampuan bersosialisasinya atau keterampilan sosialnya berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang (Friskawati & Sobarna, 2019). Keterampilan sosial merupakan esensi dari penampilan sukses di bidang akademik dan dalam kehidupan dan anak dengan keterampilan sosial yang baik akan bisa menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya dan mampu cepat

beradaptasi dengan keadaan serta tidak tergantung pada orang-orang sekitarnya (Mustafa & Winarno, 2020). Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak. Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, maka diduga akan berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan bermain dan teknik dasar olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran penjas.

Dalam penelitian ini penulis memilih materi bola basket karena dalam pembelajaran bolabasket terdapat aspek-aspek keterampilan sosial seperti kerja sama, pengambilan sikap, empati terhadap orang lain, serta pengendalian diri selama melaksanakan permainan. Memperoleh kemampuan teknik bermain yang baik seorang peserta didik harus melakukan latihan atau pembelajaran. Salah satu upaya untuk membantu guru dalam mencapai proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat (Andayani, 2020). Seperti yang dijelaskan (Hadi, 2023) bahwa untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model-model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik. Sejalan dengan itu (Tikna & Pratama, 2021) menguraikan bahwa model pembelajaran adalah belajar sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring peserta didik berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengenali kondisi lingkungan mengajarnya. Dengan pemahaman yang baik tentang kondisi lingkungan dan kondisi peserta didik yang diajarnya guru akan dapat

memikirkan, memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Observasi yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Yogyakarta dengan materi permainan bola basket menunjukkan bahwa kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, guru lebih menekankan pada teknik *passing* dan *shoting* yang cenderung monoton. Seharusnya guru dapat memberikan pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif sehingga beberapa target atau kriteria mengenai komptensi dapat tercapai dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung monoton dan konvensional cenderung mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran konvensional tidak dapat memaksimalkan keterampilan motorik dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan dengan model dan pendekatan yang baik bukan hanya menyumbang dari aspek psikomotor dan afektif akan tetapi juga dapat menyumbangkan aspek kognitif dalam berpikir kritis. Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Yogyakarta pada materi permainan bola basket sebagian besar masih dibawah <50%, artinya perolehan hasil belajar peserta didik pada materi permainan bola basket belum memenuhi Kriteria Capaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan pada beberapa orang tua guru dan PJOK di SMA Negeri 1 Yogyakarta menunjukkan permasalahan lain, seperti fakta bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan guru. Guru memiliki kontrol penting atas

pengelolaan pembelajaran yang berlangsung, seperti pemilihan pola pembelajaran. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dijadikan ikhtiar agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain. Model TGfU adalah sebuah model komando yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan (Alkindi, 2021). TGfU memfokuskan pembelajaran pada permainan olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Model pembelajaran TGfU adalah salah satu model yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tidak dominan dalam memberikan contoh. TGfU berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, pada pembelajaran ini guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembanganketerampilan dan teknis bermain peserta didik (Fani &

Sukoco, 2019). Tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai bentuk-bentuk permainan. Sebagai pembelajaran taktikal, maka guru harus mampu memancing peserta didik untuk memecahkan masalah taktis bermain. Guru harus mampu menunjukan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain, sedangkan peserta didik sangat penting untuk mengenal posisi bermain dilapangan secara benar.

Implementasi pembelajaran model TGfU ini memberikan gambaran kepada peneliti bahwa model pembelajaran TGfU akan mempengaruhi keterampilan sosial peserta didik, karena dalam pembelajaran model TGfU peserta didik diharuskan untuk bekerja sama, saling berkomunikasi dan berinteraksi sehingga secara tidak langsung akan membuat keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket akan meningkat. Selaras dengan kenyataan di lapangan, sering ditemukannya peserta didik mengalami kesulitan pemahaman bermain dalam permaianan bolabasket, sehingga peserta didik sulit untuk memahami pembelajaran dalam materi bolabasket. Hal ini diperparah dengan adanya pengelompokan dari masing-masing peserta didik sehingga membentuk suatu kelompok yang apabila dibiarkan maka kelompok tersebut akan sulit untuk menerima peserta didik lainnya untuk masuk kedalam kelompoknya. Selain model ini, terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu model pembelajaran PBL.

Model *Problem Based Learning* ini dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Menurut (Zulfa, 2023)

mengatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dengan menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan berdiskusi. Dengan menggunakan model *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Model PBL dapat diterapkan pada kelas yang kreatif dan peserta didik yang memiliki akademik yang tinggi. Kelebihan model ini yaitu dapat mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Mendukung pendapat di atas, menurut (Novianti, 2020) mengemukakan bahwa PBL akan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan mengatasi masalah. Hal ini menunjukkan bahwa PBL termasuk model pembelajaran yang berpusat pada masalah. Model ini tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* dari guru ke peserta didik, melainkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik yang lain untuk memecahkan masalah yang dibahas. Model pembelajaran ini, guru harus memadukan peserta didik untuk menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi lengkap, langkah kegiatan yaitu guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan yang dibutuhkan agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas menjadi mudah untuk penyelidikan peserta didik. Saat menerapkan model *problem based learning* tahap yang harus diperhatikan adalah mengorientasikan peserta didik terhadap masalah karena tahap ini menentukan keberhasilan pelaksanaan

model *problem based learning* (Handayani & Koeswanti, 2021).

Pembelajaran ini dimulai setelah guru memberikan skenario masalah yang diambil dari masalah kehidupan sehari-hari. Setelah proses identifikasi masalah selesai, peserta didik harus mencoba memecahkan masalah skenario menggunakan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan yang ada (Nurhadiyati, 2020). Melalui penerapan model PBL ini peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini diawali dengan peserta didik yang diekspos dengan masalah; jadi problem disajikan bagi peserta didik, namun terhadap masalah ini tentu saja informasi yang dimiliki peserta didik masih terbatas. Peserta didik kemudian mencoba memilah dan mengidentifikasi fakta yang bisa ditemukan dari kasus atau masalah yang mereka terima.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) apakah dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial peserta didik dan keterampilan bermain bola basket. Karena diharapkan dengan model pembelajaran TGfU dan PBL meningkatkan keterampilan sosial peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep materi yang diajarkan, serta bisa meminimalisir kesulitan-kesulitan belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan yang dimaksud hasil belajar pada penelitian ini adalah keterampilan bermain bolabasket.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa

permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK materi bola basket.
2. Peserta didik mempunyai kepribadian yang beragam saat pembelajaran PJOK.
3. Kurangnya pemanfaatan teman sebaya, sehingga interaksi sosial dan kerjasama antar peserta didik masih belum maksimal
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
5. Sebagian besar peserta didik mempunyai nilai hasil belajar PJOK materi bola basket belum memenuhi KKTP.
6. Belum diketahui model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket.
7. Belum diketahuinya model pembelajaran TGfU dan PBL dalam pembelajaran PJOK khususnya materi bola basket.

C. Pembatas Masalah

Supaya 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 dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial peserta didik dan keterampilan bermain bola basket. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik

beratkan pada variabel- variabel: (1) model pembelajaran TGfU dan PBL sebagai variabel bebas dan (2) Keterampilan sosial peserta didik dan keterampilan bermain bola basket sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan sosial ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain bolabasket?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap keterampilan sosial ?
4. Adakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap keterampilan bermain bolabasket?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan sosial peserta didik.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for*

Understanding (TGfU) terhadap keterampilan bermain bolabasket.

3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial peserta didik.
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan bermain bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti berharap akan mendapatkan hasil yang akan bermanfaat baik untuk kepentingan peneliti pribadi maupun untuk kepentingan masyarakat luas. Peneliti merumuskan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Sebagai landasan pengembangan model TGfU dan PBL dalam mengembangkan tujuan pendidikan jasmani.
- b) Rujukan dalam penerapan model pembelajaran pendidikan jasmani yang mengimplementasikan model TGfU dan PBL pada tingkat Sekolah Menengah Atas.

2. Manfaat Praktis

Sebagai referensi bagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengembangkan aspek keterampilan sosial dan keterampilan bermain peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Teaching *Games for Understanding* (TGfU)

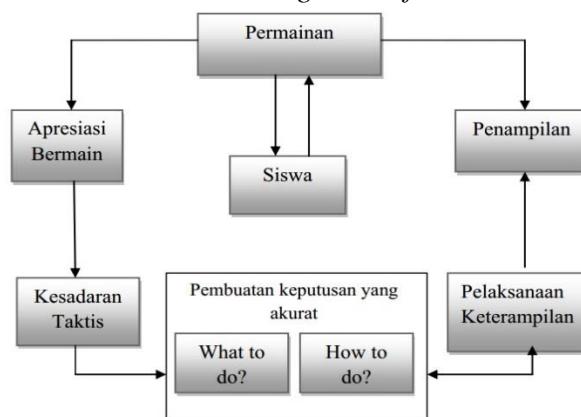
a. Pengertian model *Teaching Game for Understanding*

Model TGfU adalah sebuah model yang berpusat pada peserta didik dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga yang kuat hubunganya dengan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran (Barba-Martín, 2020). Model TGfU adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatankegiatan jasmani (Sumarno, 2022). TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* berusaha 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. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri

b. Konsep pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Konsep pembelajaran berbasis TGfU lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Peserta didik mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Model pembelajaran dengan penerapan pendekatan TGfU dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

Gambar 1. Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU)



Bunker & Thorpe, Rethinking Game Teaching; dalam Metzler, 2000

Tahapan Permainan, Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Hal ini dikarenakan bahwa sosialisasi olahraga permainan yang mendekati versi yang sesungguhnya membutuhkan jangka waktu yang lama, maka pada awal-awal tahun sekolah, guru perlu memperkenalkan pada anak-anak tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berpikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam

permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup ruang bagi lawan. Dengan demikian, terciptalah situasi permainan yang tepat; pola mini-game yang dimainkan anak usia 11 dan 12 tahun bisa sangat menyerupai versi orang dewasa.

Tahapan Apresiasi Bermain, Sejak awal anak-anak harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, walaupun peraturan yang sederhana sekalipun. Peraturan akan memberi bentuk pada permainan, modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.

Tahapan Kesadaran Taktikal, jika anak-anak sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Berbagai cara untuk menciptakan ruang dan menutup ruang harus ditemukan untuk menghadapi lawan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu.

Kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya cara defense, cara drible, namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang mestinya dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif dari sebuah permainan. Tahapan Pengambilan Keputusan, Para

pemain yang handal hanya butuh beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan antara “apa?” dan “bagaimana?.” Dalam pendekatan ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” sehingga memungkinkan peserta didik maupun guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan.“Apa yang dilakukan?” (*what to do*), sebagaimana kita semua mengerti bahwa kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi permainan terus-menerus berubah merupakan hal yang sangat alamiah dalam permainan. Dalam memutuskan apa yang seharusnya dilakukan disetiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat (termasuk proses perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi, dan sebagainya) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari berbagai macam hal) menjadi begitu penting. Contohnya, ketika melakukan penyerangan ke daerah lawan dan saat mendekati keranjang dalam permainan bola basket (*invasion games*) mungkin sangat menggiurkan untuk mencetak skor. Tetapi hal ini mungkin bisa membawa resiko besar seperti kehilangan bola (*ball possessions*), jika isyarat tidak bisa segera ditangkap. “Bagaimana melakukannya?” (*how to do*), dalam tahap ini masih terdapat keputusan tentang apa cara terbaik melakukannya dan pemilihan respon yang tepat masih menjadi hal yang sangat penting. Sebagai contoh, ketika ruang yang tersedia sangat lapang tetapi waktunya

sangat terbatas, eksekusi misalnya *passing* atau *shooting* yang sangat cepat mungkin diperlukan. Demikian juga sebaliknya, ketika waktunya longgar namun ketepatan menjadi bersifat vital maka elemen control misalnya *dribbling* menjadi penting sebelum melakukan eksekusi. Situasi seperti itu sering kali muncul dalam area *shooting* pada *invasion games*.

Tahapan pelaksanaan penampilan, *skill execution* dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks peserta didik itu sendiri serta menyadari keterbatasan peserta didik. Hal tersebut harus dipandang sebagai hal yang terpisah dari “*performance*” dan melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu. Oleh karena itu, *skill execution* selalu dipandang dalam konteks peserta didik dan permainan.

Penampilan, tahap ini adalah hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasar kriteria yang bersifat individual dari peserta didik. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidaknya anak berdasar pada ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.

Menurut Saryono & Nopembri (2009, hlm. 46) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan

para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model TGfU 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 peserta didik.

2. Apresiasi permainan atau *Game appreciation*

Peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

3. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness*

Peserta didik 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*

Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik 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.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Saryono & Nopembri, (2009, hlm. 27) adalah sebagai berikut:

- a. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- b. *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- c. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- d. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Model TGfU didahului dengan penekanan pada teknik apa yang digunakan dan kapan dan di mana untuk menggunakannya. Peserta didik harus didorong untuk melaksanakan strategi atau prinsip main yang menyeluruh seperti penggunaan kedalaman dalam permainan net seperti badminton. Masalah taktis seperti mengatur serangan dengan menciptakan ruang di sisi lawan gawang dapat diatasi dengan efektif atau keterampilan bergerak tanpa bola (Ward & Griggs, 2011, hlm. 45). Model TGfU

berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain game (Wang & Ha, 2013, hlm. 65). Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, TGfU berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania, 2017). Bersama dengan perasaan mereka otonomi, kompetensi, dan kemanjuran diri dalam permainan sisi kecil (Mitchell, 2013, hlm. 21). Ciri khas dasar TGfU adalah bahwa peserta didik memahami, apa yang harus dilakukan sebelum belajar, bagaimana melakukannya dan menghargai nilai dari keterampilan yang dibutuhkan untuk mempertahankannya aliran kinerja mereka. TGfU tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan peserta didik memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh peserta didik tanpa disadari dikarenakan peserta didik merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, 2013, hlm. 70). Pengalaman lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan pemindahan positif ke pendidikan jasmani lain konten, dan akibatnya untuk aktivitas fisik latihan (O’Leary, 2016, hlm. 11). Mesquita (2012, hlm. 102) menunjukkan bahwa implementasi TGfU meningkatkan kapasitas keputusan peserta didik dan keterampilan motorik dalam konteks yang berbeda. Berdasarkan berbagai

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran TGfU, meletakkan keterampilan dalam konteks permainan. Permainan merupakan titik fokus model pembelajaran pendekatan taktik, maka perlu melihat permainan dan sifat permainan untuk memahami lebih baik bagaimana cara mengajarkannya dan memberi nilai peserta didik.

c. Prinsip-prinsip Pedagogi *Teaching Game for Understanding* (TGFU)

Empat prinsip pedagogik (sampling, representasi, eksagerasi dan kompleksitas taktik) yang berhubungan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik menurut (Qohhar & Pazriansyah, 2019) antara lain.

1. Sampling permainan memberikan kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan dalam mengeksplor persamaan dan perbedaan diantara berbagai permainan. Ekspos pada berbagai bentuk permainan membantu peserta didik belajar mentransfer pembelajaran mereka dari satu permainan ke permainan yang lain.
2. Representasi meliputi pengembangan permainan yang dipadatkan yang mengandung struktur taktikal yang sama dari bentuk yang lebih maju dari permainan tersebut (jumlah pemain yang dikurangi, peralatan yang dimodifikasi). Sistem klasifikasi permainan yang dideskripsikan oleh

(Barba-Martín, 2020) dapat memfasilitasi proses representasi dengan adanya seleksi berbagai macam permainan dengan masalah taktikal yang serupa daripada seleksi tradisional pengajaran satu olahraga yang spesifik sebagai sebuah topik unit.

3. Eksagerasi meliputi perubahan aturan sekunder permainan menjadi lebih menekankan masalah taktik yang spesifik (lingkungan yang panjang dan sempit, tujuan yang sempit atau luas).
4. Kompleksitas taktik meliputi kesesuaian permainan terhadap level perkembangan peserta didik. Beberapa masalah taktik terlalu kompleks untuk dipahami pemain-pemain pemula, tetapi ketika peserta didik mengembangkan pemahaman mengenai masalah taktik dan solusi yang sesuai, kompleksitas permainan dapat bertambah. Maka, semua permainan dan bentuk permainan didisain untuk sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam menyusun permainan dalam pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan keadaan kelas maupun lingkungan sekolah agar permainan itu sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pemilihan dan modifikasi permainan dilakukan secara bertahap dimulai dari level yang tingkat kompleksitas taktiknya rendah menuju ke yang lebih tinggi. Dengan demikian Peserta didik akan secara bertahap belajar peraturan permainan melalui kondisi-kondisi yang di terapkan. Satu aspek penting dari beberapa bentuk permainan saat mengajar kesadaran taktik adalah

permainan harus dimodifikasi, atau dikondisikan agar peserta didik terdorong untuk berpikir secara taktik.

d. Klasifikasi permainan dalam *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

TGfU memiliki ciri khas dalam pengolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu :

Tabel 1. Sistem Klasifikasi dalam Olahraga Permaianan

Target	Striking/fielding	Net/Wall	Teritorial
Panahan	Basball	Net:	Bola basket
Biliard	Cricket	Badminton	Football
Bowling	Danish longball	Pickleball	Handball (tim)
Croquet	Kiackball	Tenis Meja	Hoki : lapang, lantai, es
Curling	Rounders	Tenis	Lacrrose
Pool	Sofball	Bola Voli	Netball
Snooker		Wall :	Rugby
		Bola tangan (court)	Sepakbola
		Paddleball	Speedball
		Racqueball	Ultimate Frisbee
		Squash	Polo air

Sumber : Griffin & Butler 2005, hlm. 38

1. Permainan invasi (*Invasion games*) adalah permainan yang menjadikan gawang sebagai sasaran untuk saling menyerang daerah lawan dalam rangka membuat skor.
2. Net (*Wall games*) adalah permainan yang menggerakkan suatu obyek ke dalam ruang agar obyek tersebut tidak dapat kembali lagi ke lapangan sendiri.
3. Target games adalah permainan yang menggerakkan sebuah objek biasanya lebih menekankan pada ketepatan tingkat tinggi.
4. *Striking/fielding – scoring games* adalah permainan memukul sebuah obyek.

Empat kelompok besar permainan ini yang telah di kemukakan memberikan dampak besar dalam memperbaiki pemahaman tentang taktik olahraga yang sering muncul. Setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik sendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan yang berbeda pada para pemainnya. Berdasarkan itulah empat kelompok permainan itu memiliki prinsip dan tujuan yang berbeda. Sistem klasifikasi permainan yang lebih menekankan unsur taktik bermain daripada keterampilan teknik. Jika pengalaman peserta didik telah berkembang dengan baik maka pengalihan kecakapan bermain dari satu permainan ke permainan lainnya, dalam suatu kategori permainan yang sama, akan lebih mudah dan efektif, hasilnya.

Teaching Game for Understanding merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti konsep – konsep bermain. TGFU merupakan juga salah satu inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian model pembelajaran PBL

Model *problem based learning* juga biasa disebut dengan model pembelajaran berbasis masalah. Menurut (Parwata, 2021) pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Didalam kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis

masalah, peserta didik bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Masalah yang diberikan pada peserta didik ini digunakan untuk mengikat rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dipelajari. Pembelajaran *problem based learning* didorong oleh tantangan, masalah nyata, dan peserta didik bekerja dalam kelompok kolaborasi kecil. Peserta didik didorong untuk bertanggungjawab terhadap kelompoknya dan mengorganisir proses pembelajaran dengan bantuan instruktur atau guru.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaapertanyaan, memfasilitasi penyeledikan dan membuka dialog (Zulfa, 2023). Model pembelajaran *problem based learning* menuntut peserta didik untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan suatu masalah sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing, hal inilah yan membedakan model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran yang lainnya. Karakteristik model pembelajaran *problem based learning* menurut (Novianti, 2020) adalah sebagai berikut:

1) *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam *problem based learning* lebih menitikberatkan pada peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, *problem based learning* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan

pengetahuannya sendiri.

2) *Authentic problems from the organizing focus for learning*

Masalah masalah yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang otentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya dimasa yang akan datang.

3) *New information is acquired through self-directed learning*

Proses pemecahan masalah memungkinkan masih terdapat peserta didik yang belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui berbagai sumber.

4) *Learning occurs in small groups*

Pada pelaksanaan *problem based learning*, guru berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong peserta didik agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Sedangkan (Handayani & Koeswanti, 2021) berpendapat bahwa karakteristik model pembelajaran *problem based learning* yaitu: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau masalah; (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin; (3) penyelidikan autentik; (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya; dan (5) kerja sama. Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu model

pembelajaran yang menyajikan masalah-masalah pada kehidupan nyata sebagai pusat pembelajaran supaya peserta didik dapat terangsang untuk belajar memecahkan permasalahan tersebut sehingga peserta didik dapat meningkatkan keterampilan dan berfikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah. Masalah yang dijadikan pembelajaran berhubungan dengan kenyataan yang dialami oleh peserta didik. Dalam model *problem based learning*, pembelajaran dilakukan dengan cara kolaboratif yaitu menggunakan kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan.

b. Sintaks Model Pembelajaran PBL

Proses pemecahan masalah dalam *problem based learning* menurut (Novianti, 2020) mengikuti 7 langkah, antara lain: (1) mengidentifikasi masalah dan klarifikasi kata-kata sulit yang ada didalam skenario; (2) menentukan masalah; (3) brainstorming, anggota kelompok mendiskusikan dan menjelaskan masalah tersebut berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki; (4) menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (5) memilih solusi yang paling tepat sebagai penyelesaian masalah; (6) belajar mandiri, peserta didik belajar mandiri untuk mencari informasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran; (7) setiap anggota kelompok menjelaskan hasil belajar mandiri mereka dan saling berdiskusi. Pemecahan masalah dalam *problem based learning* harus sesuai dengan langkah-langkah metode ilmiah. Hal ini agar peserta didik dapat belajar memecahkan masalah secara sistematis dan terencana. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengalaman belajar dalam

memecahkan masalah sesuai dengan langkah-langkah yang benar.

Sedangkan (Nurhadiyati, 2020) berpendapat bahwa dalam mengimplementasikan *problem based learning* ada 5 fase/tahapan yaitu: (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah; (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* diterapkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual belajar berperan sebagai orang dewasa melalui pelibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau simulasi (Wulandari, 2022). Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran *problem based learning* yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pembelajaran kompetensi sistem bahan bakar adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahapan	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	a Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran dengan model <i>problem based learning</i> b Guru menjelaskan tahapan dalam <i>problem based learning</i> c Guru mendeskripsikan perangkat yang dibutuhkan dalam <i>problem based learning</i> d Guru memotivasi peserta didik agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasi	a Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil untuk memecahkan

Tahapan	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
peserta didik untuk belajar	<p>masalah .</p> <p>b Guru mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi tugastugas belajar terkait permasalahan</p>
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<p>a Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat berkaitan dengan materi pembelajaran</p> <p>b Guru mendorong peserta didik melaksanakan mencoba memecahkan masalah</p> <p>c Guru mendorong peserta didik untuk mencari penjelasan dan solusi dari permasalahan yang dihadapi.</p>
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>a Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah</p> <p>b Guru membantu peserta didik untuk membagi tugas dengan teman kelompoknya terkait pelaksanaan presentasi.</p>
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil presentasi dan proses yang digunakan

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Kelebihan dan kekurangan model Pembelajaran Berbasis Masalah menurut (Zulfa, 2023) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan:
 - a) Realistik dengan kehidupan peserta didik;
 - b) Konsep sesuai dengan kebutuhan peserta didik;
 - c) Memupuk sifat inquiry peserta didik;
 - d) Retensi konsep jadi kuat;
 - e) Memupuk kemampuan Problem Solving
2. Kekurangan
 - a) Persiapan pembelajaran (alat, problem, konsep) yang kompleks;
 - b) Sulitnya mencari problem yang relevan;
 - c) Sering terjadi miss-konsepsi;
 - d) Konsumsi waktu, dimana model ini memerlukan waktu yang cukup dalam penyelidikan.

Shoimin (2014, hlm 132) berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas. Dari uraian tentang kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui pendekatan PBM merupakan suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dituntut terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok.

3. Keterampilan Sosial

Peranan keterampilan sosial sebagai bagian dari perkembangan manusia memang memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Seorang anak akan bisa berkembang dengan sempurna ketika tidak hanya aspek fisiknya saja yang diperhatikan mengingat manusia merupakan suatu kesatuan dari elemen rohani dan jasmani artinya manusia tidak bisa

mengambil bagian dari kegiatan fisik saja tanpa melibatkan dirinya secara keseluruhan seperti perasaan mereka, tingkah laku, pendapat dan nilai-nilai (Suryani, 2019).

Keterampilan sosial berkaitan dengan proses interaksi yang baik antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga tercipta keharmonisan. Sejalan dengan (Fairuz Hilmy & Utami Sumaryanti, 2023) yang mengemukakan bahwa keterampilan sosial melibatkan perilaku menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain. Keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat yang beragam budaya dan masyarakat global yang penuh persaingan dan tantangan (Aulia, 2023). Keterampilan sosial meliputi keterampilan berkomunikasi dan kecakapan bekerja sama dengan orang lain baik kelompok kecil maupun kelompok besar.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan khusus yang menyebabkan seseorang dapat mengerjakan tugas sosial khusus secara kompeten (cakap atau tampil) (Dian Widiastuti & Kusuma, 2021). Keterampilan sosial secara umum dapat dipahami sebagai perilaku-perilaku yang diperkuat sesuai dengan usia remaja dan situasi sosial yang mengakibatkan penerimaan dan penilaian positif dari orang lain serta tidak mengakibatkan hukuman. Ciri-ciri dari individu yang memiliki keterampilan sosial ialah proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang, berani berbicara, memberikan pertimbangan yang mendalam,

memberikan respon yang cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti, yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikan dirinya (Kusuma & Sutapa, 2020).

Berdasarkan pada definisi-definisi mengenai keterampilan sosial tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan yakni: keterampilan sosial merupakan kemampuan atau perilaku individu untuk berinteraksi dengan orang lain, keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dipengaruhi oleh keadaan individu itu sendiri dan faktor lingkungan, keterampilan sosial berperan dalam terciptanya kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Oleh karena itu, keterampilan sosial bisa kita definisikan sebagai kemampuan atau perilaku seseorang atau individu dalam proses interaksi dengan orang lain yang dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern (keadaan individu tersebut dan lingkungan) dalam upaya menciptakan kehidupan bermasyarakat yang harmonis.

Keterampilan sosial bagi sebagian besar anak-anak berkembang secara alami sesuai dengan pertumbuhan mereka. Pada umumnya anak-anak mempelajari keterampilan sosial tersebut dari interaksi sehari-hari mereka dengan orang lain. Sebagai sebuah kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar, maka perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak sendiri serta pengalaman interaksinya dengan lingkungan sebagai sarana dan media pembelajaran. Secara lebih terinci, faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut (Sukatin, 2019).

a. Kondisi anak

Beberapa kondisi anak yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial anak antara lain adalah temperamen anak, regulasi emosi dan kemampuan sosial kognitif. Anak-anak yang memiliki temperamen sulit dan cenderung mudah terluka secara psikis, biasanya akan takut dan malu-malu dalam menghadapi stimulus sosial yang baru, sedangkan anak-anak yang ramah dan terbuka lebih responsif terhadap lingkungan sosial. Selain itu anak dengan temperamen sulit ini cenderung lebih agresif dan impulsif sehingga sering ditolak oleh teman sebaya. Kedua kondisi ini menyebabkan kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya berkurang, padahal interaksi merupakan media yang penting dalam proses belajar keterampilan sosial.

Anak yang mampu bersosialisasi dan mengatur emosi akan memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga kompetensi sosialnya juga tinggi. Anak yang kurang mampu bersosialisasi namun mampu mengatur emosi, maka walaupun jaringan sosialnya tidak luas tetapi ia tetap mampu bermain secara konstruktif dan berani bereksplorasi saat bermain sendiri. Sedangkan anak-anak yang mampu bersosialisasi namun kurang dapat mengontrol emosi cenderung akan berperilaku agresif dan merusak interaksi anak dengan lingkungan.

Perkembangan keterampilan sosial anak juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitifnya yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial. Kemampuan ini antara lain

kemampuan mengenali isyarat sosial, menginterpretasi isyarat sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi konsekuensi dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon yang akan dilakukan.

b. Usia

Anak yang masih usia pra sekolah masih belum memiliki kemampuan untuk mencerna berbagai macam informasi secara baik dan sulit memahami orang lain. Namun setelah memasuki usia sekolah, anak akan bertahap mendapatkan pemahaman akan peranan orang lain dan mulai berinteraksi dengan orang lain.

c. Interaksi anak dengan lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial anak mulai dari lingkungan terdekat yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Secara umum, pola interaksi anak dengan orang tua, kualitas hubungan pertemanan dan penerimaan anak dalam kelompok merupakan dua faktor eksternal atau lingkungan yang cukup berpengaruh bagi perkembangan sosial anak. Anak banyak belajar mengembangkan keterampilan sosial baik dengan proses *modeling* (peniruan) terhadap perilaku orang tua dan teman sebaya, ataupun melalui penerimaan penghargaan saat melakukan sesuatu yang tepat dan penerimaan hukuman saat melakukan sesuatu yang tidak pantas menurut orang tua dan teman sebaya.

d. Jenis kelamin

Anak perempuan dan anak laki-laki memiliki perbedaan pola interaksi, hal

ini mempengaruhi pula pada keterampilan sosial anak. Dua anak yang usianya sama tetapi berjenis kelamin berbeda, maka keterampilan sosialnya pada aspek tertentu juga berbeda.

e. Keadaan sosial ekonomi

Kondisi perekonomian keluarga akan berdampak pada sosial anak. Anak-anak yang memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik akan memiliki kepercayaan yang baik. Mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosialnya pada berbagai kesempatan dan kondisi lingkungan yang berbeda.

f. Pendidikan orang tua

Secara garis besar, pendidikan orang tua berpengaruh terhadap peranan dan pemahaman orang tua terhadap berbagai kondisi tahapan perkembangan anak dan memposisikan diri dalam berbagai kondisi yang dihadapi oleh anak.

g. Jumlah saudara

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru menilai peserta didik yang mempunyai satu saudara kandung mempunyai keterampilan interpersonal lebih baik dibandingkan yang tidak mempunyai saudara kandung.

h. Pekerjaan orang tua

Pada kondisi ibu bekerja di luar rumah mengakibatkan waktunya bertemu dengan anak akan menjadi berkurang, sehingga ibu tidak bisa maksimal dalam mendidik dan membimbing anak, sehingga akan

berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial memiliki peranan yang penting dalam kesuksesan seseorang dalam lingkungan kehidupan keluarga, di lingkungan sekolah, dan kehidupan secara utuh. Keterampilan sosial merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam hidup bermasyarakat. Keterampilan sosial juga memiliki peranan yang penting dalam menjaga hubungan yang baik, mengambil tanggung jawab dan peranan dalam kehidupan sosial, membantu orang lain, dan menentukan mana yang baik dan mana yang buruk (Sianturi, 2021).

Keterampilan sosial mempunyai peran dan kedudukan yang penting dalam setiap perkembangan hidup manusia mulai dari saat anak-anak, remaja, dewasa maupun lanjut usia. Hal ini dikarenakan bahwa keterampilan sosial dibutuhkan untuk menghargai setiap orang yang berperilaku, bekerjasama, mendapatkan pengalaman yang didasarkan pada pengalaman terdahulu, mengetahui tanggungjawab masing-masing individu, dan untuk berkomunikasi dengan orang lain (Annisa & Supriatna, 2022). Pada saat anak-anak, keterampilan sosial diperlukan untuk bersosialisasi, baik dengan teman maupun dengan orang yang lebih dewasa. Pada remaja, keterampilan sosial sangat dibutuhkan sebagai penyaring berbagai perilaku-perilaku sosial yang tidak jarang banyak mengandung perilaku yang menyimpang yang sangat beresiko terhadap remaja yang sedang berada dalam masa transisi dengan karakteristik rasa ingin tahu berlebih. Pada orang dewasa, keterampilan sosial dibutuhkan terutama dalam dunia pekerjaan. Sedangkan

pada orang lanjut usia, keterampilan sosial dibutuhkan untuk menyikapi berbagai masalah yang sering kali timbul di masa tersebut, baik masalah fisik maupun psikis.

Kemampuan sosial dibedakan dalam tiga dimensi komunikasi (*sensitivity*, *expressivity*, dan *monitoring/control*) dan dua cara berkomunikasi (*verbal* (sosial) dan *nonverbal* (emosional) (Aulia, 2023). Lebih lanjut (Dewi, 2020) mendefinisikan enam dimensi keterampilan sosial yang independen, yaitu: *Social Sensitivity*, *Emotional Sensitivity*, *Social Expressivity*, *Emotional Expressivity*, *Social Control*, dan *Emotional Control*. Artinya, kepekaan sosial, kepekaan emosi, pengungkapan sosial, pengungkapan emosi, kontrol sosial, dan kontrol emosi.

Pengembangan keterampilan sosial salah satunya melalui tataran pendidikan yang diakomodasikan dalam kurikulum sekolah. Sekolah membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial yang positif baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat dengan berbagai cara. Sejalan dengan (Nurhayati, 2020) mengemukakan bahwa organisasi pembelajaran dan bentuk-bentuk pengajaran sangat penting dalam pembentukan keterampilan sosial, membantu memperagakan situasi sosial yang berbeda dan menggunakan keterampilan dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Selanjutnya Nopembri menjelaskan bahwa program pengembangan keterampilan sosial yang efektif terdiri atas dua unsur penting yakni pendekatan pembelajaran sosial/perilaku dan bahasa universal atau seperangkat tahap-tahap yang memfasilitasi belajar perilaku yang baru, yang

berdasarkan pada 4 pilar pendidikan yakni: (1) *Learning to know*, (2) *Learning to do*, (3) *Learning to live together*, (4) *Learning to be*.

Pengembangan keterampilan sosial dapat dilihat dari seberapa besar peran seseorang dalam interaksi sosial. Pengembangan keterampilan sosial yang utama adalah melalui belajar, baik secara formal maupun nonformal. Berbagai pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus memberikan kesempatan berkembangnya keterampilan sosial para peserta didik berdasarkan urutan dan tingkatan perkembangan mereka. Begitu pula dengan situasi sosial masyarakat yang menyediakan berbagai kesempatan pada seseorang untuk berinteraksi dan memperlihatkan keterampilan sosialnya.

Banyak penelitian yang membahas mengenai keterampilan sosial. Hal ini dilandasi dengan pemahaman bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan hidup (*life skill*) dan merupakan esensi dari penampilan sukses baik dalam bidang akademik maupun dalam kehidupan (Assingkily & Hardiyati, 2019). Anak dengan keterampilan sosial yang baik akan bisa menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya dan mampu cepat beradaptasi dengan keadaan serta tidak tergantung pada orang-orang sekitarnya (Bakri, 2021). Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak.

4. Konsep Keterampilan Gerak

Semua dari manusia dilahirkan dengan beberapa keterampilan, dan kita hanya perlu sedikit mengasah dan mempunyai pengalaman untuk

menghasilkan keterampilan-keterampilan dalam bentuk yang hampir lengkap. Seperti berjalan, berlari, melompat dan lain-lain. Untuk mencapai penguasaan keterampilan, kita perlu lebih banyak melakukan praktek untuk menghasilkan pencapaian tujuan dari keterampilan yang dipelajari tersebut. Artinya, kehidupan kita sebagai manusia ditandai oleh kinerja keterampilan dan pembelajaran ahli.

Keterampilan menurut Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 5) menyatakan bahwa :

Motor skill can be conceptualized in one of two ways. First, skills can be seen as tasks, such as archery, billiards, or carving a turkey. Viewed this way, skill can be classified along a number of dimensions or according to prominent characteristics. Second, skills can also be viewed in terms of the features that distinguish higher-skilled performers from lower-skilled performers.

Dapat dilihat dari pernyataan di atas bahwa keterampilan motorik dapat dikonseptualisasikan dalam dua cara, yang *pertama* keterampilan dapat dilihat sebagai tugas gerak, seperti memanah, biliar, dan memahat. Melihat dari cara pertama keterampilan ini dapat digolongkan menjadi beberapa dimensi atau yang sesuai dengan karakteristik dari keterampilan yang dipelajari tersebut. *Kedua* keterampilan dapat juga dilihat dalam kaitannya dengan keadaan yang membedakan antara yang terampil dan tidak terampil atau berkaitan dengan penguasaan gerak peserta didik. Suatu pola gerak yang diperhalus bisa disebut keterampilan seperti halnya berjalan, berlari, melompat, melempar. Kemudian mengemu Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 5) “*Motor skill is a skill for which the primary determinant of success is the quality of the movement that the performer produces.*” Jadi yang

mendasari kesuksesan dari keterampilan gerak ialah kualitas gerak yang ditampilkan. Selain itu (Hendra & Putra, 2019) mengidentifikasi adanya empat aspek yang mencirikan keterampilan, yakni sebagai berikut:

- a. Kecepatan: keterampilan harus ditampilkan dalam batasan waktu tertentu yang menunjukkan bahwa semakin cepat semakin baik.
- b. Akurasi: keterampilan harus menunjukkan akurasi tinggi sesuai dengan yang ditargetkan.
- c. Bentuk: keterampilan harus dilaksanakan dengan kebutuhan energi yang minimal (*form* atau bentuk menujuk pada usaha yang ekonomis)
- d. Kesesuaian: keterampilan harus juga adaptif, yaitu tetap cakap meskipun dibawah kondisi yang berbeda-beda.

Dalam hal ini keterampilan dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan terbuka (*open skill*) dan keterampilan tertutup (*closed skill*). Menurut Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 8) mengenai *open skill* ialah “*Open skill is a skill performed in an environment that is unpredictable or in motion and that requires individuals to adapt their movements in response to dynamic properties of the environment.*” Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut mengenai keterampilan terbuka ialah salah satu keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang bervariasi dan tak terduga atau tiba-tiba dari kecepatan maupun arahnya selama tindakan. Sebagai contoh dalam pembelajaran bola basket dengan menggunakan *fast break* pada saat menyerang ring lawan. Dalam situasi seperti ini, sulit bagi para pemain secara efektif mengetahui atau memprediksi gerakan yang akan dilakukan oleh

orang lain. Kemudian mengenai keterampilan tertutup (*close skill*), Schimdt dan Wrisberg (2000, hlm. 8) mengemukakan bahwa “*Closed skill is a skill performed in an environment that is predictable or stationary and that allows individuals to plan their movements in advance.*” Dapat diartikan bahwa keterampilan tertutup berbanding terbalik dengan keterampilan terbuka. Keterampilan ini dilakukan tidak karena tiba-tiba melainkan keterampilan ini ditentukan oleh pelaku tersebut tanpa ada pengaruh lingkungan. Sebagai contoh olahraga senam dan renang yang dilakukan dalam lingkungan yang stabil dan dapat diprediksi.

Terdapat sistem klasifikasi keterampilan terbuka-tertutup menekankan tuntutan relatif yang ditempatkan pada pemain untuk merespon variasi waktu ke waktu dalam lingkungan. Keterampilan yang berada lebih dekat dengan akhir kontinu “tertutup” adalah lingkungan yang menunggu untuk ditindaklanjuti. Artinya, pemain dapat mengevaluasi tuntutan lingkungan dengan mengatur waktu gerakan tanpa tekanan, dan melaksanakan tindakan yang tidak membutuhkan penyesuaian mendadak. Untuk keterampilan yang lebih dekat dengan akhir kontinu “terbuka”, para pemain harus memanfaatkan persepsi proses-proses, mengenali pola, dan pengambilan keputusan untuk menyesuaikan gerakan, seringkali dalam waktu singkat, sebagai respon terhadap perubahan kondisi lingkungan. Selain itu, keterampilan dibagi menjadi tiga, yaitu keterampilan diskrit, keterampilan serial, keterampilan kontinu.

Table 3. Dimensi Keterampilan Diskrit, Serial, dan Kontinu

Discrete-Serial-Continuos Skill Dimension		
Discrete Skill Distinct beginning and end	Serial skill Discrete actions linked together	Continuous skill No distinct beginning or end
Throwing a dart Catching a ball Sit-to-stand transfer	Hammering a nail Gymnastic routine Brushing teeth	Steering a car Swimming Ice skating

Sumber: Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm 6)

a. Keterampilan Diskrit

Menurut Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 5) mengenai keterampilan diskrit yaitu “*Discrete skill is a skill task that is organized in such a way that the action is usually brief and has a well-defined beginning and end.*” Satu cara untuk mengklasifikasi yang menyangkut keterampilan gerakan yang terorganisir. Salah satu dari sistem klasifikasi ini adalah keterampilan diskrit, yang merupakan tugas yang dicirikan oleh suatu awal dan akhir dan yang sering sangat singkat durasinya. Yang termasuk dalam keterampilan diskrit seperti melempar atau menendang bola. Keterampilan diskrit menonjol dalam konteks banyak olahraga dan permainan, khususnya yang melibatkan tindakan yang berbeda seperti memukul, menendang, melompat, melempar, dan menangkap. Keterampilan diskrit ini dirangkai untuk membentuk tindakan yang lebih rumit. Keterampilan ini digolongkan sebagai keterampilan serial, yang menunjukkan bahwa urutan unsur-unsur tertentu yang sangat penting untuk kinerja yang sukses.

b. Keterampilan Serial

Meneurut Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 5) mengenai keterampilan serial yaitu “*Serial skill is a type of skill organization that is*

characterized by several discrete actions connected together in a sequence, often with the order of the actions being crucial to performance success.” Keterampilan serial merupakan keterampilan yang mengkombinasikan keterampilan diskrit dengan gerakan yang dilakukan dan memerlukan waktu yang agak lama dalam proses melakukannya, namun setiap elemen gerakan diskrit mempertahankan awal dan akhirnya. Selama pembelajaran keterampilan serial, peserta didik awalnya berfokus pada unsur-unsur yang terpisah dari tugas. Kemudian, setelah cukup melakukan latihan, mereka mampu menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk suatu gerakan yang lebih kompleks. Mengapa dikatakan keterampilan serial, karena pada keterampilan ini merupakan hasil dari keseluruhan keterampilan diskrit dijadikan menjadi suatu gerakan keseluruhan dari berbagai tahapan. Sama halnya dalam permainan bola basket pasing, dribble dan shooting ilaha kombinasi gerakan dari permainan tersebut dan termasuk kedalam keterampilan serial.

c. Keterampilan Kontinu

Menurut Schmidt dan Wrisberg (2000, hlm. 6) mengenai keterampilan kontinu yaitu “*Continuous skill is organized in such a way that the action unfolds without a recognizable beginning and end in an ongoing and often repetitive fashion.*” Keterampilan ini disebut sebagai keterampilan kontinu, yang sering berulang atau berirama, dengan arus yang sedang berlangsung aksi mengalir selama beberapa menit. Contoh keterampilan yang berkesinambungan termasuk berenang, berlari, *skating*,

dan bersepeda.

5. Penguasaan Keterampilan Teknik Dasar

Penguasaan keterampilan teknik dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Kemampuan keterampilan teknik dasar adalah bentuk kemampuan yang bermanfaat dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari (2021). Pengembangan kesadaran kemampuan dasar peserta didik dapat dilakukan melalui materi pembelajaran pendidikan jasmani yang didasarkan atas tiga komponen gerak dasar, yaitu: lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif (Achmad, 2020). Kemampuan gerak merupakan salah satu kategori didalam domain psikomotor, kemampua gerakan merupakan salah satu gerakan yang didalam melakukannya diperlukan koordinasi dan kontrol tubuh secara keseluruhan atau sebagian tubuh (Atiq & Budiyanto, 2020).

Kemampuan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik, semakin baik penguasaan kemampuan gerak, maka pelaksanaannya akan semakin efisien. Artinya bahwa efisiensi pelaksanaan diperlukan untuk melakukan gerakan keterampilan, efisiensi pelaksanaan bisa dicapai apabila secara mekanis gerakan dilakukan secara benar. Kemampuan gerak secara umum dapat didefinisikan sebagai kemampuan bawaan yang diperoleh sejak lahir atau tergantung pada faktor keturunan dan praktik (Habibul Rasyd & Ahmad Atiq, 2019). Kini semakin disadari bahwa penguasaan kemampuan itu tidak cukup, karena anak sudah matang, juga tak cukup hanya mengandalkan

perkembangan yang terjadi dengan sendirinya, dan berlangsung begitu saja (Qohhar & Pazriansyah, 2019). Oleh karena itu, perlu adanya beberapa faktor pendukung yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasarn, sebagai berikut: 1) kesempatan untuk berlatih, 2) dorongan semangat, dan 3) pengajaran.

6. Keterampilan Teknik Dasar Bola Basket

Setiap cabang olahraga mempunyai ciri khas masing-masing salah satunya keterampilan teknik dan taktik. Setiap keterampilan teknik dasar yang ada merupakan gerakan yang fundamental yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap pemain. Begitu juga dalam olahraga permainan bola basket sangat banyak variasi/cara untuk memasukan bola ke dalam keranjang yang gerakannya berasal dari keterampilan teknik dasar yang dikembangkan dan dilatih secara kontinyu dan sistematis.

Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah fondasi yang mencakup gerakan seperti dribbling, passing, shooting, dan pivot. Keempat elemen ini perlu dilatih secara konsisten hingga seorang atlet dapat menguasai dan melakukan gerakan tersebut dengan baik dan benar. Permana & Rusdiyanto (2016:2) menjelaskan bahwa ada beberapa keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh pemain bola basket, yaitu penguasaan bola, pengoperan, pivot, menggiring bola (dribbling), dan memasukkan bola (shooting). Penguasaan teknik dasar sangat penting untuk mencapai keberhasilan dan tujuan dalam suatu cabang olahraga. Dalam konteks bola basket, diharapkan setiap pemain dapat menguasai teknik dasar seperti

dribbling, passing, dan shooting. (Adina, dkk., 2017: 3).

Dalam permainan bola basket, teknik diartikan sebagai cara untuk memainkan bola secara efisien dan efektif sesuai dengan peraturan yang ada, guna mencapai hasil optimal. Teknik dasar dalam bola basket meliputi mengoper bola, menerima bola, menggiring bola, menembak, olah kaki, dan pivot. Selain itu, terdapat dua jenis foul, yaitu foul tim dan foul pemain, yang masing-masing memiliki batas maksimal sebanyak lima kali (French & Thomas, 2016: 3; Puente et al., 2017: 12).

Seiring berjalannya waktu, peraturan dan teknik dalam permainan bola basket telah mengalami banyak perubahan, termasuk teknik mengumpan (passing), menerima bola, menggiring (dribbling), menembak (shooting), latihan olah kaki (footwork), dan pivot. Polozov & Akhmetzyanov (2019: 12) menyebutkan elemen-elemen penting dalam permainan bola basket, seperti assist, tembakan dua poin, rebound, steal, tembakan tiga poin, lemparan bebas, terobosan, pilihan dan putaran, serta tembakan yang diblokir. Mereka juga menekankan bahwa menembak (shooting) adalah keahlian yang sangat penting dalam bola basket. Teknik dasar seperti operan, menggiring, bertahan (defense), dan rebounding membantu tim menciptakan peluang untuk mencetak poin, yang harus diakhiri dengan tembakan ke arah ring, termasuk menggunakan teknik one hand set shot.

Mawarti & Arsiwi (2020: 56) menyatakan bahwa ada beberapa teknik dasar dalam bola basket yang perlu diajarkan oleh pelatih, yaitu shooting (menembak), passing (mengumpan), dan dribbling (menggiring bola). Di

antara semua teknik dasar, shooting dianggap yang paling penting karena merupakan usaha untuk memasukkan bola ke dalam ring dan memperoleh poin. Shooting terdiri dari beberapa variasi teknik, termasuk jump shot, lay-up, set shot, hook shot, serta berbagai gerakan lainnya yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring.

Permainan bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain dengan baik. Sejalan dengan (Nur Laila, 2020) yang menyatakan bahwa bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya, artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain baik”.

Secara garis besar, keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu *dribble, shoot, pass* (Yanuar Fadhlurrahman, 2023). Untuk lebih jelasnya maka akan diuraikan satu persatu keterampilan dasar tersebut:

1) Teknik Dasar *Dribble*

Teknik dasar *dribble* menjadi satu ciri khas yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan bola basket. Tujuan dari teknik dasar dribble ini adalah untuk mendekati daerah pertahanan lawan dan dalam usaha untuk mencari kesempatan untuk mencetak angka atau skor. Selain itu, dribble dilakukan untuk menghindari dari cegatan lawan dan tekanan yang dilakukan oleh lawan.

2) Teknik Dasar *Shooting* atau Menembak Bola

Shooting ke arah keranjang adalah salah satu upaya untuk mencetak angka. Shooting mempunyai berbagai macam variasi yang dilakukan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan dimana pemain tersebut menerima bola. Keterampilan teknik dasar shooting ini harus dilakukan berkali-kali dan berulang-ulang sehingga akan dapat menimbulkan gerak otomatisasi. *Shooting* ini sangat penting sekali karena tujuan permainan bola basket itu sendiri yaitu memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan.

3) Teknik Dasar Passing

Teknik dasar passing ini sangat penting untuk mempermudah dalam bermain bola basket, karena bola basket sebagai permainan beregu memungkinkan terjadinya kerjasama antar anggota tim, salah satu kerja tersebut diantaranya melalui keterampilan dasar passing ini.

7. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan dengan tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ke tangan pemain dalam satu regu. Bola basket memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola, mengumpam bola, menangkap bola, dan menembak bola keranjang lawan. Hal ini senada dengan (Pratama, 2021) yang mengatakan bahwa bola basket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan dan lain-lain. Setiap cabang

olahraga mempunyai cara atau karakteristik tersendiri, begitu pula dengan permainan bola basket. Dalam permainan bola basket terdapat beberapa unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu menggiring bola sambil dipantulkan (*dribbling*), melempar (*passing*), menangkap (*cathing*) dan menembak (*shooting*).

a. Karakteristik permainan bola basket

Setiap cabang olahraga mempunyai cara atau karakteristik tersendiri, begitu pula dengan permainan bola basket. Seperti yang diungkapkan oleh (Heru Wenaldi, 2022) bahwa karakteristik permainan bola basket secara umum adalah permainan bola basket memerlukan suatu agilitas yang baik, karena permainan bola basket merupakan salah satu olahraga yang tempo permainannya cukup cepat dan dinamis.

Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut yang dimaksud cepat dalam permainan ini, setiap pemain harus melakukan gerakan secara cepat untuk melakukan serangan, karena dalam permainan bola basket dibatasi oleh peraturan-peraturan yang mengakibatkan satu tim harus cepat dalam melakukan serangan. Misalnya peraturan 24 detik, artinya bila suatu regu menguasai bola, maka setiap regu harus melakukan percobaan tembakan sebelum 24 detik. Sedangkan arti dinamis dalam permainan bola basket adalah berarti banyaknya perubahan-perubahan baik dalam peraturan maupun dalam permainan. Dalam olahraga permainan bola basket, pemain diperbolehkan bergerak bebas ke segala arah dengan variasi kecepatan mengikuti irama permainan yang berubah. Pemain juga

diperbolehkan menggiring bola. Melempar dan menangkap serta menembak ke keranjang lawan sesuai dengan peraturan.

b. Permaianan Bola Basket dalam Konteks Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Permainan bola basket selalu dipertandingkan baik antara mahasiswa, pelajar atau klub-klub yang ada. Dikalangan pelajar permainan bola basket cukup digemari dan diminati serta seringkali dipertandingkan antar kelas maupun antar sekolah. Di sekolah pun permaianan bola basket ini termasuk dalam pendidikan jasmani yang terdapat dalam kurikulum pendidikan nasional.

Permainan bola basket selain akan mengembangkan kegiatan bermain para peserta didik, juga didalam permainan itu sendiri terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan pembentukan kepribadian (Setiawan, 2023). Oleh karena itu, permainan bola basket dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek fisik, mental emosional, dan intelektual peserta didik. Jadi bola basket dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, merupakan suatu proses interaksi pendidikan antara guru dengan peserta didik melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan tertentu yang tidak berorientasi pada gerak dan pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dalam pembelajaran bola basket setiap pemain harus memiliki keterampilan teknik dasar dan dituntut kerjasama tim dalam bermain. Jika seseorang dapat mengusai keterampilan teknik dasar dengan baik maka

akan memudahkan perkembangan keterampilan berikutnya yang lebih variatif. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan bola basket harus dikemas sedemikian rupa agar memberikan kesenangan kepada peserta didik sehingga peserta didik sangat antusias dalam mempelajarinya, karena ciri khas dari pendidikan jasmani salah satunya adalah adanya ada unsur-unsur kesenangan.

Materi dalam pembelajaran permainan bola basket yang diberikan oleh seorang guru pendidikan jasmani sebaiknya berupa aktivitas bermain, karena dengan peserta didik tidak merasa jemu sehingga peserta didik tersebut diharapkan dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru secara bersungguh-sungguh dengan gerakan-gerakan yang benar. Namun demikian, untuk mengkondisikan hal tersebut perlu didukung oleh model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan minat dan potensi yang ada pada diri peserta didik tersebut. Sejalan dengan (Starni, 2023) yang menyatakan bahwa dalam konteks dunia pendidikan hendaknya proses pembelajaran permainan bola basket harus didukung oleh model-model pembelajaran yang dirancang dan dikondisikan mengarah kepada penguasaan gerak yang menyeluruh.

Dapat disimpulkan agar proses pembelajaran permainan bola basket memberikan hasil yang positif pada peserta didik, kendala-kendala di atas perlu dipecahkan dan dipelajari alternative perbaikannya. Salah satunya diantaranya melalui pengembangan berbagai model dalam proses

pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, terdapat beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sumarno, (2022) yang berjudul "Inovasi Pembelajaran melalui Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan, kegunaan dan persepsi guru dalam mengimplementasikan bahan ajar penjas berbasis permainan dengan model TgfU. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Uji coba produk terdiri dari penilaian oleh ahli dan uji coba lapangan melalui evaluasi formatif (One-to-one, small-group & field trial) yang dilakukan oleh 10 partisipan. Instrumen yang digunakan meliputi protokol wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengusulkan model pengembangan dalam desain pembelajaran berbasis perianan dengan model TGfU yang digunakan oleh guru, berkelanjutan, dan berbasis kebutuhan realitas di lapangan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Parwata, (2021) dengan judul " Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian ini menggunakan metode meta-

analisis dengan penelusuran artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu dari tahun 2015 sampai dengan 2020, penelitian eksperimen rancangan penelitian *One Group pre-test and post-test design*. Hasil studi meta-analisis metode problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan model fixed effect, hasil dari efek gabungan varian antara penelitian homogen nilai $p = 0,773 > 0,05$ dan nilai taraf signifikan $p = 0,001 < 0,05$. Dan nilai effect size gabungan sebesar 1,92 katagori efek sangat tinggi dan nilai $p = 0,001 < 0,05$.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Endrianto & Ma'mun, (2019) dengan judul "MKDU Olahraga dan Waktu Aktif Berolahraga Hubunganya dengan Kebugaran Jasmani dan Keterampilan Sosial". Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antara MKDU olahraga dengan Waktu Aktif Berolahraga (WAB), kebugaran jasmani, keterampilan sosial, hubungan antara WAB dengan kebugaran jasmani dan keterampilan sosial mahapeserta didik Akamigas Balongan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasional dengan jumlah sampel 50 orang (laki-laki 42, dan wanita 8) dari 380 populasi. Untuk perolehan data penelitian dilakukan tes berupa angket terhadap seluruh sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) terdapat hubungan yang signifikan antara MKDU olahraga terhadap kebugaran jasmani, (2) terdapat hubungan yang signifikan antara MKDU olahraga dengan keterampilan sosial (3) terdapat hubungan yang signifikan MKDU olahraga dengan WAB (4) terdapat

hubungan yang signifikan antara WAB dengan kebugaran jasmani (5) terdapat hubungan yang signifikan WAB terhadap keterampilan sosial.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Qohhar & Pazriansyah, (2019) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola". Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar keterampilan sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan selama 16 pertemuan yang dilaksanakan 3 kali seminggu, jadi penelitian dilakukan kurang lebih selama 6 minggu. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes teknik dasar sepakbola yang terdiri dari passing, dribbling dan shooting. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik SMA 3 kota Serang Banten dengan jumlah 40 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji *Two Related Sample tests* pada data pre-test dan post-test pada kelompok yang menggunakan pembelajaran TGfU menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena signifikansi pada data pre-test dan post-test pada kelompok yang menggunakan pembelajaran TGfU $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian model pembelajaran TGfU terhadap keterampilan teknik dasar sepakbola.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Panji Nugraha Ridiansah, (2016) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* Terhadap Keterampilan Sosial dan Keterampilan Bermain Bola Basket." Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran TGfU

terhadap hasil keterampilan sosial dan keterampilan bola basket. Penelitian menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan selama 16 pertemuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,011 untuk keterampilan sosial dan 0,039 untuk keterampilan bermain bolabasket. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket.

6. Penelitian oleh Calábria-Lopes (2019) menyelidiki penerapan Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam sebuah kamp basket, dengan fokus pada dampaknya terhadap kinerja proses dan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGfU tidak hanya meningkatkan pemahaman taktis pemain, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknik mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya konteks permainan dalam pembelajaran, serta peran TGfU dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang dilaksanakan untuk meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat. Artinya pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani semata tetapi juga aspek kognitif, afektif dan juga psikomotor. Dalam melaksanakan pembelajaran

pendidikan jasmani seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran yang sebaik mungkin agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dengan kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.

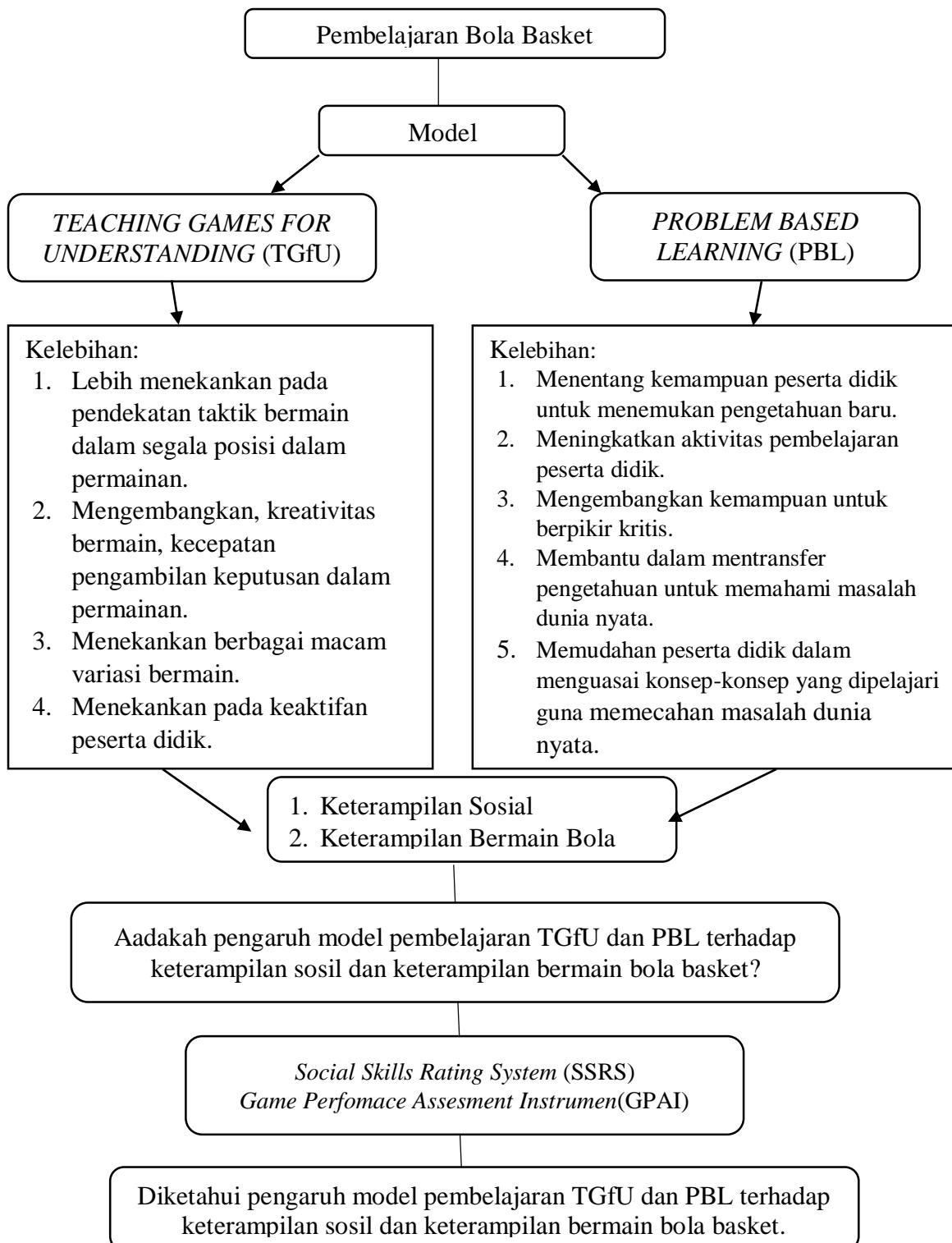
Pendidikan jasmani sebagai bagian dari pendidikan menyeluruh memiliki potensi untuk bisa memberikan kontribusi yang maksimal dalam perkembangan anak. Bailey (2006, hlm. 397) mengungkapkan bahwa hasil dari pendidikan jasmani dapat dipahami dalam 5 domain perkembangan anak yakni : (1) fisik, (2) gaya hidup, (3) afektif, (4) sosial, (5) kognitif. Pendidikan jasmani merupakan waktu pembelajaran yang menyenangkan setelah para peserta didik berkutat dengan pelajaran teori di dalam kelas.

Permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah kurangnya peran aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, peserta didik hanya melakukan apa yang diperintahkan guru tanpa memunculkan sebuah masalah dimana peserta didik diminta untuk berfikir dan memecahkan masalah. Guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan modifikasi keterampilan yang hendak diajarkan agar sesuai dengan peserta didik. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik harus dicarikan solusi yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka digunakan pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dan *Problem Based Learning* (PBL).

Penerapan model PBL dipilih karena menuntut peserta didik aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan

peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah. PBL merupakan pembelajaran aktif, progresif berpusat pada masalah yang tidak terstruktur yang digunakan sebagai titik awal dalam proses pembelajaran. PBL merupakan model pembelajaran yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi atas permasalahan yang nyata dan permasalahan digunakan untuk meningkatkan rasa keingintahuan serta kemampuan kritis dan analisis atas materi pelajaran. Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga, sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru PJOK sebagai pengelola kelas berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi domain dengan pembelajaran contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik.

Gambar 2. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.
4. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi-experimental design* (eksperimen semu) yaitu jenis eksperimen yang menggunakan seluruh subjek yang utuh (*intact group*) untuk diberikan perlakuan (*treatment*). Fraenkel (2012, hlm. 275) menjelaskan “*A type of experimental design in which the researcher does not use random assignment of subject to group.*”

Kuasi eksperimen hampir menyerupai dengan eksperimen yang sebenarnya. Perbedaannya terletak pada penggunaan subjek yaitu pada kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan *random*, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada.

Desain penelitian yang digunakan adalah *The Static-Group Pretest-Posttest Design*. Penentuan desain dilakukan berdasarkan keterbatasan kewenangan peneliti dalam menggunakan sampel penelitian dalam *setting* sekolah yang sudah ada. Fraenkel (2012, hlm. 270) menjelaskan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas A	O1	X	O3
	O2	Y	O4

Keterangan :

O1 dan O2 : *Pretest* Angket Keterampilan sosial dan Tes Keterampilan bermain bolabasket (GPAI)

O3 dan O4 : *Posttest* Angket Keterampilan sosial dan Tes Keterampilan bermain bolabasket (GPAI)

X : Model Pembelajaran *TgfU*

Y : Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Fraenkel (2012, hlm. 270) menjelaskan bahwa desain ini sering disebut “*The Nonequivalent control group design*”. Fraenkel (2012, hlm. 270) menjelaskan “*The subjects are not randomly assigned to the two groups.*” Fraenkel (2012, hlm. 270) menjelaskan “*The Blank space in the design indicates that the control group does not receive the experimental treatment; it may receive a different treatment or no treatment et all.*”

Masing-masing kelompok diberikan tes awal (*pretest*) yang sama, kemudian kelompok eksperimen pertama diberikan pembelajaran TGfU dan kelompok eksperimen kedua pembelajaran PBL yang merupakan pembelajaran yang sudah biasa diterapkan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) yang sama. Hasil kedua tes akhir akan diuji perbedaannya, demikian pula antara tes awal dan tes akhir pada masing-masing kelompok.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai pengajar pada penerapan pembelajaran TGfU dan PBL pada kelompok eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di kota madya, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tepatnya penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dari bulan Juli sampai Agustus 2024 dengan jumlah sebanyak 4 kali pertemuan. Pertemuan tersebut meliputi 1 kali pertemuan untuk tes awal (*pretest*) kemudian ada 3 kali pertemuan untuk memberikan perlakuan (*treatment*), dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir (*posttest*).

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Yogyakarta yang terdiri dari 2 rombel kelas XI F 3 dan F 9 berjumlah 72 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2013) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi empat yaitu dua variabel independen dan 2 variabel terikat. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2017: hlm. 61) yaitu *Teaching Games For Understanding* dan *Problem Based Learning*. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 61) yaitu keterampilan sosial dan keterampilan bola basket.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Pretest

Pretest digunakan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Untuk Pengukuran keterampilan sosial dilakukan dengan menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham and Stephen N. Elliott (1990) yang sudah dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia

dan diadaptasi sesuai dengan penelitian. *Social Skills Rating System* (SSRS) original terdiri dari 3 isian angket yakni untuk peserta didik, guru dan untuk orang tua. Pada penelitian ini isian yang digunakan adalah angket isian untuk peserta didik. Sedangkan untuk keterampilan bermain bolabasket menggunakan tes GPAI (*Game Perfomace Assesment Instrumen*).

b. Treatment

Satu kelompok yang mendapat tugas sebagai kelompok eksperimen diberikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang telah direncanakan program kegiatan aktifitasnya, sedangkan satu kelompok lainnya dijadikan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) didalam pembelajaran permainan bolabasket disekolah.

Program pembelajaran dengan model TGfU dan PBL diberikan dalam 3 pertemuan. Penggunaan jam pembelajaran penjas dilakukan atas izin kepala sekolah dan guru penjas yang bersangkutan. Program perlakukan TGfU dan *Problem Based Learning* diterapkan dengan beberapa materi permainan invasi yang mendukung terhadap *setting* penelitian untuk mengatasi masalah taktik yang harus dipahami oleh peserta didik, dan berusaha untuk menciptakan ide-ide atau gagasan baru untuk memecahkannya.

Tabel 4. Program Perlakuan Program perlakuan serta skenario pembelajaran

Pertemuan	TGFU		PBL	
	Materi	Waktu	Materi	Waktu
1	Tes Awal	Juli	Tes Awal	Juli
2	<i>Passing</i> (Mengoper bola)	Juli	<i>Passing</i>	Juli
3	<i>Dribble</i> (Menggiring bola)	Juli	<i>Dribble</i>	Juli
4	<i>Shooting</i> (Menembak bola)	Juli	<i>Shoot</i>	Juli
5	Tes Akhir	Agustus	Tes Akhir	Agustus

c. *Posttest*

Dengan menggunakan angket keterampilan sosial dan tes keterampilan bermain bolabasket yang sama dengan pelaksanaan tes awal, tes akhir dilaksanakan pada hari sesuai dengan jam mata pelajaran pendidikan jasmani.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat atau tes yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Maksum (2012, hlm. 111) instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Di dalam penelitian menggunakan dua instrumen. Angket keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Pada penelitian ini akan memaparkan dua instrument sebagai berikut:

a. Tes Keterampilan sosial

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). Instrumen keterampilan sosial penelitian ini mengadopsi dari Tesis Panji Nugraha Ridiansah (2016). Penilaian dengan SSRS fokus dalam beberapa area yakni : Keterampilan sosial (*Social*

Skills), terdiri dari sub indikator : kerjasama, sikap tegas, empati dan kontrol diri.

- 1) Masalah perilaku anak (*problem behaviour*) terdiri dari sub indikator : masalah internal, masalah eksternal, dan hiperaktif.
- 2) Kompetensi akademik (*academic competence*), terdapat dalam format penilaian orang tua.

SSRS terdiri dari tiga isian angket yakni angket untuk peserta didik, angket untuk orang tua dan angket untuk guru. Karena keterbatasan dalam peneliti danguru pendidikan jasmani yang kesulitan untuk mengisi angket isian guru dan dengan anggapan bahwa yang diberi perlakuan adalah peserta didik maka dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket peserta didik. Angket terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan indikator yakni *cooperation*/kerjasama, *assertion*/sikap tegas, *empathy*/empati dan *self control*/ kontrol diri. Berikut adalah kisi-kisi SSRS untuk angket peserta didik:

Tabel 5. Kisi-kisi SSRS angket peserta didik

Komponen	Definisi Operasional	Indikator	No Soal
1. <i>Cooperati on</i> (kerjasam a)	Perilaku yang ditunjukan seperti dengan membantu orang lain, berbagi alat, mematuhi aturan dan instruksi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan lawan bicara - Meminta ijin teman menggunakan barang orang lain - Menghindari permusuhan - Mengerjakan tugas ontine - Menjaga tempat belajar tetap bersih - Melaksanakan piket ontine - Memanfaatkan waktu luang 	6 9 40 13 14 17 31

Komponen	Definisi Operasional	Indikator	No Soal
		<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti instruksi - Merbicara dgn nada dan suara baik - Meminta teman bersikap baik 	35 36 37
2. <i>Assertion</i> (ketegasan)	Perilaku mengawali seperti yang ditunjukkan melalui: minta informasi pada orang lain, memperkenalkan diri sendiri, merespon perilaku orang lain (tekanan teman sebaya atau penghinaan)	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah berteman - Minta bantuan saat diganggu orang lain - Makin akan janji - Partisipasi dalam kegiatan sekolah - Membuat janji terlebih dulu - Menyanjung lawan jenis - Memulai pembicaraan dengan lawan jenis tanpa ragu - Mengundang teman dalam kegiatan sosial - Tak malu dapat perhatian lawan jenis - Memulai pembicaraan kelas 	1 3 4 16 20 23 26 30 33 38
3. <i>Empathy</i> (Empati)	Perilaku yang menunjukkan kepedulian dan menghormati perasaan dan sudut pandang orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> - Memuji orang lain - Memahami perasaan teman - Meminta bantuan - Merasakan perasaan orang lain - Perduli terhadap teman - Ikut senang ketika orang lain senang - Sopan - Terbuka - Membela teman - Menghargai pendapat orang lain 	2 5 8 12 21 24 25 28 29 39
4. <i>Self Control</i> (Kontrol diri)	Perilaku yang muncul dalam situasi konflik, seperti merespon	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mudah marah - Menahan diri - Tidak terpengaruh - Sadar diri 	7 10 11 15

Komponen	Definisi Operasional	Indikator	No Soal
	dengan tepat pada gangguan/goda an, dan dalam situasi non konflik yang memerlukan giliran dan kompromi.	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak Arogan - Memaklumi tingkah laku orang lain - Menghindari perdebatan - Berlapang dada - Mengendalikan emosi - Menerima kritik 	18 19 22 27 32 34
Jumlah			40

Sumber : Panji Nugraha Ridiansah (2016).

b. Tes Keterampilan Bermain Bolabasket

Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan penelitian kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes GPAI (*Game Performance Assesment Instrumen*), yaitu:

Tabel 6. Kisi-kisi *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

ASPEK	KRITERIA
Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha <i>dribbling, passing</i> kepada teman seregunya 2. Pemain berusaha melakukan serangan pada waktuyang tepat.
Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dribbling</i>: Mengontrol operan dan menguasai bolasaat <i>dribbling</i>. 2. <i>Passing</i>: bola sampai kepada sasaran/target. 3. <i>Shooting</i>: bola tetap berada dalam pandangannya dan diarahkan ke sasaran/target.
Dukungan (<i>Support</i>)	Pemain memberikan dukungan dengan berada padaatau berpindah posisi yang tepat dalam permainan.

Sumber : Panji Nugraha Ridiansah (2016).

Lembar penilaian pengamatan guru selama permainan bola basket untuk mengetahui keterampilan bermain bola basket peserta didik sebagai

berikut :

Tabel 7. Instrumen pengamatan bermain keterampilan bola basket

Nama Peserta didik	Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Dukungan (<i>Support</i>)	
	Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat

Sumber : Panji Nugraha Ridiansah (2016).

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebuah instrumen penelitian dapat dikatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian jika sudah memenuhi data syarat, yaitu valid dan reliabel. Suatu tes dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan tes tersebut akan digunakan. Alat ukur atau sebuah instrument yang akan diterapkan dalam penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reabilitas.

1. Keterampilan Sosial

Pengujian validitas dan reliabilitas intrumen dilakukan dengan pendekatan sekali ukur (*internal consistency*). Nisfiannoor (2009, hlm. 225) menjelaskan bahwa pengukuran ini dilakukan pada tes yg tersusun memiliki cukup banyak butir pertanyaan/ pernyataan yang mengukur aspek yang sama yakni berjumlah sekitar 30-60. Teknik perhitungan validitas menggunakan

Scale Reliability dan reliabilitas dengan *Alpha Cronbach*. Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dianalisis dengan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* Serie 20.

Untuk menyatakan bahwa butir valid atau tidak digunakan patokan 0,2 dan dibandingkan dengan angka-angka pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Kriterianya adalah bila angka korelasi yang terdapat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* berada di bawah 0,2 atau bertanda negatif (-), maka dinyatakan tidak valid. Sebaliknya bila angka korelasinya di atas 0,2 maka dinyatakan valid. Berdasarkan pada hasil perhitungan, butir soal yang tidak valid pada angket isian murid adalah butir soal no 2, 3, 4, 5, 7, 11, 18, 20, 23, 24, 28, 36 ,37 dan 38. Jumlah soal yang tidak valid berjumlah 14 soal dari 39 jumlah soal dengan tingkat reliabilitas sebesar 0.797.

2. Keterampilan bermain bola basket

Instrumen keterampilan bermain bola basket menggunakan instrumen pengamatan yaitu GPAI (*Game Perfomace Assesment Instrumen*). Pengujian tingkat validitas dan reliabilitas dalam instrumen ini tentang keterampilan bermain bola basket, yaitu 0,77536 (*Desion Making*), 0,85678 (*Skill Execution*), 0,80964 (*Support*).

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)*. Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Statistik

Uji asumsi statistik meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bentuk distribusi data yang diperoleh sebagai syarat awal untuk pengujian parametrik selanjutnya. Uji normalitas ini juga dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi syarat penarikan kesimpulan yang bersifat baku dan handal, untuk dapat digeneralisasikan. Yang merupakan tujuan penting dari uji normalitas adalah; a) apakah data dari sampel yang diambil dari populasi yang sama itu berdistribusi normal, dan b) apakah pengujian dilakukan dengan statistik parametrik atau nonparametrik (apabila distribusi normal maka menggunakan parametrik dan apabila tidak berdistribusi normal maka non parametrik). Uji kenormalan itu dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Untuk Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan tes *Lavene Tes*.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik uji ANCOVA. Analisis Kovarians (ANCOVA) merupakan model linier dengan satu variabel dependen kontinu dan satu atau lebih variabel independen. ANCOVA dilakukan dengan menambahkan variabel penguat (kovariat) ke dalam model sehingga memperkuat ketepatan/presisi analisis dan meningkatkan signifikansi secara statistik. Uji ANCOVA juga mempersyaratkan adanya

hubungan linier antara variabel dependen dan independen.

Suherman (2014, hlm. 1) menyatakan bahwa ANCOVA merupakan teknik analisis yang berguna untuk meningkatkan presisi sebuah percobaan karena di dalamnya dilakukan pengaturan terhadap pengaruh peubah bebas lain yang tidak terkontrol. ANCOVA digunakan jika peubah bebasnya mencakup variabel kuantitatif dan kualitatif. Berikut peubah-peubah dalam ANCOVA dan tipe datanya terdapat dalam tabel di bawah :

Tabel 8. Peubah-peubah dalam ANCOVA dan Tipe Datanya

Peubah	Tipe Data
Y (peubah respon)	Kuantitatif (kontinu)
X (peubah bebas)	Kuantitatif (disebut <i>covariate</i>) Kualitatif (disebut <i>treatment</i> /perlakuan/faktor)

Selanjutnya Suherman (2014, hlm. 1) menjelaskan tujuan dari analisis ANCOVA adalah untuk mengetahui atau melihat pengaruh perlakuan terhadap peubah respon dengan mengontrol peubah lain yang kuantitatif. Dalam analisis ANCOVA penelitian ini, *pretest* dijadikan sebagai *covariate* dan *posttest* dijadikan sebagai *dependent variabel*. Sedangkan model pembelajaran TGfU sebagai *fixed factors*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok data yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) deskripsi data hasil penelitian, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis. Untuk uji hipotesis akan disajikan berurutan antara lain: (a) pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik., (b) pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket., (c) pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik., (d) pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini adalah berupa data *pretest* dan *posttest* yang merupakan gambaran umum tentang masing-masing variabel yang terkait dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Yogyakarta pada kelas 11 rombel F3 dan F9 yang berjumlah 36 peserta didik pada masing masing rombel. Pengambilan data pretes dimulai pada tanggal 18-19 Juli sedangkan untuk pengambilan data posttest dilaksanakan pada tanggal 1-2 Agustus. Pemberian perlakuan (*treatment*) dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, dalam 2 minggu. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut:

Data *pretest* dan *posttest* keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket para subjek disajikan pada halaman lampiran.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program software SPSS version 25.00 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran halaman. Rangkuman data disajikan pada Tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Normalitas
Pretest Sosial	TGfU	0.203
	PBL	0.588
Posttest Sosial	TGfU	0.050
	PBL	0.095
Pretest Keterampilan bola basket	Keterlibatan	0.750
	PBL	0.212
	Penampilan	0.116
	PBL	0.849
Posstest Keterampilan Bola Basket	Keterlibatan	0.138
	PBL	0.195
	Penampilan	0.808
	PBL	0.444

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, pada semua data *pretest* dan *posttest* keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi $p > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Setelah data penelitian dinanyatakan normal maka, data tersebut akan di uji untuk melihat homogenitasnya.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau homogen. Kaidah homogenitas jika p-value > 0,05, maka tes dinyatakan homogen, jika p-value < 0,05, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* keterampilan sosial dan permainan bola basket dapat dilihat pada Tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Homogenitas
<i>Pretest</i> Sosial	0.256
<i>Posttest</i> Sosial	0.058
<i>Pretest</i> Keterampilan bola basket	Keterlibatan
	Penampilan
<i>Posstest</i> Keterampilan Bola Basket	Keterlibatan
	Penampilan

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Levene Test. Pada *pretest* dan *posttest based on mean*, semua hasil menunjukkan lebih dari <0.05 hal ini berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji menggunakan paired sample test dan independent t test dengan menggunakan bantuan SPSS 25. Persamaan *pretest-posttest* peserta didik antara kelompok TGfU dan kelompok PBL dapat diketahui melalui pengujian terhadap nilai posttest pada masing-masing kelompok. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas

data hasil *pretest* - *posttest* diketahui bahwa penyebaran nilai *pretest* – *posttest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga untuk pengujian digunakan statistik uji parametrik, yaitu uji t, dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 11. Uji-T Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Sig. (2-tailed)	Mean			Presentase %
		Pretes	Posttest	Selisih	
<i>Pretest – Posttest Sosial TGfU</i>	0.042	72.73	76.5	3.76	5.1%
<i>Pretest – Post test Sosial PBL</i>	0.012	73.52	77.43	3.90	5.3%
<i>Pretest – Post test keterampilan basket TGfU</i>	Keterampilan	0.000	11.81	18.89	7.08
	Penampilan	0.000	1.46	3.09	1.63
<i>Pretest – Post test keterampilan basket PBL</i>	Keterampilan	0.907	15.00	15.14	0.13
	Penampilan	0.298	2.11	2.41	0.29

- a. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) pada *pretest* dan *posttest* sosial kelas TGfU memiliki hasil selisih mean sebesar 3.76 atau jika dipersentasekan sebesar 5.1% dan nilai signifikansi $0.042 < 0.05$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternative (Ha) yang berbunyi “Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan sosial

pada peserta didik.” **Diterima.**

b. Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) pada *pretest* dan *posttest* keterampilan bola basket baik keterlibatan bermain dan penampilan bermain kelas TGfU memiliki hasil selisih mean masing-masing sebesar 7.08 untuk keterampilan dan 1.63 untuk penampilan bermain atau jika dipersentasekan sebesar 59.9% dan 110% dan nilai signifikansi pada keduanya yaitu $0.000 < 0.05$, menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket pada peserta didik.” **Diterima.**

c. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) pada *pretest* dan *posttest* keterampilan sosial kelas PBL memiliki hasil selisih mean sebesar 3.90 atau jika dipresentasekan sebesar 5.3% dan nilai signifikansi $0.012 < 0.05$. menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.” **Diterima.**

d. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 11 di atas, dapat dilihat bahwa nilai Sig (2-tailed) pada *pretest* dan *posttest* keterampilan bola basket baik keterlibatan bermain dan penampilan bermain kelas PBL memiliki hasil selisih mean masing-masing sebesar 0.13 untuk keterampilan dan 0.29 untuk penampilan bermain atau jika dipresentasikan sebesar 0.92% dan 13.9% dan nilai signifikansi 0.907 > 0.05 pada keterampilan dan $0.298 > 0.05$ penampilan menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternative (H_0) yang berbunyi “Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.” **Diterima.**

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah diuraikan di atas telah menjelaskan mengenai berbagai data yang telah diperoleh dalam penelitian ini. Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGfU dan PBL untuk meningkatkan keterampilan sosial dan bermain bola basket.

1. Pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap keterampilan sosial pada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis menunjukan bahwa dengan model pembelajaran TGfU berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik, hal ini terbukti dengan adanya hasil uji-t yang dilakukan

terhadap pretest dan posttest hasil keterampilan sosial dengan menggunakan kuisioner *Social Scale Rating System* (SSRS) yang dikembangkan oleh Frank M. Gresham & Stephen N. Elliott (1990). Penilaian dengan SSRS fokus dalam beberapa area yakni : Keterampilan sosial (*Social Skills*), terdiri dari sub indikator : kerjasama, sikap tegas, empati dan kontrol diri. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik karena pendekatan ini menekankan pembelajaran melalui permainan dan situasi nyata yang memerlukan interaksi antar peserta didik.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian milik Ridiansyah (2016) yang berjudul “*Pengaruh model pembelajaran teaching games for understanding terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket*” Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,011 untuk keterampilan sosial.

Bunker dan Thorpe (dalam Metzler 2000) menyatakan bahwa model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) didasarkan pada enam komponen, dengan permainan yang dipilih sebagai pusat dari unit pembelajaran. TGfU menekankan pada aktivitas bermain, di mana peserta didik dihadapkan pada tantangan taktis dan strategis dalam lingkungan permainan yang telah dimodifikasi, sehingga mereka perlu menggunakan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan. Pendekatan ini

memfokuskan pelajaran pada peserta didik dalam situasi permainan, di mana keterampilan kognitif seperti taktik, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah menjadi sangat penting. Oleh karena itu, TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan kesadaran taktis serta keterampilan bermain.

Penelitian dari (Gil-Arias, 2020) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan persepsi peserta didik terhadap kemandirian dan kompetensi, serta menciptakan motivasi yang positif dan meningkatkan kesenangan dalam partisipasi pendidikan jasmani. Pendekatan ini tidak hanya membuat peserta didik lebih menikmati pelajaran, tetapi juga meningkatkan rasa kompeten dan motivasi mereka, yang berdampak positif pada keterlibatan dalam aktivitas fisik serta pengembangan keterampilan sosial.

Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan menyediakan peluang bagi mereka untuk berkomunikasi dengan anggota kelompok mereka dalam upaya menyelesaikan masalah yang muncul selama permainan. Ketika peserta didik memahami permainan, mereka menyadari peran dan kontribusi mereka terhadap kemajuan kelompok, yang mendorong mereka untuk bekerja sama, saling menghormati, dan menghargai peran serta keberadaan orang lain. Dengan demikian, model TGfU berdampak pada pengembangan keterampilan sosial anak-anak.

2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket

Berdasarkan hasil analisis menunjukan bahwa dengan model pembelajaran TGfU berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik, hal ini terbukti dengan adanya hasil uji-t yang dilakukan terhadap pretest dan posttest hasil keterampilan bermain bola basket dengan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Dengan kata lain, model pembelajaran ini memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan bermain bola basket peserta didik. Pengaruh tersebut kemungkinan besar terjadi karena penggunaan model pembelajaran TGfU adalah sesuatu yang baru bagi peserta didik. Selama proses pembelajaran yang melibatkan pendekatan game-drill-game, peserta didik merasa antusias dan menikmati pembelajaran bola basket. GPAI adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan bermain game dan pemahaman taktis dalam permainan berbasis TGfU. GPAI berfungsi dengan cara mengamati kinerja pemain dalam situasi permainan nyata, sehingga memungkinkan penilaian aspek seperti pengambilan keputusan, dukungan terhadap rekan satu tim, dan kesadaran taktis.

Penelitian dari Waffak (2022) yang berjudul “*Developing a Basketball Learning Model Using the Teaching Game for Understanding (TGfU) Approach to Improve the Effectiveness of HOTS in Elementary Schools*” memberikan hasil bahwa menggunakan metode TGfU dalam mengajarkan permainan bola basket di sekolah dapat meningkatkan kognitif, afektif dan

psikomotor peserta didik sehingga materi bola basket yang disampaikan akan lebih efektif diterima oleh peserta didik. Metode TGfU juga memberikan pengurangan yang signifikan terhadap bullying dan peningkatan kemampuan berpikir peserta didik yang menyebabkan penerimaan materi peserta didik menjadi lebih efektif.

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memberikan kesempatan besar untuk meningkatkan keterampilan bermain bola basket peserta didik, karena model ini mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan mereka, yang membuat mereka merasa tertantang dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. TGfU dianggap lebih unggul dalam meningkatkan keterampilan bermain karena didukung oleh tiga alasan kuat. Menurut Griffin, Michell dan Oslin (1997) dalam Metzler (2000) Pertama, minat dan antusiasme peserta didik terhadap permainan yang digunakan dalam model ini berfungsi sebagai motivator positif dan menjadi struktur utama dalam tugas pembelajaran. Kedua, pengetahuan yang diperoleh peserta didik memungkinkan mereka menjadi pemain yang lebih baik dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan, sehingga mengurangi keterlibatan guru dalam pengambilan keputusan. Ketiga, peserta didik dapat mentransfer pemahaman dan keterampilan yang mereka peroleh ketika bermain ke situasi permainan lainnya.

Menurut Webb (2009) TGfU bukanlah satu-satunya model pedagogis dalam mengajarkan permainan, namun merupakan salah satu yang efektif

untuk mencapai hasil belajar peserta didik. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGfU dalam pembelajaran berdampak pada perkembangan keterampilan, pengetahuan, dan performa bermain peserta didik. Kesadaran terhadap taktik atau strategi dalam permainan harus diarahkan pada penguasaan keterampilan bermain. Sehingga dari pemaparan tersebut bahwa dapat disimpulkan pembelajaran TGfU dapat meningkatkan keterampilan bola basket peserta didik kelas XI SMA.

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukan bahwa model pembelajaran PBL berpengaruh positif terhadap keterampilan sosial peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) di sekolah menengah atas (SMA) merupakan pendekatan yang menekankan pada penyelesaian masalah dunia nyata sebagai inti dari proses pembelajaran. Dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada situasi atau tantangan nyata yang memerlukan mereka untuk mencari solusi melalui penelitian, diskusi, dan kolaborasi. Misalnya, peserta didik dapat diminta untuk merancang program kebugaran yang sesuai untuk berbagai kelompok usia atau menciptakan strategi permainan untuk meningkatkan keterampilan tim. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan pemahaman mendalam tentang konsep olahraga dan kesehatan tetapi juga memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

Study dari (Severiens & Schmidt, 2009) yang meneliti tentang penggunaan metode PBL terhadap pembelajaran di kelas mengemukakan

bahwa pendekatan PBL mempengaruhi kemajuan belajar dengan menghubungkan dengan integrase akademik dan integrasi sosial. Integrase sosial adalah kondisi dimana peserta didik merasa terhubung dengan sesama peserta didik maupun komunitasnya. PBL membentuk kolaborasi dan diskusi kelompok, sehingga peserta didik memiliki motivasi yang lebih tinggi, lebih terlibat dalam proses belajar, dan, pada akhirnya, menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan dalam proses pembelajaran.

Kaitan antara PBL dan keterampilan sosial peserta didik SMA sangat signifikan. Proses PBL mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, berbagi ide, dan berkolaborasi dalam merancang solusi untuk masalah yang dihadapi. Interaksi ini meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi efektif, kerjasama, dan kemampuan memimpin. Selama sesi PBL, peserta didik belajar bagaimana mendengarkan pandangan orang lain, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menyelesaikan konflik secara efektif. Penelitian oleh Savery (2006) menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran tetapi juga memperkuat keterampilan sosial yang sangat penting untuk kesuksesan pribadi dan profesional di masa depan. Dengan demikian, PBL dalam PJOK tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik dan kesehatan tetapi juga mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka.

Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK) memberikan kesempatan kepada peserta

didik SMA untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui proses kolaboratif dan pemecahan masalah. Dalam PBL, peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang dirancang untuk meniru situasi dunia nyata, seperti merancang program latihan fisik untuk berbagai tingkat kebugaran atau mengatasi masalah dalam permainan tim. Selama proses ini, peserta didik berlatih keterampilan komunikasi yang efektif, berkolaborasi dengan rekan tim, dan memecahkan konflik yang muncul. Dengan berbagi ide dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, peserta didik belajar bagaimana bernegosiasi, mengelola perbedaan pendapat, dan memberikan dukungan tim yang konstruktif.

Lebih jauh lagi, keterampilan sosial yang diperoleh dari PBL sangat relevan untuk perkembangan pribadi dan profesional peserta didik. PBL memfasilitasi keterampilan kepemimpinan dan kerja sama yang sangat dihargai dalam lingkungan akademis dan dunia kerja. Penelitian oleh Hmelo-Silver (2004) menunjukkan bahwa PBL dapat memperkuat keterampilan interpersonal dengan menyediakan konteks yang memungkinkan peserta didik untuk berlatih dan menerapkan keterampilan sosial dalam situasi nyata. Dengan kata lain, melalui PBL, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang olahraga dan kesehatan, tetapi juga keterampilan sosial yang mendukung kemampuan mereka untuk bekerja efektif dalam kelompok dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif, yang penting untuk kesuksesan mereka di masa depan.

Hasil penelitian oleh Deep (2019) menunjukkan bahwa mahapeserta

didik yang terlibat dalam PBL mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Partisipasi dalam proyek PBL mendorong mahapeserta didik untuk berinteraksi lebih intensif, berbagi ide, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Penelitian ini menemukan bahwa metode PBL tidak hanya memperdalam pemahaman konseptual peserta didik tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial yang penting untuk keberhasilan di dunia kerja.

4. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket.

Dari hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan bahwa PBL tidak meningkatkan keterampilan bermain bola basket secara signifikan. PBL sering berfokus pada pemecahan masalah teoretis dan situasi dunia nyata yang memerlukan penelitian dan analisis. Namun, keterampilan bola basket sangat praktis dan membutuhkan latihan fisik yang intensif. PBL mungkin kurang efektif dalam konteks ini karena keterampilan teknis seperti dribbling, shooting, dan passing memerlukan banyak latihan praktis dan repetisi yang tidak selalu dapat dicapai hanya melalui diskusi dan analisis masalah.

Jurnal dari *Physical Education and Sport Pedagogy* (Jones & Turner, 2006) mengemukakan bahwa PBL dapat membantu pelatih untuk lebih memahami dan menerapkan konsep-konsep holistik dalam kegiatan pelatihan. PBL mendorong atlet untuk memecahkan masalah nyata, berdiskusi secara kolaboratif, dan menerapkan teori dalam konteks praktis. Namun, jurnal ini juga menggaris bawahi bahwa meskipun PBL bermanfaat dalam mengajarkan aspek strategis dan konseptual dari pelatihan holistik,

penerapan keterampilan praktis tetap memerlukan instruksi langsung dan pengalaman lapangan yang terstruktur.

Jurnal berjudul "*A Conceptual Framework for Choosing Problem-Based Learning (PBL) or Traditional Approaches in Sport Coaching*" dari (Koh, 2018) mengembangkan kerangka konseptual untuk memilih antara pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan metode tradisional dalam pelatihan olahraga. Jurnal ini menyajikan analisis mendalam tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing metode dalam konteks pelatihan olahraga, serta situasi di mana setiap pendekatan mungkin lebih efektif. PBL, yang menekankan pada pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan penerapan teori dalam konteks praktis, sering kali unggul dalam pengembangan keterampilan strategis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Namun, jurnal ini juga menunjukkan bahwa PBL mungkin tidak cukup efektif dalam mengajarkan keterampilan fisik yang memerlukan latihan berulang dan pengawasan langsung, di mana pendekatan tradisional yang berfokus pada instruksi langsung dan latihan intensif mungkin lebih unggul. Kerangka konseptual yang disajikan membantu pelatih dalam memilih metode yang paling sesuai berdasarkan tujuan pelatihan, kebutuhan atlet, dan konteks pembelajaran.

Dalam bola basket, banyak keterampilan dan teknik perlu dipraktikkan secara langsung di lapangan. PBL dapat lebih berfokus pada situasi hipotetis atau studi kasus yang mungkin tidak selalu sejalan dengan kebutuhan latihan fisik yang spesifik. Ini dapat menyebabkan gap antara teori yang dibahas dan

praktik yang diterapkan di lapangan. Instruksi langsung dan demonstrasi oleh pelatih atau guru seringkali sangat penting dalam pembelajaran olahraga. Teknik spesifik, umpan balik langsung, dan koreksi kesalahan yang cepat adalah aspek yang sering kali tidak sepenuhnya tercakup dalam model PBL. PBL biasanya lebih menekankan pada pengembangan keterampilan sosial dan pemecahan masalah daripada keterampilan teknis khusus. Dalam konteks bola basket, pengembangan keterampilan teknis yang mendalam mungkin memerlukan metode pembelajaran yang lebih terstruktur dan berorientasi pada praktik dari pada pendekatan berbasis masalah.

Penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun PBL dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama tim, aspek-aspek ini mungkin tidak cukup mendalam untuk mengajarkan teknik olahraga yang kompleks. Oleh karena itu, kombinasi antara PBL dan metode pembelajaran lain seperti Direct Instruction yang memberikan fokus pada demonstrasi teknik dan latihan praktis dapat lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bola basket. Integrasi ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami strategi dan teori di balik permainan tetapi juga memperoleh keterampilan teknis yang diperlukan untuk sukses di lapangan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dari segi pelaksanaan teknis maupun dalam pengontrolan variabel. Oleh karena itu, persiapan sebelum melakukan penelitian harus diperhatikan untuk menghasilkan output yang baik. Baik dari persiapan perangkat pembelajaran, instrumen, kondisi sampel serta

kontrol variabel yang digunakan. Durasi penelitian yang terbatas mungkin tidak cukup untuk melihat efek jangka panjang dari model pembelajaran yang diterapkan. Perubahan keterampilan sosial dan keterampilan bermain mungkin memerlukan waktu yang lebih lama untuk diukur secara akurat. Pelaksanaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan *Problem Based Learning* mungkin dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti keterampilan dan pengalaman pengajar, ketersediaan sumber daya, atau respons peserta didik terhadap metode tersebut, yang bisa memengaruhi hasil penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengolahan/analisis pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan sosial peserta didik.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain bola basket.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan sosial peserta didik.
4. Tidak Terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan bermain bola basket.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka implikasi yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Perlu perencanaan pembelajaran yang matang untuk menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada pelajaran pendidikan jasmani dengan melihat kondisi lingkungan disekolah dan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik yang ada di sekolah tersebut.
2. Untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket dibutuhkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, contohnya dengan memberikan pemahaman-pemahaman mengenai pentingnya untuk saling bekerjasama dan perduli terhadap orang lain. Selain itu, guru harus

selalu memberikan motivasi agar peserta didik lebih giat dan serius mengikuti proses pembelajaran, sehingga keterampilan bermain bola basket dapat peserta didik kuasai dengan baik.

3. Untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket peserta didik di kelas XI lebih efektif dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, karena dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada aspek keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti ingin memberikan saran terhadap hasil penelitian yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya, adapun rekomendasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pendidik sebaiknya menggunakan lebih alat bantu atau media pembelajaran dalam pembelajaran agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dengan baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk penelitian selanjutnya, baik dari segi sampel yang harus diperbanyak dan target penelitian dapat dilakukan di jenjang yang lebih tinggi, selanjutnya gunakan desain penelitian yang lebih kuat lagi.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti dengan pengembangan model lain, terhadap peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola basket sehingga dapat menghasilkan pribadi yang peduli

terhadap sesama ditambah memiliki keterampilan dalam menjalani kehidupannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. Z., Aminudin, R., Sumarsono, R. N., & Mahardika, B. (2020). Tingkat Ketrampilan Teknik Dasar Permainan Bola Voli Mahasiswa PJKR Semester II Di Universitas Singaperbangsa Karawang Tahun Ajaran 2018/2019 Irfan Zinat Achmad, Rizki Aminudin, Rhama Nurwasyah Sumarsono, Dhika Bayu Mahardika. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 5(2), 48–60.
- Aenon, N., Iskandar, I., & Rejeki, H. S. (2020). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(2), 149. <https://doi.org/10.26418/jilo.v3i2.42965>
- Alkindi, M. I., Dwi Pradipta, G., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Peserta didik Kelas XI di SMA N 2 slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Andayani, Y. S. (2020). Penerapan Pendekatan Taktis Guna Meningkatkan Kemampuan Permainan Bola Basket Pada Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 2 Siak Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3432–3441. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/860> <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/860/776>
- Annisa, D. F., & Supriatna, E. (2022). Hubungan Keterampilan Sosial Dan Juvenile Delinquency Kepada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Di Kota Bandung. *Quanta Journal*, 4(1), 44–51. <http://ejournal.stkipsliliwangi.ac.id/index.php/quanta/article/view/1709>
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Peserta didik Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Atiq, A., & Budiyanto, K. S. (2020). Analisis Latihan Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola untuk Atlet Pemula. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1482>
- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Yona Wahyuningsih. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 17 (1): 66-74, 2023 <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>, 17(1), 1–9. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/6742/4006>
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of*

Islamic Education, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tjie.v2i1.12>

Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortiguera-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>

Dania, A., Kossyva, I., & Zounhia, K. (2017). European Journal of Physical Education and Sport Science EFFECTS OF A TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING PROGRAM ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' PHYSICAL ACTIVITY PATTERNS. European Journal of Physical Education and Sport Science, 3(0).

Deep, S., Salleh, B. M., & Othman, H. (2019). Study on problem-based learning towards improving soft skills of students in effective communication class. *International Journal of Innovation and Learning*, 25(1), 17-34.

Dewi, S. S., Acesta, A., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik Di Kelas. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 43–56. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2859>

Dian Widiastuti, N. M., & Kusuma, P. S. D. K. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98–105. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>

Endrianto, E., & Ma'mun, A. (2019). MKDU Olahraga dan Waktu Aktif Berolahraga Hubunganya dengan Kebugaran Jasmani dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 318–326. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15003>

Fairuz Hilmy, R., & Utami Sumaryanti, I. (2023). Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Problematic Internet Use pada Mahasiswa didik Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 3(1), 158–167. <https://doi.org/10.29313/bcsp.v3i1.5180>

Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.33292/petier.v2i1.6>

Firdausi, M., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Model Kooperatif Teams Game Turnament untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 794–800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.455>

- Friskawati, G. F., & Sobarna, A. (2019). Faktor Internal Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani pada Peserta didik SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 327–335. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15004>
- Griffin, L.L, and Butler, I.J. (2005). *Teaching Games for Understanding*. USA: Human Kinetics.
- Habibul Rasyd, Ahmad Atiq, F. P. H. (2019). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Futsal Ekstrakurikuler Di Sma Negeri 1 Galing Kabupaten Sambas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/37425>
- Hadi. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII C SMP Negeri 1 Pedes pada Permainan Bola Basket dengan Metode Demonstrasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 4483–4493.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2021). Peran Guru Olahraga bagi Perkembangan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3883–3891. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1469>
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>
- Heru Wenaldi, Rais Firlando, & Azizil Fikri. (2022). Penerapan Latihan Ball Handling Pada Pemain Bola Basket Sebiduk Semare Basket Club (Ssbc) Kota Lubuklinggau. *SJS: Silampari Journal Sport*, 2(2), 16–20. <https://doi.org/10.55526/sjs.v2i2.228>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?*. Educational Psychology Review, 16(3), 235–266.
- Irianto, T. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Multilateral*, 13(1), 58–61.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/689>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran

Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>

Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>

Mesquita, I., Farias, C., & Hastie, P. (2012). The impact of a hybrid Sport Education-Invasion Games Competence Model soccer unit on students' decision making, skill execution and overall game performance. *European Physical Education Review*, 18(2). <https://doi.org/10.1177/1356336X12440027>

Metzler, M. W. (2000). Instructional Models For Physical Education. Massachusetts. Allyn & Bacon.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Approach for Ages 7 to 18. *Physical Educator*, 46(3).

Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>

Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Aktivitas Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 78. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.25633>

Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.323>

Nur Laila, P. K., Rusdiana, A., & Hendrayana, Y. (2020). Pengaruh Kinematics Feedback dan Slow Motion Feedback Terhadap Penggunaan Teknik Dasar Bola Basket Dihubungkan dengan Tingkat Kecerdasan. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 61–68. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i1.24168>

Nurhadiyati, A., Rusbinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>

Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>

- O'Leary, N. (2016). Learning informally to use the 'full version' of teaching games for understanding. *European Physical Education Review*, 22(1). <https://doi.org/10.1177/1356336X15586177>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>
- Pratama, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Alat Pembelajaran Pada. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(15), 136–138.
- Priyo Utomo, N., & Indarto, P. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing dalam Sepak Bola. *Jurnal Porkes*, 4(2), 87–94. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4578>
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGFU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Rahman, I., Gani, R. A., & Achmad, I. Z. (2020). Persepsi Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tingkat Sma. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 144–154. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i2.1898>
- Rahayu, J. S. (2013). Pemetaan Penelitian Teaching Games For Understanding (TGfU) Tahun 2000 - 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2).
- Raibowo, S., & Nopiyanto, Y. E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan pada SMP Negeri Se-Kabupaten Mukomuko melalui Pendekatan Model Context, Input, Process & Product (CIPP). *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 146–165.
- Saryono, & Nopembri, S. (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(6B)
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Essential readings in problem-based learning: Exploring and extending the legacy of Howard S. Barrows*, 9(2), 5–15.
- Setiawan, I. (2023). Pemahaman Hasil Pembelajaran Shooting Bola Basket dengan Satu Tangan dan Dua Tangan terhadap Penilaian Pembelajaran Shooting Pada Peserta didik Kelas 8 di SMPN 34 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 22281–22289.
- Schmidt, R. A. & Wrisberg. (2000). Motor learning and performance. Second

Edition. Champaign. Human Kinetics.

- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 2723–2328. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.4455>
- Starni, S. (2023). Modifikasi Bola Basket Terhadap Hasil Latihan Shooting Free Throw Peserta didik Kelas V Sdn 38 Kendari. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 49–56. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1994>
- Sukatin, Qomariyyah, Horin, Y., Afrilianti, A., Alivia, & Bella, R. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, VI(2), 156–171. <https://jurnal.araniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- Sumarno, Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Inovasi Pembelajaran melalui Model Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184.
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Tikna, Y. M., & Pratama, H. G. (2021). Jurnal Ilmu Olahraga Pengembangan Media Buku Saku Penanganan Cedera Dan Macam-Macam Cedera Pada Peserta didik Ekstrakurikuler Bola Basket Putra SMAN 1 Gondang. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(2), 157–163. file:///C:/Users/user/Downloads/120-Article Text-488-1-10-20210712.pdf
- Wang, L., & Ha, A. S. (2013). Three groups of teachers' views, learning 104 experiences, and understandings of teaching games for understanding. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 18(3). <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.666789>
- Ward, G., & Griggs, G. (2011). Principles of Play: A proposed framework towards a holistic overview of games in primary physical education. *Education 3-13*, 39(5). <https://doi.org/10.1080/03004279.2010.480945>
- Webb, P., Pearson, P. and Forrest, G. (2006). *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. In *primary and secondary physical education*. Paper presented at ICHPER SD International Conference for Health, Physical Education Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress Wellington, New Zealand, 2006 (14 October), www.penz.org.nz
- Wulandari, D., Mustaji, & Setyowati, R. N. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Sosial Bagi Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 733–742. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/188>

Yanuar Fadhlurrahman. (2023). Pengaruh Hasil Pembelajaran Video Materi Dribble Bola Basket Berbasis E-Learning Terhadap Hasil Kognitif Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28836–28846.

Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Perijinan Sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1135/UN34.16/PT.01.04/2024

12 Juli 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . SMA NEGERI 1 YOGYAKARTA
JI HOS Cokroaminoto No. 10, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta.

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Ahmad Nur Sa'bani
NIM	:	21633251062
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BASKET
Waktu Penelitian	:	15 Juli - 2 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih..



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan; NIP 19770218 200801 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KOTA YOGYAKARTA
SMAN 1 YOGYAKARTA



സംസ്കാര ശാസ്ത്രജ്ഞനിയുമാര്ഗ്ഗം

Jalan HOS. Cokroaminoto 10 Yogyakarta Telp. 0274-513454 Fax. 0274-542604
Website: www.sman1yogya.sch.id e-mail: smasiji_teladan@yahoo.com Kode Pos 55253

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.14.1/945

Yang bertanda tangan di bawah ini, PLT Kepala SMA Negeri 1 Yogyakarta:

Nama	:	Rudy Rumanto, S. Pd, M. Pd
NIP	:	196503121994121003
Jabatan	:	PLT Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Yogyakarta
Instansi	:	SMA Negeri 1 Yogyakarta

Menerangkan bahwa:

Nama	:	Ahmad Nur Sa'bani
NIM	:	21633251062
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani – S2
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Yogyakarta mulai 15 Juli – 2 Agustus 2024 dengan judul penelitian: Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan *Based Learning* terhadap Ketrampilan Sosial dan Ketrampilan Bermain Bola Basket.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Oktober 2024



Lampiran 2. Modul Pembelajaran TGfU

**Modul Pembelajaran PJOK
Permainan Bola Besar**

Judul Elemen	Ativitas Permainan dan Olahraga
Deskripsi	Pada Unit Pembelajaran 1 ini peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis konsep, prinsip, dan cara-cara melakukan teknik dasar keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola basket (<i>passing; dribbling; shooting</i>) dan melakukan pendalaman dalam bentuk permainan yang mengarah pada kemampuan mengevaluasinya dari sisi manfaat, prosedur, strategi, serta taktik bermain bola basket.
Kelas	XI
Alokasi Waktu	2x45 menit
Jumlah Pertemuan	3 kali Pertemuan
Fase	F
Profil Pelajar Pancasila	Mandiri, Gotong Royong, dan Aspek Tanggung Jawab
Model Pembeajaran	TGfU
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Metode	Demonstrasi, komando, Penugasan, Latihan
Bentuk Penilaian	Asesmen Non Kognitif dan Kognitif
Sumber	Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Internet, dan Youtube
Bahan Pembelajaran	Kertas
Alat Praktik Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll). - Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman. - Rintangan (<i>cones</i>) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu). - Peluit dan Stopwatch
Media Pembelajaran	Power Point, Video Pembelajaran, Gambar-gambar Olahraga
Tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bola-basket (<i>passing, dribbling</i> dan <i>shooting</i>) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

	<p>2. Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola-basket (<i>passing, dribbling</i> dan <i>shooting</i>) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.</p> <p>3. Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan permainan bola basket sebagai latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>health-related physical fitness</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>skills-related physical fitness</i>), berdasarkan prinsip latihan (<i>Frequency, Intensity, Time, Type/FITT</i>) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik.</p> <p>4. Mengembangkan tanggung jawab sosial peserta didik dalam kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya, melalui pembelajaran permainan bola basket.</p> <p>5. Mengevaluasi sikap dan kebiasaan untuk menjadi individu yang sehat, aktif, menyukai tantangan dan cara menghadapinya secara positif dalam konteks aktivitas jasmani dengan menunjukkan perilaku menghormati diri sendiri dan orang lain, serta mengembangkan nilai-nilai gerak: nilai-nilai aktivitas jasmani untuk kesehatan, nilai-nilai aktivitas jasmani untuk kegembiraan dan tantangan, dan nilai-nilai aktivitas jasmani untuk ekspresi diri dan interaksi sosial.</p>
--	--

A. Pertemuan Pertama

Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan bola basket dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.

5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (tujuan pembelajaran) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket: misalnya bahwa bermain bola basket adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga bola basket.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: kemampuan mengevaluasi keterampilan gerak spesifik *passing* (*chest pass, bounce pass, overhead pass*) bola basket.
8. Guru menjelaskan aspek apa saja yang dinilai oleh guru dari pembelajaran keterampilan permainan bola basket. Aspek tersebut meliputi aspek keterampilan gerak dan kebugaran, aspek pengetahuan, aspek pengembangan karakter serta nilai-nilai positif terhadap aktivitas jasmani dan manfaatnya.
9. Aspek keterampilan dinilai dari kemampuan peserta didik mempraktikkan teknik dasar dan keterampilan spesifik seperti *chest pass, bounce pass, overhead pass*, serta penerapan peraturan dan taktik serta strategi permainan bola basket dalam situasi bermain. Aspek kebugaran dinilai dari bagaimana peserta didik mengikuti dan menyelesaikan permainan bola basket secara antusias tanpa lelah berarti. Aspek sosial dilihat dari bagaimana peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain dan guru, dan aspek karakter dari bagaimana peserta didik menunjukkan tanggung jawab personal (jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri) dan tanggung jawab sosialnya (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong). Sedangkan aspek pengetahuan dilihat dari bagaimana peserta didik memahami unsur teoritis dari teknik dasar yang dipelajari (*chest pass, bounce pass, overhead pass*, dan peraturan serta strategi permainan bola basket secara umum).
10. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game antara lain:
 - Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok besar (peserta didik putra dan putri dibagi sama banyak). Kalau jumlah peserta didik 36 orang, maka satu kelompok terdiri dari 9 peserta didik.
 - Cara bermain: (1) bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui samping kiri/kanan, (2) bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui atas kepala, (3) bola dioperkan secara beranting dari belakang ke depan melalui bawah/selangkangan. apabila bola tersebut terjatuh atau kelompok yang paling terakhir menyelesaikan operan, dinyatakan sebagai kelompok yang kalah.

Berdasarkan pengamatan guru pada game, dipilih sejumlah peserta didik yang dianggap cukup mampu untuk menjadi tutor bagi temannya dalam aktivitas berikutnya.

Kegiatan Inti (60 Menit)

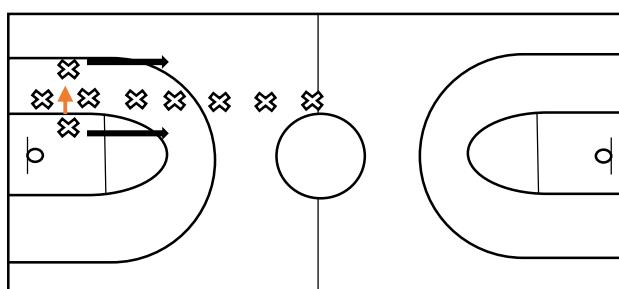
Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model permainan, dengan prosedur sebagai berikut:

Kegiatan 1:

1. Dibagi 4 kelompok dengan jumlah 9 peserta didik
2. Masing-masing kelompok melakukan gerakan *passing* dengan permainan menggunakan 1 bola.

Permainan *chest pass*, *overhead pass*, dan *bounce pass*.

- Peserta didik berbaris banjar kebelakang maksimal garis lapangan(*bounce pass* untuk peserta didik memposisikan bungkuk dengan tangan menyentuh lantai).
- Berpasangan melakukan gerakan passing dari belakang ke depan, jangan sampai mengenai teman yang baris (melakukan passing diselah-selah antara teman)
- Setelah sampai depan bergantian salah satu masuk ditarisan lalu satu orang berlari kebelakang untuk melakukan gerakan lagi.
- Diteruskan sampai selesai garis yang ditentukan.
- Siapa cepat dia yang menang.



Kegiatan 2:

1. Dibagi menjadi 4 team akan berlawanan
2. Melakukan permainan yang peraturan sudah dimodifikasi dengan 1 team 9 pemain.
3. Masing-masing peserta didik bermain hanya boleh gerakan passing, boleh bebas gerakan.
4. Menyerang sampai garis yang sudah ditentukan(tidak dimasukan dalam ring).
5. Hasil point bisa melewati garis yang ditentukan
6. Dengan waktu 5-7 menit.

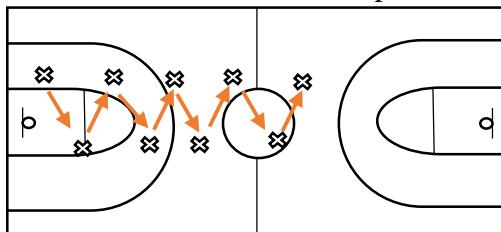
Kegiatan 3:

1. Peserta didik dikumpulkan didiskusikan dengan peraturan sebenarnya oleh guru.
2. Guru melakukan penjelasan tentang gerakan *passing* dengan baik.
3. Peserta didik memperhatikan dan bisa mengembangkan yang sudah dijelaskan.

4. Guru menjelaskan taktik dalam permainan yang efektif untuk melakukan passing.
5. Setelah guru menjelaskan peserta didik mengembangkan sendiri taktik dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan 4:

1. Setiap kelompok melakukan baris bersaf berhadapan dan berselang-seling.
2. Peserta didik melakukan latihan passing dengan benar sesuai yang diajarkan.
3. Dengan waktu melakukan di tandai oleh peluit dan berhenti tanda peluit.



Kegiatan 5:

1. Setiap kelompok akan berlawanan
2. Melakukan permainan bola basket dengan cara peraturan sebenarnya akan tetapi tidak memasukan bola ke ring.
3. Peserta didik melakukan gerakan hanya *passing*, dan diperbolehkan jalan maksimal 2 langkah.
4. Menyatakan untuk point hanya pemain yang sudah *passing* ke temannya yang sudah di batas penentuan oleh guru.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan, apakah manfaatnya.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas belajar gerak.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola basket.
4. Guru menugaskan peserta didik untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang teknik dasar keterampilan gerak spesifik *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass* serta permainan menyerupai bola basket. Hasilnya dijadikan sebagai tugas yang akan dinilai. Selanjutnya guru memberi tugas kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pembelajaran yang akan dipelajari minggu yang akan datang, yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik *dribbling* permainan bola basket.
5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.

Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi

1. Apakah kegiatan pembelajaran menciptakan situasi yang tepat agar peserta didik belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami peserta didik atau ditemukan guru dalam proses pembelajaran teknik dasar *chestpass; bouncepass, overhead pass*, dan penerapannya dalam permainan bola basket?
3. Apakah hasil pembelajaran sudah menunjukkan level yang diharapkan, yaitu tiba pada level peserta didik mampu mengevaluasi seluruh gerak yang dipelajari?
4. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *chest pass; bounce pass, overhead pass* basket di permainan bola basket tersebut.
5. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *chestpass, bouncepass, overhead pass* basket di permainan bola basket tersebut.

B. Pertemuan Kedua

Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdo'a sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara Tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (tujuan pembelajaran) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket: misalnya bahwa bermain bola basket adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga bola basket.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: kemampuan mengevaluasi keterampilan gerak *dribbling* bola basket.
8. Guru menjelaskan aspek apa saja yang dinilai oleh guru dari pembelajaran keterampilan permainan bola basket. Aspek tersebut meliputi aspek keterampilan gerak dan kebugaran, aspek pengetahuan, aspek pengembangan karakter serta nilai-nilai positif terhadap aktivitas jasmani dan manfaatnya.

9. Aspek keterampilan dinilai dari kemampuan peserta didik mempraktikkan teknik dasar dan keterampilan spesifik *dribbling* serta penerapan peraturan dan taktik serta strategi permainan bola basket dalam situasi bermain. Aspek kebugaran dinilai dari bagaimana peserta didik mengikuti dan menyelesaikan permainan bola basket secara antusias tanpa lelah berarti. Aspek sosial dilihat dari bagaimana peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain dan guru, dan aspek karakter dari bagaimana peserta didik menunjukkan tanggung jawab personal (jujur, disiplin, patuh dan taat padaaturan, menghormati diri sendiri) dan tanggung jawab sosialnya (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong). Sedangkan aspek pengetahuan dilihat dari bagaimana peserta didik memahami unsurteoritis dari teknik dasar yang dipelajari dan peraturan serta strategi permainan bola basket secara umum).

10. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan.

Nama permainan mengejar ikan.

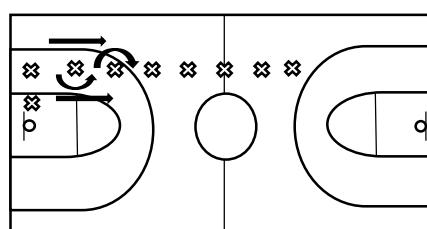
- 2 peserta didik yang mengejar peserta didik yang lain.
- Peserta didik yang mengejar hanya boleh menggunakan *dribbling* dan *passing* untuk mengenakan ikan (peserta didik) yang lain.
- Seterusnya sampai banyak yang terkena.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

Kegiatan 1 :

1. Setiap kelompok membuat baris kebelakang dengan jarak yang sudah diatur.
2. Peserta didik paling belakang memegang bola.
3. Bila ada peluit peserta didik yang memegang bola melakukan *dribbling* lurus kedepan sebelah kanan dengan menggunakan tangan kanan.
4. Peserta didik sampai depan bola dipassingkan ke belakang dengan 3 teknik yang minggu lalu diajarkan.
5. Kelompok mana yang paling cepat sampai yang sudah ditentukan guru ituah pemenangnya.
6. Setelah melakukan kanan berlanjut kiri dan zigzag.



Kegiatan 2 :

1. Setiap kelompok akan berlawanan yang sudah ditentukan gurunya.
2. Peserta didik melakukan gerakan dasar *dribbling* dengan tekniknya masing-masing.

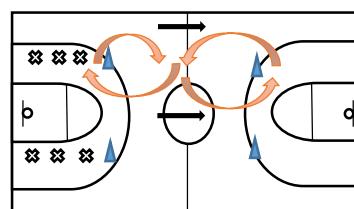
3. Setiap game akan melakukan permainan 5-7 menit.
4. Dengan peraturan :
 - Point tidak ditembakkan ke ring.
 - Mendapatkan point dengan cara melewati batas yang sudah ditentukan oleh guru.
 - Boleh *dribbling* tangan 1 atau 2 sebisanya peserta didik.
 - Boleh melakukan *passing* yang sudah diajarkan minggu lalu.

Kegiatan 3 :

1. Peserta didik dikumpulkan didiskusikan dengan peraturan sebenarnya oleh guru.
2. Guru melakukan penjelasan tentang gerakan *dribbling* dengan baik.
3. Peserta didik memperhatikan dan bisa mengembangkan yang sudah dijelaskan.
4. Guru sekaligus menjelaskan taktik dalam permainan yang efektif untuk melakukan *dribbling*.
5. Setelah guru menjelaskan peserta didik mengembangkan sendiri taktik dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan 4 :

1. Setiap kelompok berbaris kebelakang yang sudah disiapkan *count* oleh guru.
2. Peserta didik melakukan gerakan *dribbling* dengan ketentuan oleh guru:
 - Drbbling kanan
 - Dribbling kiri
 - Drbbling angka 8
 - Dribbling perpindahan kanan dan kiri
3. Setiap peserta didik melaukan 2 kali kalau sudah selesai menunggu kelompok lain selesai.



Kegiatan 5 :

1. Setiap kelompok akan berlawanan
2. Melakukan permainan bola basket dengan cara peraturan sebenarnya akan tetapi tidak memasukan bola kering.
3. Peserta didik melakukan gerakan hanya *dribbling*, *passing* dan diperbolehkan jalan maksimal 2 langkah.
4. Menyataan untuk point hanya pemain yang sudah *passing* atau lewat garis menggunakan *dribbling* ke teman atau sendiri.

Penutup (15 Menit)

1. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan, apakah manfaatnya.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas belajar gerak.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola basket.
4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.

Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi

1. Apakah kegiatan pembelajaran menciptakan situasi yang tepat agar peserta didik belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami peserta didik atau ditemukan guru dalam proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* dan penerapannya dalam permainan bola-basket? Apakah hasil pembelajaran sudah menunjukkan level yang diharapkan, yaitu tiba pada level peserta didik mampu mengevaluasi seluruh gerak yang dipelajari?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana acara memperbaiki proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *dribbling* basket di permainan bola basket tersebut.
4. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *dribbling* basket di permainan bola basket tersebut.

Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua peserta didik, terkait dengan hasil capaian pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orangtua agar peserta didik memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajaran PJOK.

C. Pertemuan Ketiga

Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a, dan peserta didik berdo'a sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.

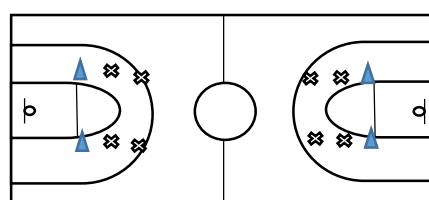
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (tujuan pembelajaran) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola basket: misalnya bahwa bermain bola basket adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga bola basket.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akandipelajari yaitu: kemampuan mengevaluasiketerampilan gerak shooting bola ke basket.
8. Guru menjelaskan aspek apa saja yang dinilai oleh guru dari pembelajaran keterampilan permainan bola basket. Aspek tersebut meliputi aspek keterampilan gerak dan kebugaran, aspek pengetahuan, aspek pengembangan karakter serta nilai-nilai positif terhadap aktivitas jasmani dan manfaatnya.
9. Aspek keterampilan dinilai dari kemampuan peserta didik mempraktikkan teknik dasar dan keterampilan spesifik *shooting* serta penerapan peraturan dan taktik serta strategi permainan bola basket dalam situasi bermain. Aspek kebugaran dinilai dari bagaimana peserta didik mengikuti dan menyelesaikan permainan bola basket secara antusias tanpa lelah berarti. Aspek sosial dilihat dari bagaimana peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain dan guru, dan aspek karakter dari bagaimana peserta didik menunjukkan tanggung jawab personal (jujur, disiplin, patuh dan taat padaaturan, menghormati diri sendiri) dan tanggung jawab sosialnya (kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong). Sedangkan aspek pengetahuan dilihat dari bagaimana peserta didik memahami unsurteoritis dari teknik dasar yang dipelajari dan peraturan serta strategi permainan bola basket secara umum).
10. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan.

Kegiatan Inti (60 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

Kegiatan 1:

1. Peserta didik membuat kelompok dengan berjumlah 9 orang.
2. Masing-masing kelompok menempati *count* yang sudah ditentukan
3. Peserta didik melakukan tembakan shooting.
4. Dengan *shooting* bebas teniknya dan caranya.
5. Pemenangnya cepat-cepat memasukan bola yang sudah ditentuan oleh gurunya.



Kegiatan 2:

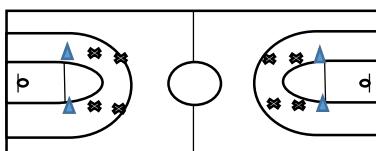
1. Setiap kelompok akan berlawanan yang sudah ditentukan gurunya.
2. Peserta didik melakukan gerakan dasar *dribbling*, *passing* dengan tekniknya masing-masing.
3. Setiap game akan melakukan permainan 5-7 menit.
4. Dengan peraturan :
 - Point ditembakkan ke ring.
 - Boleh *shooting* bebas sebisanya pemain.
5. Peserta didik menggunakan gerakan dasar yang minggu kemarin yang sudah diajarkan.

Kegiatan 3 :

1. Peserta didik dikumpulkan didiskusikan dengan peraturan sebenarnya oleh guru.
2. Guru melakukan penjelasan tentang gerakan *shooting* dengan baik.
3. Peserta didik memperhatikan dan bisa mengembangkan yang sudah dijelaskan.
4. Guru sekaligus menjelaskan taktik dalam permainan yang efektif untuk melakukan *shooting*.
5. Setelah guru menjelaskan peserta didik mengembangkan sendiri taktik dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan 4:

1. Berbaris sesuai kelompoknya masing-masing, dan sesuai *count* yang sudah disiapkan
2. Setiap kelompok mendapatkan 1 bola untuk melakukan *shooting*.
3. Setiap peserta melakukan shooting yang sudah disiapkan jaraknya oleh guru.
4. Gerakan *shooting* boleh melaukan 2 tangan atau satu tangan.
5. Setelah melakukan peserta didik mengambil bola lalu di *passing* ataun *dribbling* kearah kelompoknya masing-masing.



Kegiatan 5 :

1. Setiap kelompok akan berlawanan
2. Melakukan permainan bola basket dengan cara peraturan sebenarnya dengan memasukan bola ke ring.
3. Peserta didik melakukan gerakan yang sudah diajarkan *dribbling*, *passing* dan *shooting*.
4. Menyataan untuk point hanya pemain bisa memasukan bola e dalam ring lawan.

Penutup(15 Menit)

1. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan, guru mempertanyakan, apakah manfaatnya.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas belajar gerak.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola basket.
4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
5. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi

1. Apakah kegiatan pembelajaran menciptakan situasi yang tepat agar peserta didik belajar?
2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami peserta didik atau ditemukan guru dalam proses pembelajaran teknik dasar *shooting* dan penerapannya dalam permainan bola-basket? Apakah hasil pembelajaran sudah menunjukkan level yang diharapkan, yaitu tiba pada level peserta didik mampu mengevaluasi seluruh gerak yang dipelajari?
3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana acara memperbaiki proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *shooting* basket di permainan bola basket tersebut.
4. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak spesifik *shooting* basket di permainan bola basket tersebut.

Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua peserta didik, terkait dengan hasil capaian pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orangtua agar peserta didik memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajaran PJOK.

Referensi

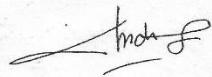
- Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani,Olahraga dan Kesehatan Kelas XI. Penulis Agus Mahendra dan Bambang Abduljabar.2021

Lembar Kegiatan

1. Lembar Kegiatan Peserta didik (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.
2. Lembar Penilaian Sikap Perilaku Peserta Didik.
3. Lembar Soal.

Yogyakarta, 18 Juni 2024

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran,



Andri Kretanto, S.Pd
NIP. 1969111920008011007

Mahasiswa,



Ahmad Nur Sa'bani
NIM. 2163325106

LAMPIRAN 1. RINGKASAN MATERI

Teknik Dasar Permainan Bola Basket

1: Gerakan Chest Pass

Panduan menampilkan:

- a) Berdiri dengan kaki selebar bahu dengan salah satu kaki di depan yang lainnya dantungkai dibengkokkan di sendi lutut.
- b) Pegang dan kuasai bola dengan jari jari terbuka dan sikut terbuka. Jari-jari berada disamping-belakang bola dengan kedua ibu jari saling berdekatan.
- c) Pegang bola di level dada dan sikut terbuka.
- d) Lakukan langkah satu kaki step kedepan saat gerak lemparan.
- e) Luruskan leangan dengan sikap akhir telapak tangan menghadap ke samping dankedua ibu jari membantu mendorong dan mengarahkan lemparan bola.
- f) Fokus pandangan mata pada sasaran dan cobalah untuk mengarahkan sasarannya pada dada kawan.



Gambar 1. Gerakan Chest Pass.

2: Gerakan Bounce Pass

Panduan menampilkan:

- a) Kuasai bola dengan menempatkan kedua siku agak lebar ke samping
- b) Fokus pandangan tidak pada dada lawan, tetapi fokuskan pada titik didaerah dua pertiga jarak diantara sasaran penerima bola.
- c) Luruskan lengan ke arah sasaran (dua per tiga jarak)
- d) Pantulkan bola sehingga memantul di kisaran pinggang penerima bola.



Gambar 2. Gerakan Bounce Pass

3: Gerakan Overhead Pass

Panduan menampilkan:

- a) Pegang dan kuasai bola oleh dua tangan di atas kepala; kedua sikut agar terbuka kesamping.
- b) Luruskan lengan dengan membuat gerak lik pada pergelangan tangan; arahkan jarike arah depan bawah.

- c) Pusatkan pandangan pada bahu kawan.
- d) Lakukan gerak lanjut seketika bola lepas dari kedua tangan.

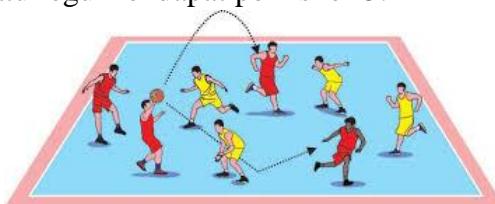


Gambar 3. Gerakan Overhead Pass

4: Permainan Bola Basket dengan Peraturan yang Dimodifikasi

Panduan melakukannya:

- a) Mintalah peserta didik menjadi 4 kelompok, beranggotakan 8 orang (jika jumlah peserta didik 32orang), untuk melakukan Permainan Lempar-Tangkap 10 hitungan.
- b) Setiap kelompok dibagi 4 orang regu A dan 4 orang regu B. Regu A berupayamelempar dan menangkap bola dalam berbagai jenis passing, sementara regu B berupaya merebut bola.
- c) Jika regu B dapat menguasai bola, maka regu B berganti peran menjadi pelempar dan penangkap bola dalam berbagai jenis passing, sementara regu A berupaya merebut bola.
- d) Setiap regu berupaya agar berhasil melakukan 10 kali passing tanpa henti. Jika berhasil melakukan 10 kali passing mendapatkan poin skor 1.
- e) Lakukan hingga satu regu mendapat poin skor 5.



Gambar 4. Aktivitas Permainan Serupa Permainan Bola Basket

5: Gerakan Lay Up Shoot

Panduan menampilkan:

- 1) dekati papan basket dari arah menyudut;
- 2) kuasai bola dengan kedua tangan;
- 3) langkah kaki kiri bersamaan dengan memantulkan bola, tangkap bola saat langkah kaki kanan;
- 4) lompat dengan tolakan kaki kiri untuk menjentikkan bola;
- 5) arahkan jentikan bola ke papan dengan sudut pantulan jatuh ke basket;
- 6) ikuti gerakan tubuh dan bergeraklah dengan penuh penguasaan.

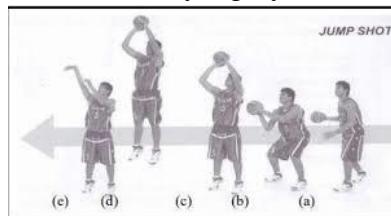


Gambar 5. Gerakan lay up shoot

6: Gerakan Jump Shoot

Panduan menampilkan:

- 1) hadapkan tubuh ke arah keranjang basket;
- 2) kuasai bola dengan tangan kiri terbuka dibagian samping bola, tangan kiri dengan jari terbuka sedikit di bawah bola;
- 3) lompatlah ke atas dengan memposisikan penguasaan bola sedikit di atas kepala,hingga bisa membidik basket di antara kedua lengan dan di bawah bola;
- 4) lecutkan pergelangan tangan sesaat tubuh di titik tertinggi lompatan, denganmeluruskan sikut ke arah basket;
- 5) gerakan shooting pada titik optimum lompatan dengan bidikan ke arah basket;
- 6) ikuti gerakan lanjutan lengan ke arah basket, sehingga bola melayang agak berputar ke belakang;
- 7) mendaratlah dengan kedua kaki yang nyaman dan aman.



Gambar 6. Gerakan Jump Shoot

7: Gerakan One Handed Shoot

Panduan menampilkan:

- 1) arahkan posisi badan ke basket;
- 2) kuasai bola dengan kedua tangan, tangan kiri di samping bola,tangan kanan agak sedikit di bawah bola;
- 3) buka kedua kaki selebar bahu, dengan posisi kaki kanan sedikit lebih depan dari kaki kiri;
- 4) posisikan bola dan tangan di atas kepala;
- 5) fokuskan pandangan terhadap basket melalui jalur kedua lengan;
- 6) luruskan lengan kanan, dengan lengan kiri menjaga keseimbangan bola diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.



Gambar 7. Gerakan One Handed Shoot

8: Permainan Shooting ke Basket

Panduan menampilkan:

- 1) mintalah peserta didik menjadi 4 kelompok beranggotakan 8 orang (jika jumlah peserta didik 32 orang), untuk melakukan perlombaan shooting ke basket skor 21;
- 2) setiap kelompok berlomba untuk mengumpulkan skor 21 dari sisi seperempatlapangan, dari tiga jenis shooting ke basket secara bergantian orang dan bentukshooting ke basket;
- 3) jika ada kelompok yang telah mencapai skor 21, perlombaan berakhir (5-10menit).

Lampiran 2. PENILAIAN PENGETAHUAN

Instrumen	Jenis Soal	Soal	Penskoran
Tes Tulis	Pilihan Ganda Dan Uraian	<p>1. Perhatikan pernyataan pernyataan berikut ini,yang merupakan keterampilan teknik dasar permainan bola basket.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posisi bola berada di atas kepala dengandipegang oleh dua tangan dan cenderung agak di belakang kepala. • Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan arahnya agak menyerongke bawah disertai dengan meluruskan lengan. • Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan. • Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku.Bila berhadapan dengan lawan, untukmengamankan bolanya dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu mengangkat kedua tumit. <p>Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas,gerakan tersebut merupakan teknik....</p> <p>a. melempar bola dari atas kepala</p>	<p>Jawaban benar mendapatkan skor 1 dan salah 0</p> <p>Mendapatkan skor;4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar.3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar. 2, jika sebagian Urutan dituliskan</p>

		<p>b. melempar bola dari samping c. melempar bola lengkung (kaitan) d. melempar bola dari bawah</p> <p>KUNCI: a</p> <p>2. Jelaskan urutan cara mengoper chest pass/operan setinggi dada permainan bola basket!</p> <p>Kunci jawaban:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bola dipegang dengan kedua telapak tangandan jari-jari terbuka menutupi bagiansamping dan belakang dari bola. b. Tekuk kedua siku dengan mendekati badan,dan atur bola setinggi dada. c. Operan dimulai dengan melangkahkan satukaki ke depan ke arah sasaran (penerima). d. Bersamaan dengan itu, langkahkan kaki,kedua lengan menolak lurus ke depan disertaidengan leukan pergelangan tangan dan diakhiri dengan jentikan jari-jari. e. Operan diarahkan setinggi dada (penerima)secara mendatar dan bola sedikit berputar. 	dengan benar dan sebagian isi benar.1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besaris salah.
--	--	--	---

LAMPIRAN 3. PENILAIAN KETERAMPILAN.

a. Penilaian Keterampilan Dilakukan Melalui Tes Kinerja Aktivitas Gerak Spesifik Permainan Bola Basket.

1) Butir Tes

Ketika peserta didik terlibat dalam pembelajaran (melakukan tugas gerak), baik berupa ulangan gerak (drill) maupun dalam situasi bermain, lakukan pengamatan pada kemampuan peserta didik dalam teknik dasar chest pass; bounce pass; pass; dan shooting atau pada kemampuan bermain. Adapun formnya dapat disiapkan oleh guru dan digunakan untuk berbagai aktivitas yang berbeda.

2) Petunjuk Penilaian

Berikan nilai turus (pagar) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan Teknik dasar dan bermaian dalam permainan yang diharapkan.

3) Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak Lembar penilaian proses gerak untuk perorangan.

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)		Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)		Dukungan (<i>Support</i>)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

ASPEK	KRITERIA
Pengambilan Keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain berusaha <i>passing</i> kepada teman seregunya 2. Pemain berusaha melakukan serangan pada waktuyang tepat.
Pelaksanaan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Dribbling</i>: Mengontrol operan dan menguasai bola saat <i>dribbling</i>. 2. <i>Passing</i>: bola sampai kepada sasaran/target. 3. <i>Shooting</i>: bola tetap berada dalam pandangannya dan diarahkan ke sasaran/target.
Dukungan (<i>Support</i>)	Pemain memberikan dukungan dengan berada pada atau berpindah posisi yang tepat dalam permainan.

4) Pedoman Penskorana

(a) Penskoran

- Tepat/Tidak Tepat dan Efisien/Tidak Efisien.
- Penilaian dengan turus(pagar)
- Perolehan skor maksimum adalah skor akhir yang diperoleh
- Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)
 - 1. Pemain berusaha passing kepada teman seregunya.
 - 2. Pemain berusaha melakukan serangan pada waktu yang tepat
- Pelaksanaan Keterampilan (*Skill Execution*)
 - 1. *Dribbling* : mengontrol operan dan menguasai bola saat *dribbling*
 - 2. *Passing*: bola sampai kepada sasaran/target.
 - 3. *Shooting* : bola tetap berada dalam pandangannya dan diarahkan ke sasaran/target.
- Dukungan (*Support*)
 - 1. Pemain memberikan dukungan dengan berada pada atau berpindah posisi yang tepat dalam permainan.

(b) Pengolahan Skor

Skor maksimum: 10

(c) Konversi skor perolehan ke dalam kategori dan angka

Kategori	Angka
Sangat Baik	8-10
Baik	6-7
Cukup	4-5
Kurang	0-3

b. Pegamatan Perilaku Kemandirian, Perilaku Gotong Royong dan Perilaku Tanggungjawab dalam Permainan Bola Basket

1) Faktor yang diamati :

Lakukan pengamatan terhadap perilaku dan interaksi peserta didik selama mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir pelajaran, apakah mengandung perilaku yang mencerminkan “kemandirian dan gotong royong,” tanggung jawab pribadi, tanggung jawab sosial, kepemimpinan, dsb. Penekanan penilaian diarahkan pada ‘apakah aspek tersebut ditampilkan atau tidak ditampilkan’ dari komponen-komponen perilaku mandiri, gotong royong, dan tanggungjawab.

2) Petunjuk Penilaian

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan ataumenampulkan komponen perilaku mandiri dan gotong royong yang diharapkan.

3) Rubrik Penilaian Perilaku

Lembar penilaian perilaku untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar penilaian).

NO	Indikator Pengamatan	Uraian pengamatan	Ya(1)	Tidak(0)
1.	Perilaku Kemandirian	a) Perilaku mengenali diri		
		b) Perilaku inisiatif diri		
		c) Perilaku regulasi diri		
		d) Perilaku refleksi diri		
2.	Perilaku Gotong Royong	a) Perilaku berbagi alat		
		b) Perilaku kerjasama bermain		
		c) Perilaku peduli teman		
3.	Perilaku Tanggungjawab	a) Perilaku mengakui teman		
		b) Perilaku memelihara alat		
		c) Perilaku membantu teman kesulitan gerak		
Perolehan/Skor masimum X 100% = Skor Akhir				

2. Pedoman Penskoran)

i. Penskoran

- Skor 1 jika: Ya.
- Skor 0 jika: Tidak
- Perolehan skor maksimum adalah skor akhir yang diperoleh dari: Jumlah nilai “ya” yang diperoleh dikali 100%.
- Perilaku Kemandirian;

- peserta didik menunjukkan perilaku mengenali kemampuan diri dalam situasigerak dan permainan,
 - peserta didik menunjukkan kemampuan memotivasi diri, berpartisipasi dan melibatkan diri dalam situasi gerak dan permainan,
 - peserta didik menunjukkan kemampuan meregulasi diri, berkreasi, dan menatadiri dalam menampilkan gerak dan permainan,
 - peserta didik senantiasa mereleksi diri sebelum menampilkan gerak dan permainan.
- Perilaku Gotong Royong;
- peserta didik menunjukkan perilaku berbagi alat,
 - peserta didik menunjukkan perilaku kerjasama dalam situasi gerak dan permainan,
 - peserta didik menunjukkan kepedulian pada teman yang menampilkankesalahan gerak atau kesulitan menampilkan tugas gerak,
 - peserta didik menunjukkan perilaku menghargai dan menghormati teman bermain.
- Perilaku Bertanggungjawab;
- peserta didik menunjukkan perilaku adanya teman bermain,
 - peserta didik menunjukkan memelihara alat dan mengembalikan alat yangdigunakan atau dipinjamnya,
 - peserta didik menunjukkan perilaku menghargai dan menghormati teman dalam satu regu permainannya.

ii. Pengolahan Skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: SP/10.

iii. Konversi skor perolehan ke dalam katgegori dan angka

Skor Perolehan	Kategori	Angka
80% - 100%	Sangat Baik	8-10
60% - 80%	Baik	6-7
40% - 60%	Cukup	4-5
0% - 40%	Kurang	0-3

LAMPIRAN 4. PENILAIAN SIKAP

Penilaian sikap dilakukan melalui penilaian diri sendiri oleh peserta didik dan diisi dengan jujur!

1. Petunjuk Penilaian (berupa tanya jawab dan lembar penilaian sikap diri) !
 - a. Isikan identitas kalian.
 - b. Berikan tanda cek (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Kalian, dan “Tidak” jika belum sesuai.
 - c. Isilah pernyataan secara jujur.
 - d. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
 - e. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.
2. Rubrik Penilaian Sikap

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian.		
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok.		
5.	Saya menghormati dan menghargai orang tua dan guru.		
6.	Saya menghormati dan menghargai teman.		
7.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak dipahami.		
8.	Saya merasa menguasai dan dapat mengikuti pelajaran.		
9.	Saya menyerahkan tugas tepat waktu ketika ditugaskan.		
10.	Saya selalu membuat catatan tentang topic yang dipelajari dan dikumpulkan dalam bentuk portofolio.		

Sangat Baik	Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 6 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 4 pernyataan terisi “Ya”

LAMPIRAN 5. LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Lembar kegiatan peserta didik adalah lembar kegiatan belajar yang dibuat sederhana untuk memandu peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran, yaitu:

Tanggal :

Lingkup/materi pembelajaran :

Nama peserta didik :

Kelas/Semester :

Panduan umum:

1. Pastikan kalian dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran
2. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik untuk dan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cidera.
3. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
4. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

Panduan Aktivitas Pembelajaran

1. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 4 - 10 orang !
2. Lakukan latihan gerak dasar secara berpasangan dengan temanmu dalam satu kelompok !
3. Lakukan gerak melempar-tangkap bola dari dada (*chest pass*) pada jarak terjangkau !
4. Lakukan gerak melempar-tangkap bola bounce pass pada jarak terjangkau !
5. Lakukan gerak menembak ke basket dalam cara; 1) *lay up shoot*; 2) *jump shoot* ; dan 3) *one-handed shoot!*
6. Lakukan saling mengamati antar teman dan berikan koreksi jika bola tidak sampai atau terjadi kesalahan pola gerakan !
7. Kembangkan pola gerakan yang lebih sulit dengan menambah jarak, atau melempar-tangkap sambil berlari dalam pola tiga baris dan lima baris !
8. Berikan penjelasan rangkaian cara melakukan gerakan lempar- tangkap bola dan menembak ke basket !
9. Mengapa melempar-tangkap bola pada jarak dekat lebih mudah ?
10. Mengapa menembak ke basket lawan pada jarak 7 meter lebih sukar dari pada 2 meter? Berikan alasan logisnya.

LAMPIRAN 6. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

Pembelajaran Remedial

Untuk peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik pada penguasaan gerak spesifik, strategi latihan gerak yang lain dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau peserta didik bisa dipasangkan dengan peserta didik yang terampil sehingga peserta didik terampil dapat membantu peserta didik yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik. Dengan pemanfaatan tutor sebaaya melalui belajar kelompok untuk mempraktikkan hal-hal yang berkaitan dengan teknik dasar *passing*, *dribble* dan *shooting* (bagian tersulit yang sering dialami kebanyakan peserta didik)

Pengayaan

Untuk peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu peserta didik lainnya untuk berlatih keterampilan gerak spesifik. Pada saat pembelajaran peserta didik atau kelompok peserta didik ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks. Membuat pola menyerang dalam bolabasket dengan kombinasi yang lebih sederhana dengan tingkat kesulitan yang sedikit lebih mudah. Yaitu dengan kombinasi *passing*, *dribbling* berlari, satu kali *shooting*.

Lampiran 3. Modul Pembelajaran PBL

Modul Pembelajaran PJOK
Permainan Bola Besar

Kompetensi Awal	Pesertadidik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak dalam berbagai permainan invasi melalui permainan bola basketsesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki
Profil Pelajar Pancasila	Mandiri dan gotong royong yang ditunjukan melalui proses pembelajaran keterampilan gerak permainan invasi melalui permainan bola basket
Kelas	XI
Alokasi	3 Kali Pertemuan (2x45 menit)
Fase	F
Metode	Diskusi, Demonstrasi, simulasi, resiprokal
Model Pembelajaran	Luring, PBL
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan, Keterampilan, Sikap - Individu dan Kelompok
Peralatan	Lapangan, Bola Basket, Cone, Peluit, Stopwatch
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga gerak menembak bola dengan dua tangan, menembak bola dengan satu tangan di atas kepala, menembak bola dengan dua tangan sambil melompat, menembak bola dari depan dada dengan dua tangan, pada permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Target Peserta Didik

1. Materi Pokok Pembelajaran
 - a. Materi Pembelajaran Reguler

Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak permainan invasi melalui permainan bola basket, diantaranya:

- Keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan diatas kepala
- Keterampilan gerak menembak bola dengan satu tangan di atas kepala
- Keterampilan menembak bola dengan dua tangan sambil melompat
- Keterampilan menembak bola dengan satu tangan dari depan dada
- Konsep peraturan permainan dan modifikasi aktivitas permainan bola basket, serta mempraktikkan bermain bola basket dengan berbagai modifikasi.

b. Materi Pembelajaran Remedial

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

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan sama dengan regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

2. Media Pembelajaran

- Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas keterampilan gerak menembak dengan satu tangan, menembak dengan satu tangan dengan locatan pada permainan bola basket.
- Gambar aktivitas keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan diatas kepala, menembak bola dengan satu tangan di atas kepala, menembak bola dengan dua tangan sambil melompat, menembak bola dengan satu tangan dari depan dada pada permainan bola basket.
- Vidio pembelajaran aktivitas keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan diatas kepala, menembak bola dengan satu tangan di atas kepala, menembak bola dengan dua tangan sambil melompat, menembak bola dengan satu tangan dari depan dada dengan pada permainan bola basket.

3. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah).
- b. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll).
- c. Rintangan (corong) atau sejenisnya (kursi atau bilah bambu).
- d. Peluit dan stopwatch.

Lembar kerja (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

Pemahaman Bermakna

Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas keterampilan gerak permainan bola basket, manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?

Pertanyaan Pemotivasi

Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan di atas kepala, menembak bola dengan dua tangan sambil melompat, menembak bola dari depan dada dengan dua tangan pada permainan bola basket?

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

- Persiapan mengajar
Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:
 - a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
 - b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan permainan bola basket.
 - c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 1. Bola basket atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll).
 2. Lapangan permainan bola basket atau lapangan sejenisnya (lapangan bola voli atau halaman sekolah) yang aman.
- Rintangan (corong) atau sejenisnya
- Peluit dan stopwatch.
- Lembar Kegiatan Peserta Didik (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.
- Kegiatan pembelajaran Permainan Bola Basket Materi Pokok Pembelajaran

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola permainan bola basket, dilanjutkan dengan mempelajari aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

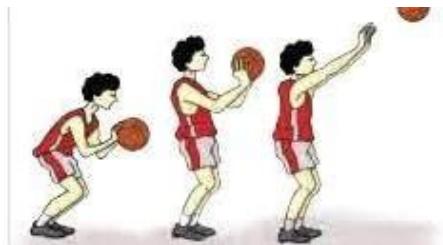
Materi 1: Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan di atas kepala permainan bola basket

- Guru membagikan lembar kerja yang berisikan tentang faktar, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak boladengan dua tangan di atas kepala permainan bola basket.

Cara melakukannya:

- Berdiri tegak menghadap arah gerakan dalam sikap melangkah, posisi kakilurus ke depan.
- Kedua lutut agak direndahkan.

- Bola dipegang pada bagian samping bawah dengan kedua telapak tangandan jari-jari terbuka.
- Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- Dorong bola ke depan atas hingga lengan lurus, bersamaan dengan itupinggul, lutut, dan tumit naik.
- Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus dan gerakan pelepasan bola dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan sertajari- jarinya.
- Bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola atau melengkung.
- Gerakan akhir, kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandanganmengikuti arah gerak bola
- Pembelajaran ini dilakukan berulang-ulang 15 – 20 tembakan



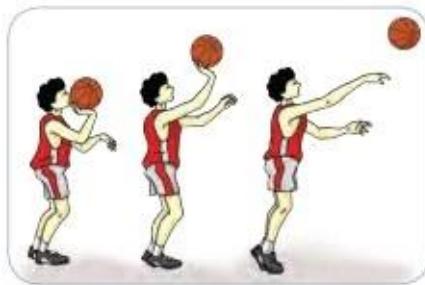
Materi 2: Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak bola dengan satu tangan di atas kepala permainan bola basket

- Guru membagikan lembar kerja yang berisikan tentang faktar, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak boladengan satu tangan di atas kepala permainan bola basket.

Cara melakukannya:

- Berdiri tegak, sikap melangkah menghadap arah gerakan bola dan kedua lutut agak rendah.
- Bola dipegang pada bagian bawahnya dengan telapak tangan dan jari-jari.
- Satu terbuka sedangkan tangan yang lainnya membantu menahan bagiansamping bola.
- Pandangan ke arah tembakan sasaran.
- Dorong bola ke depan atas dengan menggunakan satu lengan hingga lenganlurus. Bersama dengan itu pinggul, lutut dan tumit naik.
- Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus.
- Gerakan pelepasan bola dibentuk dengan mengaktifkan pergelangan tanganserta jari-jari.
- Bentuk arah bola yang benar adalah menyerupai parabola atau melengkung.
- Gerakan akhir, kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandanganmengikuti arah gerak bola.

- Pembelajaran ini dilakukan berulang-ulang 15 – 20 tembakan.



Materi 3: Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan

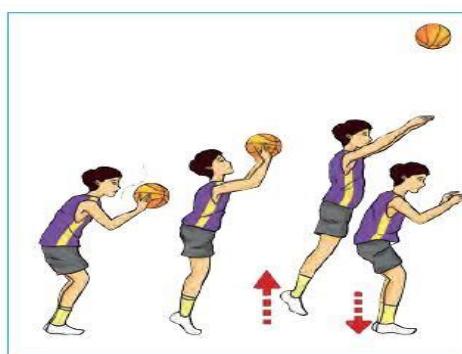
gerak menembak bola sambil melompat dengan dua tangan

pada permainan bola basket

- Guru membagikan lembar kerja yang berisikan tentang faktar, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak bolasambil melompat dengan dua tangan permainan bola basket.

Cara melakukannya:

- Berdiri kedua kaki dibuka selebar bahu.
- Kedua lengan memegang bola di depan badan.
- Pandangan ke depan atas (ke arah tembakan).
- Rendahkan kedua lutut dengan membawa bola ke depan atas dahi.
- Tolakkan kedua kaki ke atas tegak lurus bersamaan kedua lengan diluruskan ke atas.
- Lepaskan tembakan pada sasaran saat lompatan berada pada titik tertinggi atau saat akan turun menggunakan kedua tangan.
- Gerakan akhir, mendarat menggunakan kedua ujung telapak kaki bersamaan kedua lutut mengeper, kedua lengan di depan samping badan dengan kedua sikut ditekuk, pandangan ke arah bola.
- Pembelajaran ini dilakukan berulang-ulang 15 – 20 tembakan.



Gambar 1.67
Menembak dengan dua tangan sambil melompat

Materi 4: Fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak bola dari depan dada dengan dua tangan permainan bola basket

- Guru membagikan lembar kerja yang berisikan tentang faktar, konsep, dan prosedur serta mempraktikkan aktivitas keterampilan gerak menembak bola dari depan dada dengan dua tangan permainan bola basket.

Cara melakukannya:

- Sikap awal sama dengan menembak dari atas kepala, dengan sikap jongkok badan tegak.
- Pelaksanaannya, kedua tungkai diluruskan dengan kedua lengan tetap lurus, bola dilemparkan ke atas menuju ring basket. Palannya bola membentuk parabola.
- Sikap akhir, yaitu badan tegak, lengan lurus ke atas dan pandangan ke arah ring.



- Peserta didik menerima, mempelajari, dan mencoba mempraktikkan tugas pada lembar tugas.
- Guru melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- Melakukan klarifikasi terkait penjelasan dan gambar gerakan dengan peragaan jika diperlukan.
- Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendahuluan

- Menyiapkan kondisi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, seperti salam, menanyakan kabar dan mengabsen peserta didik
- Sebelum melakukan pembelajaran seluruh peserta didik dan guru berdoa
- Guru mengecek kehadiran peserta didik / melakukan presensi
- Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, dan yang memiliki penyakit kronis harus diperlakukan secara khusus
- Guru mengaitkan pembelajaran yang telah dipelajari dengan yang akan dipelajari.
- Guru menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang sudah dipelajari, menanyakan tentang keterampilan bermain basket menembak bola dengan dua tangan di atas kepala dan menembak dengan satu tangan

di atas kepala permainan bola basket,menembak bola dengan dua tangan sambil melompat,menembak bolabasket dari depan dada pada permainan bola basket.

- Guru memotivasi peserta didik untuk meningkatkan perhatian terhadap pembelajaran dan Memberikan stimulus berupa pertanyaan lisan tentang materi bola basket (Pre Tes)
- Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
- Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan pembelajaran, memberikan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari
- Peserta didik dikelompokkan secara hiterogen

• **Kegiatan Inti**

Fase 1 (Orientasi peserta didik kepada masalah)

Peserta didik mengamati demonstrasi dari guru yang berkompeten tentang keterampilan bermain basket menembak bola dengan dua tangan di atas kepala dan menembak dengan satu tangan di atas kepala permainan bola basket,menembak bola dua tangan dengan lompatan,menembak bola dengan satu tangan dari depan dada pada permainan bola basket.

Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya pada hal – hal yang kurang jelas dan kurang dipahami.

Fase 2 (Mengorganisasikan peserta didik)

Peserta didik melakukan diskusi mengevaluasi mengenai aktifitas pembelajaran 1 (Keterampilan gerakan menembak bola dengan dua tangan di atas kepala),Aktivitas pembelajaran, 2 (Keterampilan gerakan menembak dengan satutangan diatas kepala), Aktivitas pembelajaran, 3 (Keterampilan gerakan *menembak bola dengan dua tangan sambil melompat*), Aktivitas pembelajaran 4. Keterampilan gerak menembak bola dari depan dada dengan dua tangan,Aktivitas pembelajaran, 5 (Permainan bola basket modifikasi sebagai pengembangan gerakan menembak dua tangan,menembak satu tangan dan menembak bola sambilmelompat.) Peserta didik mengklasifikasikan apa yang diketahui, apa yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan menyusun pertanyaan misalnya seperti :

1. Bagaimana cara melakukan gerak spesifik menembak menggunakan satu tangan (shooting) pada permainan bola basket ?
2. Bagaimana cara melakukan gerak spesifik menembak menggunakan dua tangan pada permainan bola basket ?

Fase 3 (Membimbing penyusunan gerakan individu dan kelompok)

- Guru mengkondisikan peserta didik untuk melakukan **peregangan** statis dan dinamis dan **pemanasan** dalam bentuk permainan (menembak bola dengan dua tangan dan menembak bola dengan satu tangan).
- Peserta didik mengembangkan penyelesaian berdasarkan pengetahuan yang dimiliki

- Peserta didik melakukan penyelidikan secara mandiri maupun berkelompok mengumpulkan data dan informasi (pengetahuan, konsep, teori) dari berbagai sumber seperti buku, peragaan dan video untuk menemukan solusi atas masalah yang ditemukan.
- Peserta didik mengumpulkan data/informasi tersebut diatas untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan masalah tersebut melalui **kegiatan eksplorasi gerak** secara individual, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan sikap kerja sama dan disiplin, sehingga ditemukan gerak yang efektif dan efisien sesuai dengan kriteria dan kebutuhan setiap peserta didik.
- Peserta didik mencoba mempraktekkan tugas belajar yang terdapat pada aktifitas pembelajaran 1 Keterampilan gerakan menembak bola dengan dua tangan di atas kepala)Aktivitas pembelajaran 2 (Keterampilan gerakan menembak dengan satu tangan diatas kepala),Aktivitas pembelajaran 3 (Keterampilan gerakan *menembak bola dengan dua tangan sambil melompat*), Pembelajaran 4 *Keterampilan gerak* menembak bola dari depan dada dengan dua tangan 5, (Permainan bola basket modifikasi sebagai pengembangan gerakan menembak dua tangan,menembak satu tangan dan menembak bola sambil melompat.)
- Memberikan bantuan berupa informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah tersebut.

Fase 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil karya)

Guru membimbing peserta didik dalam menyusun dan menyiapkan hasil diskusi/penyelidikan model aktifitas pembelajaran 1 (Keterampilan gerakan menembak bola dengan dua tangan di atas kepala),Aktivitas pembelajaran 2 (Keterampilan gerakan menembak dengan satu tangan diatas kepala), Aktivitas pembelajaran 3 (Keterampilan gerakan *menembak bola dengan dua tangan sambil melompat*), *Aktivitas pembelajaran 4. Keterampilan gerak* menembak bola dari depan dada dengan dua tangan,Aktivitas pembelajaran 5 (Permainan bola basket modifikasi sebagai pengembangan gerakan menembak dua tangan,menembak satu tangan dan menembak bola sambil melompat.)

Fase 5 (menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)

- Peserta didik mempresentasikan gerak menembak bola dengan dua tangan di atas kepala, Keterampilan gerakan menembak dengan satu tangan diatas kepala, Keterampilan gerakan *menembak bola dengan dua tangan sambil melompat*, *Keterampilan gerak* menembak bola dari depan dada dengan dua tangan
- Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan kelompok lain.
- Menyimpulkan hasil diskusi terkait keterampilan gerak menembak bola dengan dua tangan di atas kepala, Keterampilan gerakan menembak dengan satu tangan diatas kepala, Keterampilan gerakan *menembak bola dengan dua tangan sambil melompat*, *Keterampilan gerak* menembak bola dari depan dada dengan dua tangan

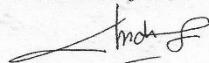
- Menggunakan gerak spesifik menembak menggunakan dua tangan dan satu tangan pada permainan bola basket dalam perlombaan sederhana

Penutup

1. Guru membimbing peserta didik melakukan gerakan **pendinginan dan relaksasi**
2. Guru dan siswa melakukan releksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Guru bersama peserta didik membuat **kesimpulan** tentang gerak spesifik menembak menggunakan dua tangan dan menembak menggunakan tangan pada permainan bola basket
4. Guru menginformasikan kepada siswa, kelompok dan siswa yang paling baik penampilannya selama pembelajaran bola basket.
5. Guru menugaskan siswa yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang keterampilan gerak menembak bola basket
6. Guru menyampaikan materi pada pertemuan minggu yang akan datang.
7. Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh peserta didik dan guru berdo'a dan mengucapkan salam.

Yogyakarta, 18 Juni 2024

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran,



Andri Kretanto, S.Pd
NIP. 196911192008011007

Mahasiswa,



Ahmad Nur Sa'bani
NIM. 2163325106

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (asesmen proses) dan ketepatan melakukan gerakan (asesmen produk).

NO	Aktivitas Pembelajaran	Hasil Refleksi	
		Tercapai	Belum Tercapai
1.	Aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket		
2.	Menunjukkan nilai-nilai karakter profil pelajar Pancasila pada elemen mandiri dan gotong royong dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket.		

Setelah peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket, peserta didik diminta untuk menuliskan kesulitan-kesulitan, kesalahan-kesalahan, dan bagaimana cara memperbaikinya dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket. Kemudian laporan hasil capaian belajar yang diperoleh dalam buku catatan atau buku tugas kepada guru

Catatan:

- Bagi peserta didik yang belum mampu mencapai batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket yang ditentukan oleh guru, maka minta remidial.
- Bagi peserta didik yang mampu mencapai atau melebihi batas kompetensi dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak menembak bola ke ring basket permainan bola basket yang ditentukan oleh guru, maka lanjutkan pembelajaran pada materi yang lebih kompleks yaitu variasi menembak bola ke ring basket permainan bola basket dalam bentuk pengayaan.

Lembar Refleksi Diri (Sikap)

1. Isikan identitas Kalian.
2. Berikan tanda centang () pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Kalian, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.

Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.

4. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Kurang Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama:.....

Kelas:.....

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya membuat target asesmen yang realitis kemampuan dan minat belajar yang dilakukan.		
2.	Saya memonitor kemajuan belajar yang dicapai memprediksi tantangan yang dihadapi.		
3.	Saya menyusun langkah-langkah dan strategi mengelola emosi dalam pelaksanaan belajar.		
4.	Saya merancang strategi dalam mencapai tujuan belajar.		
5.	Saya mengkritisi efektivitas diri dalam bekerja secara mandiri dalam mencapai tujuan.		
6.	Saya berkomitmen dalam menjaga konsistensi dalam mencapai tujuan yang telah direncanakannya.		
7.	Saya membuat tugas baru dan keyakinan baru dalam melaksanakannya.		
8.	Saya menyamakan tindakan sendiri dengan tindakan orang lain untuk melaksanakan tujuan kelompok.		
9.	Saya memahami hal-hal yang diungkapkan oleh orang lain secara efektif.		
10.	Saya melakukan kegiatan kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya dapat saling membantu.		
11.	Saya membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.		
12.	Saya tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya di masyarakat.		
13.	Saya menggunakan pengetahuan tentang sebab dan alesan orang lain menampilkan reaksi tertentu.		
14.	Saya mengupayakan memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada masyarakat.		

Sangat Baik	Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari 10 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 8 pernyataan terisi “Ya”	Jika lebih dari 6 pernyataan “Ya”

Lembar Refleksi Diri
(Pengetahuan dan Keterampilan)
Model Menyontreng

1. Isikan identitas Kalian.
2. Berikan tanda cek (✓) pada kolom “Ya” jika sikap yang ada dalam pernyataan sesuai dengan sikap Siswa, dan “Tidak” jika belum sesuai.
3. Isilah pernyataan tersebut dengan jujur.
4. Hitunglah jumlah jawaban “Ya”.
5. Lingkari kriteria Sangat Baik, Baik, atau Baik sesuai jumlah “Ya” yang terisi.

Nama: Kelas:

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya telah dapat menjelaskan pengertian keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket dengan benar.		
2.	Saya telah dapat menyebutkan berbagai jenis keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket dengan lengkap		
3.	Saya telah dapat merinci cara melakukan keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket dengan lengan dan benar.		
4.	Saya telah dapat memeragakan keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket secara terkontrol.		
5.	Saya telah dapat menjelaskan pengertian keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket dengan benar.		

Sangat Baik	Baik	Perlu Perbaikan
Jika lebih dari dan sama dengan 3 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 3 pernyataan terisi “Ya”	Jika kurang dari 3 pernyataan terisi “Ya”

ASESMEN

Asesmen Pengetahuan

Tenik	Bentuk	Contoh Instrumen	Kriteria Asesmen
Tes Tulis	Pilihan ganda dengan 4 opsi	1. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini, yang merupakan keterampilan gerak permainan bola basket. - Posisi bola berada di atas kepala dengan dipegang oleh dua tangan dan cenderung agak di belakang kepala.	

		<ul style="list-style-type: none"> - Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan arahnya agak menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan. - Lepasnya bola dari tangan juga menggunakan jentikan ujung jari tangan. <p>Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, untuk mengamankan bolanya dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu mengangkat kedua tumit.</p> <p>Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, gerakan tersebut merupakan keterampilan gerak</p> <p>A. melempar bola dari ataskepala B. melempar bola dari samping C. melempar bola lengkung(kaitan) D. melempar bola dari bawah E. melempar bola ke belakang</p> <p>Kunci: A. melempar bola dari ataskepala.</p>	
	Uraian Tertutup	<p>1. Jelaskan urutan cara menembak bola basket dengan satu tangan pada permainan bola basket.</p> <p>Kunci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiri tegak, sikap melangkah menghadap arah gerakan bola dan kedua lutut agak rendah • Bola dipegang pada bagian bawahnya dengan telapak tangan dan jari-jari. • Satu terbuka sedangkan tangan yang lainnya membantu menahan bagian samping bola. • Pandangan ke arah tembakan sasaran. • Dorong bola ke depan atas dengan menggunakan satu 	Mendapatkan skor; 4, jika seluruh urutan dituliskan dengan benar dan isi benar. 3, jika urutan dituliskan salah tetapi isi benar. 2, jika sebagian urutan dituliskan dengan benar dan sebagian isi benar. 1, jika urutan dituliskan salah dan sebagian besar isi salah.

		<p>lengan hingga lengan lurus. Bersama dengan itu pinggul, lutut dan tumit naik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lepaskan bola dari pegangan tangan saat lengan lurus. Dan gerakan pelepasan bola dibentuk dengan mengaktifkan pergelangan tangan serta jari-jari. • Gerakan akhir, kedua lengan lurus ke depan rileks dan arah pandangan mengikuti arah gerak bola. 	
--	--	---	--

Asesmen Keterampilan

Tes kinerja aktivitas keterampilan gerak menembak bola pada permainan bola basket:

1. Butir Tes

Lakukan aktivitas keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (asesmen proses) dan ketepatan melakukan gerakan (asesmen produk).

2. Petunjuk asesmen

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

3. Rubrik asesmen keterampilan gerak

Contoh lembar asesmen proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

NAMA:

Kelas:

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1	Posisi dan Sikap Awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
2	Pelaksanaan Gerak	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
		a. Kaki		

3	Posisi dan Sikap Akhir	b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

Tes kinerja aktivitas keterampilan gerak menembak bola permainan bola basket:

- Butir Tes
Lakukan aktivitas keterampilan gerak menembak bola ke ring basket (*shooting*) permainan bola basket. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesempurnaan melakukan gerakan (asesmen proses) dan ketepatan melakukan gerakan (asesmen produk).

- Petunjuk asesmen
Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan keterampilan gerak yang diharapkan.

- Rubrik asesmen keterampilan gerak
Sama dengan rubrik mengoper dan menangkap bola permainan bola basket.

- Pedoman penskoran
 - Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan 80% dari komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.
 - Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari 80% melakukan komponen gerakansikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.
- Sikap awalan melakukan gerakan pandangan mata ke arah datangnya bola. badan sedikit dicondongkan ke depan dan berat badan terletak diantarakedua kaki.
- lutut ditekuk, badan condong ke depan dan jaga keseimbangan.

Sikap pelaksanaan melakukan gerakan

- bola didorong dari depan.
- kedua lengan lurus ke depan.
- badan dicondongkan ke depan.
- pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.

Sikap akhir melakukan gerakan

- badan tetap condong ke depan.
- pandangan mata tertuju pada lepasnya bola.
- kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang.

Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan peserta didik: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik: SP/10.

Konversi jumlah tembakan yang masuk ke ring basket dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
Putra	Putri	
..... > 17 masuk > 15 masuk	Sangat Baik
14 – 16 masuk	12 – 14 masuk	Baik
11 – 13 masuk	9 – 11 masuk	Cukup
..... < 11 masuk < 9 masuk	Kurang

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan sesmen pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

Remidial

Remidial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi Peserta Didik

- Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket.
- Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket.
- Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket.

Refleksi Guru

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada

peserta didik, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaannya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik? Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses kтивitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket.
- Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket tersebut.
- Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket tersebut.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tanggal :
Lingkup/materi pembelajaran :
Nama Siswa :
Fase/Kelas : F / XI

1. Panduan umum
 - Pastikan Peserta didik dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
 - Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cidera.
 - Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
 - Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.
2. Panduan aktivitas pembelajaran
 - a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 9 orang.
 - b. Lakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket secara berpasangan dengan temanmu satu kelompok.
 - c. Perhatikan penjelasan berikut ini:

Cara bermain aktivitas pembelajaran keterampilan gerak permainan bola basket antara lain:

 - Keterampilan gerak menembak bola basket ke ring dengan (satu tangan dari atas kepala, dua tangan dari atas kepala, dari depan dada dengan dua tangan, loncatan di tempat, tembakan kaitan, meloncat setelah menggiring atau menerima bola/*lay-up*, dan meloncat setelah menerima bola/*pivot*).
 - Konsep peraturan permainan dan modifikasi aktivitas permainan bola basket, serta mempraktikkan bermain bola basket dengan

berbagai modifikasi.

3. Bahan Bacaan Peserta Didik
 - a. Peraturan permainan bola basket yang standar. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
 - b. Materi keterampilan gerak permainan bola basket. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
4. Bahan Bacaan Guru
 - a. Teknik dasar permainan bola basket.
 - b. Bentuk-bentuk keterampilan gerak permainan bola basket.
 - c. Bentuk-bentuk permainan bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi.

GLOSARIUM

1. Bola basket merupakan permainan yang gerakannya sangat kompleks, yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelentukan, dan lain-lain. Untuk melakukan gerakan-gerakan bola basket secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dengan kondisi fisik yang baik akan memudahkan melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit (kompleks).
2. **Dribbling** = gerakan menggiring bola.
3. Menembak merupakan sasaran akhir setiap bermain. Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Dasar-dasar teknik menembak sebenarnya sama dengan teknik lemparan.
4. Menggiring bola adalah upaya membawa bola dengan cara memantulkan bola di tempat, memantulkan bola sambil berjalan dan memantulkan bola sambil berlari. Menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola menuju ke depan/ke lapangan lawan.
5. Mengoper bola adalah salah satu usaha dari seorang pemain untuk membagi atau memberi bola kepada temannya agar dapat memasukkan bola ke keranjang lawan.
6. Operan bola dengan dua tangan dari depan dada adalah operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket.
7. Operan pantulan adalah operan yang dilakukan dengan dua tangan dalam posisi bola di depan dada. Operan pantulan sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan di samping kiri/kanan lawan, dan teman sudah siap menjemputnya di belakang lawan.
8. Operan dari atas kepala adalah operan yang dilakukan dengan dua tangan dan bola berada di atas kepala agak ke belakang. Terutama

- dilakukan oleh pemain jangkung (tinggi) untuk menghindari bola dari raihan (serobotan) lawan.
9. Operan samping adalah operan yang dilakukan dengan satu tangan. Namun sebelum mengoperkan, bola tetap dipegang dengan dua tangan. Operan ini gerakannya lebih wajar (rileks) sebab dapat lebih kuat dan lebih jauh.
 10. Operan kaitan adalah senjata yang ampuh untuk pemain berpostur pendek, tetapi ingin mencoba mengoperkan bola melewati di atas pemain lawan yang jauh lebih tinggi.
 - **Passing** = lemparan bola atau operan.
 - Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
 - **Shooting** = melakukan lemparan ke keranjang.
 - Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola basket dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal.

REFERENSI

- Muhajir. 2017. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untukSMA/MAKelas X. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2017. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untukSMA/MA Kelas X. Jakarta: PT. Erlangga.
- Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Permainan Bola Basket*. Bandung: Sahara MultiTrading.
- Tim Direktorat SMA. 2017. *Panduan Asesmen oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tim Direktorat SMA. 2016. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran 4. Pretest GPAI TGfU

NO	NAMA	L/P	Membuat Keputusan(Decision Making)			Pelaksanaan keterampilan (Skill Execution)			Dukungan (Support)			Keterlibatan dalam bermain	Penampilan Bermain
			Tepat	Tidak Tepat	ratio	Efisien	Tidak Efisien	ratio	Tepat	Tidak Tepat	ratio		
1	Ahmad Al-Ghazy Marandi	L	3	1	3	6	1	6	3	2	1,5	16	3,5
2	Aisha Paramesti Lestari	P	1	1	1	1	2	0,5	2	1	2	8	1,166667
3	Aisha Rhiana Narisara	P	1	1	1	1	1	1	2	1	2	7	1,333333
4	Aliya Najib	P	2	1	2	1	2	0,5	1	1	1	8	1,166667
5	Althaf Hafizh Arkananta	L	3	1	3	3	1	3	2	1	2	11	2,666667
6	Anisa Nurmatalasari	P	1	2	0,5	1	2	0,5	2	1	2	9	1
7	Attha Danendra Zakkii Wibowo	L	3	1	3	1	1	1	2	1	2	9	2
8	Aziz Rizqi Syandana	L	2	1	2	3	2	1,5	3	2	1,5	13	1,666667
9	Bilqis Nabila Sarifah	P	3	1	3	3	1	3	3	1	3	12	3
10	Cantika Nasyifa Azizah	P	2	1	2	1	1	1	3	2	1,5	10	1,5
11	Chayara Rafifa Quaneisha	P	1	2	0,5	2	1	2	1	1	1	8	1,166667
12	Cyrilla Clarizza	P	1	1	1	1	1	1	1	2	0,5	7	0,833333
13	Ervianeta Lalita	P	2	1	2	2	2	1	1	1	1	9	1,333333
14	Esthi Bela Ikhatusistiwa	P	3	3	1	3	2	1,5	2	1	2	14	1,5
15	Fahnia Anjaania Maula Zulfa	P	1	1	1	3	1	3	2	3	0,666667	11	1,555556
16	Faiz Yuan Kusuma	L	5	1	5	3	2	1,5	1	1	1	13	2,5
17	Fannya Salsabila Zamzami	P	2	1	2	3	1	3	2	1	2	10	2,333333
18	Hermawan Ismail Prasetyo	L	2	2	1	3	2	1,5	1	1	1	11	1,166667
19	Kirana Aristawati Bennett	P	2	1	2	5	2	2,5	2	1	2	13	2,166667
20	Laila Nur Ghanisah	P	1	1	1	5	2	2,5	2	1	2	12	1,833333
21	Mona Azzahra	P	1	2	0,5	2	1	2	2	1	2	9	1,5
22	Muhammad Firdaus Ramadhan	L	1	4	0,25	1	3	0,333333	2	3	0,666667	14	0,416667
23	Muhammad Irza Hakim	L	5	1	5	1	2	0,5	2	2	1	13	2,166667
24	Muhammad Naufal Azza Maulana	L	2	3	0,666667	2	1	2	1	2	0,5	11	1,055556
25	Nadya Shafwa Salim	P	3	2	1,5	5	2	2,5	3	1	3	16	2,333333
26	Nariswari Westu Ayomi	P	2	1	2	2	1	2	1	2	0,5	9	1,5
27	Neisha Aulia Sasikirana	P	4	3	1,333333	2	5	0,4	2	3	0,666667	19	0,8
28	Nur Izzahtul Mukminat Fabeoki	P	3	2	1,5	2	4	0,5	5	2	2,5	18	1,5
29	Nuranisa Ayu Nabila	P	5	3	1,666667	2	3	0,666667	3	3	1	19	1,111111
30	R Nadif Haryo Fauzan	L	1	3	0,333333	1	2	0,5	1	3	0,333333	11	0,388889
31	Raisa Maulida	P	1	3	0,333333	1	3	0,333333	2	3	0,666667	13	0,444444
32	Raiissa Nur Afifa	P	1	2	0,5	1	3	0,333333	2	3	0,666667	12	0,5
33	Rayhan Alif Utomo	L	1	3	0,333333	1	3	0,333333	1	3	0,333333	12	0,333333
34	Sekar Alifia Zayyan Irvani	P	1	3	0,333333	2	3	0,666667	1	3	0,333333	13	0,444444
35	Syarifah Muharrakah Afifah	P	2	1	2	1	1	1	3	2	1,5	10	1,5
36	Unaisah	P	3	3	1	2	1	2	3	3	1	15	1,333333

Lampiran 5. Pretest GPAI PBL

NO	NAMA	L/P	Membuat Keputusan(Decision Making)			Pelaksanaan keterampilan (Skill Execution)			Dukungan (Support)			Keterlibatan dalam bermain	Penampilan Bermain
			Tepat	Tidak Tepat	rasio	Efisien	Tidak Efisien	rasio	Tepat	Tidak Tepat	rasio		
1	Adhera Adhiima Aisyah	P	3	2	1,5	3	4	0,75	6	1	6	19	2,75
2	Agil Dwi Prasetyo	L	6	2	3	4	3	1,333333	5	3	1,666667	23	2
3	Ailsa Prabadiwati	P	3	2	1,5	3	4	0,75	6	1	6	19	2,75
4	Alifah Zahwa Kurniawati	P	3	2	1,5	3	4	0,75	6	1	6	19	2,75
5	Aliyya Namuri Furaida	P	5	2	2,5	4	4	1	9	1	9	25	4,166667
6	Amalin Amandani	P	5	2	2,5	3	6	0,5	6	1	6	23	3
7	Andhika Berlan Pratama	L	5	2	2,5	3	2	1,5	5	3	1,666667	20	1,888889
8	Bening Mata Air	P	4	2	2	5	4	1,25	6	1	6	22	3,083333
9	Firdaus Khenzi Syah Putra	L	5	2	2,5	5	2	2,5	5	3	1,666667	22	2,222222
10	Gige Hadi Rahmadhani	P	3	2	1,5	3	1	3	2	1	2	12	2,166667
11	Graita Arasyi Ardinia	P	3	1	3	3	2	1,5	1	2	0,5	12	1,666667
12	Hafizh Rayyan Putranto	L	5	3	1,666667	4	2	2	5	3	1,666667	22	1,777778
13	Irdina Kamilia	P	1	1	1	2	1	2	2	2	1	9	1,333333
14	Jauza Zhafira Atsillah	P	1	2	0,5	3	2	1,5	1	2	0,5	11	0,833333
15	Kevin Elang Ananda	L	5	3	1,666667	4	2	2	5	3	1,666667	22	1,777778
16	Latifa Aulia Rahma	P	3	1	3	6	2	3	2	1	2	15	2,666667
17	Lovely Viola Hadi	P	1	1	1	1	2	0,5	0	1	0	6	0,5
18	Maharani Havia Putri	P	4	1	4	2	4	0,5	4	2	2	17	2,166667
19	Mizani Arafah	L	2	2	1	4	3	1,333333	1	2	0,5	14	0,944444
20	Muhammad Faruq Syarif Ma'ruf	L	3	1	3	3	1	3	2	1	2	11	2,666667
21	Muhammad Imtihan Syamsul	L	1	1	1	1	2	0,5	1	1	1	7	0,833333
22	Muhammad Khanahza Fawaz	L	3	1	3	4	1	4	2	2	1	13	2,666667
23	Mutia Rani Syayekti	P	3	1	3	1	3	0,333333	4	2	2	14	1,777778
24	Naila Mazza Shofia	P	4	2	2	1	3	0,333333	4	1	4	15	2,111111
25	Nailla Choirin	P	5	1	5	1	4	0,25	4	2	2	17	2,416667
26	Naura Hanun Iswari	P	3	1	3	1	3	0,333333	4	2	2	14	1,777778
27	Naureen Shanum Azalia	P	3	2	1,5	1	4	0,25	4	2	2	16	1,25
28	Nepri Arista Kaleh	P	3	1	3	1	3	0,333333	3	1	3	12	2,111111
29	Nita Ramadhani	P	3	1	3	5	1	5	3	1	3	14	3,666667
30	Nurini Yuliani Rizqidhuha	P	3	1	3	4	2	2	1	2	0,5	13	1,833333
31	Rachma Aulia Nastiti Hamikatsih	P	2	1	2	2	1	2	1	1	1	8	1,666667
32	Rizang Bramasta	L	3	1	3	3	1	3	1	1	1	10	2,333333
33	Sahabat Nabi Di Kehidupan Abadi	L	2	2	1	1	2	0,5	2	1	2	10	1,166667
34	Santani Pertwi	P	2	1	2	3	1	3	1	1	1	9	2
35	Tasnimah Yasmina	P	3	1	3	5	1	5	3	2	1,5	15	3,166667
36	Zanetta Atina Naswari	P	2	1	2	3	1	3	2	1	2	10	2,333333

Lampiran 6. Posttest GPAI TGfU

NO	NAMA	L/P	Membuat Keputusan(Decision Making)			Pelaksanaan keterampilan (Skill Execution)			Dukungan (Support)			keterlibatan bermain	penampilan bermain
			Tepat	Tidak Tepat	raasio	Efisien	Tidak Efisien	raasio	Tepat	Tidak Tepat	raasio		
1	Ahmad Al-Ghazy Marfandi	L	5	1	5	6	2	3	4	1	4	19	4
2	Aisha Paramesti Lestari	P	9	2	4,5	5	1	5	5	1	5	23	4,833333
3	Aisha Rhiana Narisara	P	5	2	2,5	4	1	4	4	2	2	18	2,833333
4	Aliya Najib	P	8	2	4	4	1	4	5	2	2,5	22	3,5
5	Althaf Hafizh Arkananta	L	5	1	5	3	1	3	4	1	4	15	4
6	Anisa Nurmatalasari	P	5	2	2,5	3	1	3	4	1	4	16	3,166667
7	Attha Danendra Zakkii Wibowo	L	6	2	3	5	1	5	7	2	3,5	23	3,833333
8	Aziz Rizqi Syandana	L	5	1	5	6	2	3	7	1	7	22	5
9	Bilqis Nabila Sarifah	P	5	4	1,25	7	2	3,5	5	2	2,5	25	2,416667
10	Cantika Nasyifa Azizah	P	5	1	5	4	1	4	5	1	5	17	4,666667
11	Chayara Rafifa Quaneisha	P	6	2	3	7	4	1,75	5	1	5	25	3,25
12	Cyriela Clarizza	P	4	2	2	4	2	2	4	2	2	18	2
13	Envizaneta Lalita	P	5	2	2,5	5	1	5	4	1	4	18	3,833333
14	Esthi Bela Ikhatushista	P	2	1	2	3	1	3	5	1	5	13	3,333333
15	Fahnia Anjaania Maula Zulfa	P	3	2	1,5	4	2	2	3	2	1,5	16	1,666667
16	Faiz Yuan Kusuma	L	3	3	1	4	2	2	4	3	1,333333	19	1,444444
17	Fannya Salsabila Zamzami	P	4	1	4	3	1	3	5	2	2,5	16	3,166667
18	Hermawan Ismail Prasetyo	L	6	3	2	7	3	2,333333	6	1	6	26	3,444444
19	Kirana Aristawati Bennett	P	4	1	4	6	2	3	3	1	3	17	3,333333
20	Laila Nur Ghanisah	P	8	2	4	5	1	5	5	1	5	22	4,666667
21	Mona Azzahra	P	3	2	1,5	4	4	1	5	1	5	19	2,5
22	Muhammad Firdaus Ramadhan	L	5	5	1	3	3	1	5	2	2,5	23	1,5
23	Muhammad Irza Hakim	L	9	2	4,5	5	2	2,5	4	1	4	23	3,666667
24	Muhammad Naufal Azza Maulana	L	4	1	4	5	1	5	5	1	5	17	4,666667
25	Nadya Shafwa Salim	P	5	3	1,666667	5	3	1,666667	5	1	5	22	2,777778
26	Nariswari Westu Ayomi	P	5	2	2,5	3	1	3	1	2	0,5	14	2
27	Neisha Aulia Sasikirana	P	4	1	4	3	1	3	4	2	2	15	3
28	Nur Izzahtul Mukminat Fabeoki	P	7	1	7	6	1	6	6	1	6	22	6,333333
29	Nuranisa Ayu Nabila	P	6	2	3	5	1	5	5	2	2,5	21	3,5
30	R Nadhif Haryo Fauzan	L	3	3	1	2	2	1	4	3	1,333333	17	1,111111
31	Raisa Maulida	P	3	1	3	3	1	3	2	2	1	12	2,333333
32	Raiissa Nur Afifa	P	4	2	2	2	2	1	3	1	3	14	2
33	Rayhan Alif Utomo	L	4	1	4	2	1	2	4	2	2	14	2,666667
34	Sekar Alifia Zayyan Irvani	P	4	2	2	4	3	1,333333	3	2	1,5	18	1,611111
35	Syarifah Muharrakah Afifah	P	5	3	1,666667	1	3	0,333333	1	2	0,5	15	0,833333
36	Unaishah	P	5	2	2,5	5	3	1,666667	7	2	3,5	24	2,555556

Lampiran 7. Posttest GPAI PBL

NO	NAMA	L/P	Membuat Keputusan(Decision Making)			Pelaksanaan keterampilan (Skill Execution)			Dukungan (Support)			keterlibatan bermain	penampilan bermain
			Tepat	Tidak Tepat	ratio	Efisien	Tidak Efisien	ratio	Tepat	Tidak Tepat	ratio		
1	Adhera Adhiima Aisyah	P	3	2	1,5	5	1	5	2	1	2	14	2,833333
2	Agil Dwi Prasetyo	L	3	1	3	5	2	2,5	3	1	3	15	2,833333
3	Ailsa Prabadevati	P	5	1	5	5	1	5	4	1	4	17	4,666667
4	Alifah Zahwa Kurniawati	P	2	2	1	2	3	0,666667	0	3	0	12	0,555556
5	Aliyya Namuri Furaida	P	2	1	2	5	2	2,5	4	1	4	15	2,833333
6	Amalina Amandani	P	0	1	0	3	2	1,5	3	3	1	12	0,833333
7	Andhika Berlan Pratama	L	5	2	2,5	5	2	2,5	3	2	1,5	19	2,166667
8	Bening Mata Air	P	0	1	0	1	2	0,5	1	3	0,333333	8	0,277778
9	Firdaus Khenzi Syah Putra	L	3	3	1	6	1	6	4	1	4	18	3,666667
10	Gigeh Putri Rahmadhani	P	3	1	3	4	2	2	1	2	0,5	13	1,833333
11	Graita Arasyi Ardinia	P	2	1	2	2	1	2	1	1	1	8	1,666667
12	Hafizh Rayyan Putranto	L	6	1	6	5	1	5	3	2	1,5	18	4,166667
13	Irdina Kamilia	P	3	2	1,5	4	1	4	1	1	1	12	2,166667
14	Jauza Zhafira Atsilah	P	2	1	2	6	1	6	1	1	1	12	3
15	Kevin Elang Ananda	L	10	1	10	6	3	2	2	2	1	24	4,333333
16	Latifa Aulia Rahma	P	2	2	1	4	2	2	1	2	0,5	13	1,166667
17	Lovely Viola Hadi	P	1	1	1	2	1	2	1	1	1	7	1,333333
18	Maharani Havia Putri	P	3	2	1,5	3	2	1,5	2	1	2	13	1,666667
19	Mizani Arafah	L	4	1	4	5	1	5	2	1	2	14	3,666667
20	Muhammad Faruq Syarif Ma'Ruf	L	5	1	5	5	2	2,5	3	4	0,75	20	2,75
21	Muhammad Imtihan Syamsul	L	3	3	1	3	5	0,6	4	4	1	22	0,866667
22	Muhammad Khanahza Fawaz	L	5	1	5	3	3	1	7	2	3,5	21	3,166667
23	Mutiara Nilam Syayekti	P	4	1	4	2	5	0,4	5	1	5	18	3,133333
24	Naila Mazza Shofia	P	3	1	3	3	2	1,5	3	1	3	13	2,5
25	Nailila Choirin	P	1	1	1	1	1	1	2	1	2	7	1,333333
26	Naura Hanun Iswari	P	3	1	3	3	1	3	4	3	1,333333	15	2,444444
27	Naureen Shanum Azalia	P	6	1	6	3	3	1	6	2	3	21	3,333333
28	Nepri Arista Kaleh	P	3	2	1,5	4	1	4	2	1	2	13	2,5
29	Nita Ramadhani	P	1	2	0,5	2	4	0,5	1	2	0,5	12	0,5
30	Nurini Yuliani Rizqiduha	P	5	1	5	8	1	8	2	1	2	18	5
31	Rachma Aulia Nastiti Hamikatsih	P	6	1	6	6	2	3	4	2	2	21	3,666667
32	Rizang Bramasta	L	4	4	1	7	4	1,75	5	1	5	25	2,583333
33	Sahabat Nabi Di Kehidupan Abadi	L	6	1	6	7	3	2,333333	4	1	4	22	4,111111
34	Santani Pertiwi	P	2	1	2	1	1	1	1	2	0,5	8	1,166667
35	Tasnimah Yasmina	P	2	2	1	2	2	1	1	2	0,5	11	0,833333
36	Zanetta Atina Naswari	P	1	2	0,5	3	2	1,5	4	2	2	14	1,333333

Lampiran 8. Pretest SSRS TGfU

NO	NAMA	L/P	SEBERAPA PENTING																											TOTAL	SEBERAPA SERING																											TOTAL	AVERA GE
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25							
1	Ahmad Al-Ghazy Marfandi	L	2	3	2	2	3	4	2	4	3	2	3	4	4	3	15	0	3	4	4	0	4	2	0	3	3	3	68	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	0	2	3	4	0	4	2	0	3	3	66	67					
2	Aisha Paramesti Lestari	P	2	3	1	3	4	4	1	4	4	3	3	2	3	2	4	2	1	4	4	1	1	4	0	4	3	3	2	3	2	4	2	0	4	4	1	1	4	0	4	3	64	65,5															
3	Aisha Rhiama Narisara	P	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	1	1	2	3	4	3	1	3	3	1	2	3	63	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	3	1	2	3	66	64,5						
4	Aliya Najib	P	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	72	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	70	71			
5	Althaf Hafizh Arkananta	L	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	58	3	4	1	2	3	2	2	3	2	2	3	1	2	4	2	2	4	2	2	4	1	1	3	4	1	0	3	57	57,5	
6	Anisa Nurmalitasari	P	2	4	2	3	4	2	2	4	4	3	3	2	4	2	4	2	3	4	1	1	2	4	1	0	4	67	3	3	2	3	4	2	2	4	2	2	3	4	2	4	2	2	4	1	1	3	4	1	0	3	65	66					
7	Attha Danendra Zakki Wibowo	L	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	4	3	2	3	69	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	73	71							
8	Aziz Rizqi Syandana	L	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	1	2	1	2	2	2	2	2	63	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	52	57,5												
9	Bikis Nabila Sarifah	P	3	2	2	4	4	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	73	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	84	78,5								
10	Cantika Nasitya Arizah	P	3	4	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	2	1	3	72	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	1	3	71	71,5						
11	Chayara Rafifa Quaneisha	P	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	1	3	3	2	1	3	62	4	4	4	4	3	4	2	1	4	3	4	0	0	4	4	0	2	2	3	1	2	3	4	4	2	4	68	65				
12	Cyrila Clarizza	P	4	2	2	3	4	1	2	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	0	2	4	0	0	4	69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	80,5							
13	Ervianeta Lalita	P	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	82	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	90	86							
14	Esthi Bela Ikhatalistiwa	P	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	60	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	67	63,5					
15	Fahnia Anjaania Maula Zulfa	P	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	0	2	4	1	3	4	82	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	0	2	4	1	3	4	81	81,5					
16	Faiz Yuan Kusuma	L	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	70	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	75	72,5					
17	Fanny Salsabila Zamzami	P	2	3	1	4	4	4	2	4	4	3	3	1	3	2	3	3	4	2	1	2	2	1	3	2	66	2	2	1	4	4	4	2	4	4	3	3	1	2	2	3	3	4	2	1	2	3	1	2	2	64	65						
18	Hermawan Ismail Prasetyo	L	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	2	63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	67	65								
19	Kirana Aristawati Bennett	P	3	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	1	2	4	2	4	3	80	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	89	84,5					
20	Laila Nur Ghaniyah	P	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	83	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	82,5							
21	Mona Az Zahra	P	3	1	2	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	72	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	69	70,5								
22	Muhammad Firdaus Ramadhan	L	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	93	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	95						
23	Muhammad Izra Hakim	L	3	4	3	4	4	4	2	3	4	2	3	4	2	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	75	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	77	76				
24	Muhammad Naufal Azza Maulana	L	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	1	3	73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86	79,5						
25	Nadya Shafwa Salim	P	4	4	3	4	4	3	3	4	0	3	4	4	1	4	4	0	4	4	2	3	4	1	2	3	76	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	2	4	3	1	3	4	2	3	3	81	78,5			
26	Nariswari Westu Ayomi	P	2	3	2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	1	3	1	2	3	2	2	3	3	1	1	3	58	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	60	60				
27	Neisha Aulia Sasikirana	P	3	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	4	0	3	2	0	4	4	0	3	4	1	2	3	69	3	4	2	4	4	2	1	4	2	4	4	4	2	4	3	0	3	4	1	2	3	71	70									
28	Nur Izzahul Mukminat Fabeoki	P	4	4	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	68	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	74	71						
29	Nuranisa Ayu Nabila	P	2	3	2	2	3	4	2	3	0	3	2	3																																													

Lampiran 9. Pretest SSRS PBL

NO	NAMA	L/P	SEBERAPA PENTING																											TOTAL	SEBERAPA SERING																											TOTAL	AVERGA GE
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25							
1	Adhera Adhiima Aisyah	P	2	2	2	3	3	1	3	4	2	2	3	3	2	1	3	1	2	3	4	0	2	3	1	2	2	56	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	4	2	2	3	69	62,5				
2	Agil Dwi Prasetyo	L	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	62	3	3	3	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	57	59,5		
3	Ailsa Prabadiwati	P	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	4	1	3	4	1	2	3	75	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	2	3	80	77,5				
4	Alifah Zahra Kurniawati	P	3	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	61	3	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	63	62						
5	Aliyya Namuri Furaida	P	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	1	2	3	1	2	3	54	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	55	54,5						
6	Amalin Amandani	P	4	4	4	4	4	2	2	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	1	2	4	2	2	4	78	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	4	1	3	4	3	2	4	78	78				
7	Andhika Berlan Pratama	L	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	0	4	3	1	2	3	2	4	4	78	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	81		
8	Bening Mata Air	P	1	2	0	3	3	3	2	3	4	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	0	2	3	0	0	2	45	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94	69,5		
9	Firdaus Khenzi Syah Putra	L	2	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	1	3	3	3	4	2	4	4	3	1	2	2	74	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	3	4	2	1	3	2	3	4	2	4	4	3	1	2	4	75	74,5				
10	Gigeh Putri Rahmadhani	P	1	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	56	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	59	57,5				
11	Graita Arasyi Ardinia	P	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	4	3	4	2	2	2	4	4	2	4	79	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	2	1	2	4	3	2	4	80	79,5				
12	Hafizh Rayyan Putranto	L	2	3	1	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	3	2	3	2	65	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	3	70	67,5				
13	Irdina Kamilia	P	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	1	3	4	3	2	4	79	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	85	82						
14	Jauza Zhafira Atilsalah	P	4	4	4	4	3	1	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	82	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	89,5			
15	Kevin Elang Ananda	L	4	4	2	3	2	4	2	4	4	2	2	1	2	4	3	2	0	2	3	0	1	4	0	4	2	61	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	77	69					
16	Latifa Aulia Rahma	P	2	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	2	3	3	1	2	2	67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	2	3	4	86	76,5						
17	Lovely Viola Hadi	P	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	2	4	3	1	3	4	2	3	3	81	75,5		
18	Maharani Havia Putri	P	2	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	0	3	3	2	2	4	76	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	62	69						
19	Mizani Arafah	L	1	4	1	1	3	3	4	4	4	2	3	4	4	0	4	3	1	3	4	0	2	2	0	1	2	60	3	4	2	4	4	2	1	4	2	4	4	4	4	2	4	3	0	3	4	0	3	4	1	2	3	71	65,5				
20	Muhammad Faruq Syarif Ma'Ruf	L	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	2	2	2	0	2	2	3	4	2	3	4	4	3	1	3	71	4	4	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	74	72,5					
21	Muhammad Imtihan Syamsul	L	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	86	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	60	73				
22	Muhammad Khanazha Fawaz	L	3	2	3	3	3	2	2	2	0	0	3	3	4	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	60	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	3	4	3	2	4	85	72,5					
23	Mutia Nila Syayekti	P	3	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	84	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	87	85,5					
24	Naila Mazza Shofia	P	2	2	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	2	2	2	4	1	2	4	76	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	88	82					
25	Naila Choirin	P	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	1	4	4	3	4	4	3	2	4	4	85	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	86,5				
26	Naura Hanun Iswari	P	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	2	0	2	3	1	1	3	58	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	57	57,5						
27	Naureen Shanum Azalia	P	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	2	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	1	0	2	2	3	3	3	4	3	1	2	63	80									
28	Nepri Arista Kaleh	P	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	77	3	3	3	3	3	3	2	4	0	2	3	4	4	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	65	71						
29	Nita Ramadhani	P	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	2	3	4	3	2	86	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	88	87							
30	Nurini Yuliani Rizqidhu	P	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	2	4	3	1	3	4	2	3	3	81	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	2	1	0	4	4	4	3	3	4	3	1	3	72	76,5								
31	Rachma Aulia Nastiti Hamikatsir	P	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	62	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83	72,5						
32	Rizang Bramasta	L	3	4	2	4	4	2	1																																																		

Lampiran 10. Posttest SSRS TGfU

NO	NAMA	L/P	SEBERAPA PENTING																											TOTAL	SEBERAPA SERING																											TOTAL	AVERAG			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25										
1	Ahmad Al-Ghazy Marfandi	L	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	3	77	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	84	80,5							
2	Aisha Paramesti Lestari	P	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	2	2	3	4	2	2	1	3	4	4	3	2	4	4	2	3	75	3	3	2	3	4	2	4	4	4	2	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	2	1	4	80	77,5		
3	Aisha Rhiana Narisara	P	3	4	2	4	4	3	2	4	4	2	2	4	1	2	4	4	0	4	2	3	4	3	1	0	4	70	2	4	2	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	1	4	4	0	4	4	3	2	4	3	2	1	4	74	72						
4	Aliya Najib	P	2	2	2	3	4	3	2	4	0	4	3	4	4	3	3	1	4	4	1	2	3	1	2	4	68	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	0	4	88	80		
5	Althaf Hafizh Arakanata	L	4	4	2	4	4	0	1	4	4	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	2	3	4	0	4	72	4	4	4	4	4	4	0	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	88	80					
6	Anisa Nurnalitasari	P	4	4	4	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	2	2	4	1	4	3	2	4	4	3	3	4	80	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	3	2	4	2	1	4	4	1	4	4	3	1	3	1	4	3	70	80				
7	Atiba Dandrena Zakki Wibowo	L	4	3	3	3	4	2	3	4	0	3	3	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	2	0	3	68	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	3	2	3	0	4	4	3	1	3	1	4	3	70	69											
8	Aziz Rizqi Syandana	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	50	50							
9	Bilqis Nabila Sarifah	P	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	0	2	0	1	2	46	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	3	3	2	4	1	1	3	2	3	68	57									
10	Cantika Nasifya Azizah	P	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	84	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	89,5								
11	Chayara Rafifa Quaneisha	P	2	2	2	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	71	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69	70								
12	Cyrilla Clarizza	P	2	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	3	0	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	87,5	
13	Ervizaneta Lalita	P	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	1	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	81	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85	83	
14	Esthi Bela Ikhatalistiwia	P	1	3	1	2	4	4	0	4	4	2	2	1	3	0	1	2	0	4	2	2	2	2	2	2	52	1	4	1	4	4	4	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54	53							
15	Fahrnia Anjaania Maula Zulfa	P	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	46	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	3	3	3	3	67	56,5									
16	Fair Yuan Kusuma	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50	50							
17	Fanny Salsabila Zamzami	P	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	3	3	2	1	1	2	2	3	2	3	3	3	2	65	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	74,5		
18	Hermawan Ismail Prasetyo	L	1	4	1	4	4	3	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	2	63	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	68		
19	Kirana Aristawati Bennet	P	3	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	83	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	86,5			
20	Laila Nur Ghaniyah	P	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	84	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82	83		
21	Mona Azzahra	P	3	1	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	78	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	76,5		
22	Muhammad Firdaus Ramadhan	L	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96,5			
23	Muhammad Iraza Hakim	L	3	4	3	4	4	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	83	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	4	3	82	82,5		
24	Muhammad Naufal Azza Maulana	L	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	84,5		
25	Nadya Shafwa Salim	P	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	0	4	4	2	3	4	1	2	3	81	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	2	4	4	1	3	4	4	3	3	4	3	85	83
26	Nariswari Westu Ayomi	P	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	1	1	3	65	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	2	3	1	3	4	2	4	2	3	4	2	2	3	72	68,5											
27	Neisha Aulia Sasikirana	P	3	4	2	3	4	2	2	4	3	4	4	4	4	3	2	0	4	4	4	3	4	4	2	4	81	3	4	2	4	4	2	1	4	2	4	4	4	4	3	0	3	4	0	3	4	1	2	4	74	77,5										
28	Nur Izahatul Mukminat Fabeoki	P	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2	2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	78	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	80	79	
29	Nuransis Ayu Nabila	P	2	3	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	0	4	2	2	2	4	2	4	4	4	67	2	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	72			
30	R Nadhif Haryo Fauzan	L	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4	1	4	4	4	2	4	86	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4																									

Lampiran 11. Posttest SSRS PBL

Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a	df	Sig.	Shapiro-Wilk	
pretest social	TGFU	.106	36	.200 [*]	.959	36 .203
	PBL	.085	36	.200 [*]	.975	36 .588
posttest social	TGFU	.117	36	.200 [*]	.940	36 .050
	PBL	.119	36	.200 [*]	.949	36 .095
pretesketerlibatan	TGFU	.130	36	.129	.945	36 .075
	PBL	.111	36	.200 [*]	.960	36 .212
pretespenampilan	TGFU	.148	36	.045	.951	36 .116
	PBL	.092	36	.200 [*]	.983	36 .849
postestketerlibatan	TGFU	.153	36	.033	.954	36 .138
	PBL	.123	36	.190	.959	36 .195
postestpenampilan	TGFU	.067	36	.200 [*]	.982	36 .808
	PBL	.108	36	.200 [*]	.971	36 .444

Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pretestketerlib atan	Based on Mean	3.377	1	70	.070
	Based on Median	3.319	1	70	.073
	Based on Median and with adjusted df	3.319	1	63.646	.073
	Based on trimmed mean	3.457	1	70	.067
pretespenampi lan	Based on Mean	.085	1	70	.771
	Based on Median	.083	1	70	.774
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	69.945	.774
	Based on trimmed mean	.087	1	70	.769
postestketerlib atan	Based on Mean	1.785	1	70	.186
	Based on Median	1.243	1	70	.269
	Based on Median and with adjusted df	1.243	1	63.793	.269
	Based on trimmed mean	1.690	1	70	.198

postestpenamp ilan	Based on Mean	.261	1	70	.611
	Based on Median	.237	1	70	.628
	Based on Median and with adjusted df	.237	1	69.794	.628
	Based on trimmed mean	.268	1	70	.606
pretest social	Based on Mean	1.310	1	70	.256
	Based on Median	.934	1	70	.337
	Based on Median and with adjusted df	.934	1	69.473	.337
	Based on trimmed mean	1.185	1	70	.280
posttest social	Based on Mean	3.700	1	70	.058
	Based on Median	2.846	1	70	.096
	Based on Median and with adjusted df	2.846	1	50.836	.098
	Based on trimmed mean	3.447	1	70	.068

Lampiran 14. Hasil Uji T-test *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	pretgfuket - postgfuket	-7.083	4.854	.809	-8.726	-5.441	-8.755	35	.000
Pair 2	prepbliket - possbliket	-.139	7.092	1.182	-2.538	2.261	-.118	35	.907
Pair 3	pretgfupen - postgfupen	-1.63133	1.25937	.20989	-2.05744	-1.20522	-7.772	35	.000
Pair 4	prepbilpen - posspbilpen	-.29630	1.68322	.20054	-.86582	.27322	-1.056	35	.298
Pair 5	presocialtgu - possocialtgu	-3.7639	10.6981	1.7830	-7.3836	-.1442	-2.111	35	.042
Pair 6	presocialphl - possocialphl	-3.9028	8.8663	1.4777	-6.9027	-.9028	-2.641	35	.012

Lampiran 15. Dokumentasi

XI f3

Pre test

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Nozhif	1	III	1	II	1	III
2.	Kayhan	1	III	1	III	1	III
3.							
4.	Cyrille	1	1	1	1	1	1
5.	Erviszawota	II	1	II	II	1	1
6.	Gisti	III	III	III	II	II	1
7.							
8.	Nadya	III	1	III	II	III	1
9.	Navis	II	1	II	1	1	1
10.	Neisha	III	III	II	III	II	III
11.							
12.	Syarifah	II	1	1	1	II	II
13.	Umaisal	III	II	II	1	III	II
14.							
15.	WIFI	III	II	II	II	II	II
16.							
17.	Aldora	III	II	II	III	III	1
18.	Ailsa	III	II	III	III	III	1
19.	Alifah	III	II	III	III	III	1
20.							
21.	Naurea	III	1	1	II	III	II
22.	Naureen	III	1	1	II	III	II
23.							
24.	Agil	III	II	III	III	III	II
25.	Andhika	III	II	III	1	III	III
26.	Firdaus	III	II	III	II	III	III
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

Pasestest
XI f9

XI f3

Pretest

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	M. Firdaus	I		I			
2.	M. Izza	NN	I	I			
3.	M. Nauful	II		II	I	I	II
4.							
5.	Cantik	II	I	I	I		II
6.	Chayara	I	II	II	I	I	I
7.							
8.	Nur	NN	II	II		NN	II
9.	Nurafisa	NN	III	II		III	
10.							
11.	Raisu	I	III	I	III	II	III
12.	Raisa & Nur	I	II	I	III	II	III
13.	Sekar	I	III	II	III	I	III
14.							
15.							
16.	Irchica	I	I	II	I	II	II
17.	Jauzu	I	II	III	I	II	II
18.							
19.	Maharani	III	I	II		III	II
20.	Mutiara	III	I	I	III	III	II
21.	Natalia	III	II	I	III	III	I
22.							
23.	Nailha	NN	I	I	III	III	II
24.	Zanett	II	I	III	I	II	I
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XI f9

XI f3

Pretest

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Aziz	II	I	III	II	II	II
2.	Faiiz	NA	I	III	II	I	I
3.	Hermawati	II	II	III	II	I	I
4.							
5.	Anisa	III	I	III	I	II	I
6.	Bilqis	I	II	I	II	II	I
7.							
8.	Fahnia	I	I	III	I	II	III
9.	Fannya	II	I	III	I	II	I
10.	Kiranu	II	I	NA	II	II	I
11.							
12.							
13.							
14.	Bening	III	II	NA	III	NA	I
15.	Gigih	III	II	III	I	II	I
16.	Gracita	III	I	III	I	I	II
17.							
18.	Luisfei	III	I	NA	I	II	I
19.	Lovely	I	I	NA	I	II	I
20.							
21.	Racma	II	I	II	I	I	I
22.	Santani	II	I	III	I	I	I
23.	Tasnimah	III	I	NA	I	III	II
24.							
25.	M. Kharsatza	III	I	III	I	II	II
26.	Priangga	III	I	III	I	I	I
27.	Sababat	II	I	I	II	II	I
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XI
f9

XI F3

Pretest

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Ahmad Ghazy	1	1	1	1	1	1
2.	Althaaf	1	1	1	1	1	1
3.	Abdha	1	1	1	1	1	1
4.							
5.	Aisha P	1	1	1	1	1	1
6.	Aisha Rhi	1	1	1	1	1	1
7.	Aliya	1	1	1	1	1	1
8.	ba						
9.	Laila	1	1	1	1	1	1
10.	Mona	1	1	1	1	1	1
11.							
12.							
13.							
14.	Aliyaa	1	1	1	1	1	1
15.	Amalha	1	1	1	1	1	1
16.							
17.	Ne Pri	1	1	1	1	1	1
18.	Nita	1	1	1	1	1	1
19.	Nurini	1	1	1	1	1	1
20.							
21.	Hafizh	1	1	1	1	1	1
22.	Kerin	1	1	1	1	1	1
23.							
24.	Mizan	1	1	1	1	1	1
25.	M. Faruq	1	1	1	1	1	1
26.	M. Imbitan	1	1	1	1	1	1
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

Rosdi
XI f9

XI F3

Positif

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Hermawan	MNH	III	MNH	II	III	MNH
2.	M. Firdaus	MNH	MNH	III	II	MNH	II
3.							
4.	Cantik	MNH	I	III	I	MNH	I
5.	Chayara	MNH	I	MNH	II	III	MNH
6.							
7.	Kirana	MNH	I	MNH	II	III	I
8.	Natalya	MNH	II	MNH	II	MNH	I
9.							
10.	Sekar	MNH	II	III	III	III	II
11.	Syariyah	MNH	III	I	III	I	II
12.							
13.							
14.							
15.	Subabat	MNH	I	MNH	II	III	I
16.	Hafizah	MNH	I	MNH	I	III	II
17.							
18.	Graita	II	I	II	I	I	I
19.	Irdina	III	I	III	I	I	I
20.							
21.	Mubiarra	III	I	MNH	II	MNH	I
22.	Naila	I	I	I	I	II	I
23.							
24.	Santani	II	I	I	I	I	II
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XI PG

XI F 3

POSEpost

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	AZIZ	III	I	III	II	III	I
2.	FaiZ	III	III	III	II	III	III
3.							
4.	Anisa	III	II	III	I	III	I
5.	Bhilqis	III	III	III	II	III	II
6.							
7.	Fahni or	III	II	III	II	III	II
8.	Fannya	III	I	III	I	III	II
9.							
10.	Raisa	III	I	III	I	II	II
11.	RaiSSa	III	II	II	II	III	I
12.							
13.							
14.							
15.	M. Khanabz	III	I	III	III	III	II
16.	Rizqah	III	III	III	III	III	I
17.							
18.	Bening	I	I	I	I	I	II
19.	Gigih	III	I	III	II	I	II
20.							
21.	Latiifer	II	II	III	II	I	II
22.	Lovely	I	I	II	I	I	I
23.							
24.	Tasnimor	II	II	II	II	I	II
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XIf9

XF3

Posetose

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Ahmad	✓✓	1	✓✓	11	1111	1
2.	Althas	✓✓	1	111	1	1111	1
3.	Altang	✓✓1	11	✓✓1	1	1111	11
4.							
5.	Arsha R	✓✓	11	1111	1	1111	11
6.	Aliyaq	✓✓111	11	1111	1	✓✓1	11
7.							
8.	Lai La	✓✓111	11	✓✓1	11	✓✓1	1
9.	Mona	111	11	✓✓1	1111	1111	1
10.							
11.		1111111111	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111	1111111111
12.							
13.	Agni	111	1	✓✓1	11	111	1
14.	Andikta	✓✓	11	✓✓1	11	1111	11
15.	Firdaus	111	111	✓✓1	1	1111	1
16.							
17.	Aliyaq	11	1	✓✓1	11	1111	1
18.	Amalin	1	111	11	111	1111	11
19.							
20.	Nopri	111	11	1111	1	11	1
21.	Wibaa	1	11	11	1111	1	11
22.							
23.	Zanett	1	11	111	11	1111	11
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XIFG

XI F3

Post test

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	Nabhi f						
2.	Rayhan						
3.							
4.	Gsthi						
5.	A'Sha P						
6.							
7.	Naris						
8.	Neisha						
9.							
10.							
11.							
12.	M. Faruq						
13.	M. Intikem						
14.							
15.	Ailza						
16.	Alifah						
17.							
18.	Nurini						
19.	Naura						
20.							
21.	Nailla						
22.	Zera						
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XI F9

XI F3

Post Test

NO	NAMA SISWA	Membuat Keputusan (Decision Making)		Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)		Dukungan (Support)	
		Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
1.	M. Irza	III	II	III	II	III	I
2.	M. Naufal	III	I	III	I	III	I
3.							
4.	Cyrilia	III	II	III	II	III	II
5.	GvriZaheta	III	II	III	I	III	II
6.							
7.	Nur	III	I	III	I	III	I
8.	Nuranis	III	II	III	I	III	II
9.							
10.	Uraisa	III	II	III	II	III	II
11.							
12.							
13.							
14.	Kevin	III	I	III	II	I	I
15.	Mezani	III	I	III	I	II	I
16.							
17.	Jauzu	II	I	III	I	I	I
18.	Adhara	III	II	III	I	II	I
19.							
20.	Nurzeen	III	I	II	II	III	II
21.	Muharami	III	II	III	II	II	I
22.							
23.	Racma	III	I	III	II	III	II
24.	Step						
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							
33.							
34.							
35.							
36.							
37.							
38.							

XI F9

Pengisian Angket SSRS melalui Google form



Pelaksanaan Praktik

