

## PENGARUH MODEL *TEACHING GAME* DALAM MENINGKATKAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN DAN KERJA SAMA BOLA BASKET KELAS VIII DI SMP N 3 PURWANEGARA

Yuliana<sup>1</sup>, Ahmad Syarif<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen  
Alamat: Jl. Kutoarjo Km.05, Wonobojo, Jatisari, Kecamatan Kebumen, Kabupaten  
Kebumen, Jawa Tengah 54317

Email: [Ya7499735@gmail.com](mailto:Ya7499735@gmail.com), [ahmad.syarif@umnu.ac.id](mailto:ahmad.syarif@umnu.ac.id)

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine the effect of the teaching game learning model in improving decision-making and basketball teamwork of students at SMP Negeri 3 Purwanegara. This study used an experimental approach. Data were obtained from direct observation of the research subjects. The research instrument has been validated using CVR (0.99). The population included all 66 students of class VIII. While the sample included all 20 students of class VIII B. The sampling technique was purposive sampling. The results of the study showed that the application of the teaching game model was able to improve the ability of cooperation and decision-making in basketball of class VIII students at SMP N 3 Purwanegara, especially in the aspect of cooperation. It was indicated by the results of the Wilcoxon test analysis which showed a significant difference in the results of the pretest and posttest with a Z score  $<0.001$  in the decision-making aspect. And a Z score  $<0.001$  in the aspect of cooperation.*

**Keywords:** *Teaching game, Basketball, Decision making, Cooperation*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teaching game* dalam meningkatkan pengambilan keputusan dan kerja sama bola basket siswa di SMP Negeri 3 Purwanegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Data diperoleh dari hasil observasi langsung terhadap subjek penelitian. Instrumen penelitian telah divalidasi menggunakan CVR (0,99). Populasi mencakup seluruh siswa kelas VIII berjumlah 66 siswa. Sedangkan sampel mencakup seluruh siswa kelas VIII B yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Hasil dari penelitian diperoleh bahwa penerapan model *teaching game* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan dalam bola basket siswa kelas VIII di SMP N 3 Purwanegara terlebih pada aspek kerja sama. Ditunjukkan dengan hasil analisis uji wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dengan Z skor  $< 0,001$  pada aspek pengambilan keputusan. Dan Z skor  $< 0,001$  pada aspek kerja sama.

**Kata Kunci:** *Teaching game, Basket, Pengambilan keputusan, kerja sama*

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas yang terencana (Mustafa & Setya, 2022). Melalui pendidikan jasmani, peserta didik juga dibimbing untuk mengembangkan nilai-nilai kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, serta sikap disiplin (Yoda, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani harus dirancang secara menarik, bermakna, dan mampu menumbuhkan partisipasi aktif seluruh peserta didik.

Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani di tingkat menengah (SMP) adalah bola basket. Bola basket sendiri adalah salah satu cabang olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari lima orang pemain inti yang bertujuan untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring basket lawan (Hidayat R. , 2021). Teknik dasar dari permainan bola basket meliputi dribbling, passing, shooting, pivot, dan rebound. Permainan bola basket menuntut keterampilan teknik dasar yang baik, kerja sama antar anggota tim, serta strategi permainan yang matang (Mezzaluna & Wulandari, 2025). Namun

dalam praktik di lapangan khususnya di SMP N 3 Purwanegara, pembelajaran sering kali masih menekankan pada latihan teknik individu dan mengabaikan aspek kerja sama dan pemahaman strategi. Hal ini menyebabkan siswa kurang mampu mengaplikasikan keterampilannya secara efektif dalam situasi permainan yang sebenarnya (Lestari, Basri, & Abidin, 2022).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kerja sama dalam permainan bola basket adalah model pembelajaran *teaching game*. Model ini menekankan pada pemahaman konsep permainan melalui permainan itu sendiri, dengan tujuan meningkatkan pemahaman taktik, pengambilan keputusan, serta kerja sama antar pemain (Pauzi, Permadi, Z.Arifin, & Mochamad Ishak, 2023). *Teaching game* mengajak siswa untuk berpikir, berkomunikasi, dan bertindak sebagai bagian dari tim dalam situasi permainan yang nyata. Model ini dikembangkan dengan pendekatan siklus ganda, di mana setelah pembelajaran inti pertama dilakukan evaluasi formatif sebagai dasar perbaikan. Siswa lalu memasuki inti kedua sebagai penguatan, diakhiri dengan evaluasi reflektif (Syarif, Prasetya, Yuliana, Irfany, Maidatul, & Setiyoko, 2024).

Model *teaching game* memiliki kelebihan utama dalam mendorong

keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman strategi, serta mengembangkan kerja sama tim (Hidayat, Mahendra, & Anira, 2024). Pembelajaran tidak berfokus pada teknik secara terpisah, melainkan pada pengembangan keterampilan bermain yang kontekstual. Di balik berbagai manfaat yang ditawarkan, pendekatan *teaching game* juga memiliki keterbatasan tertentu, salah satunya adalah memerlukan waktu pembelajaran yang lebih panjang serta guru harus lebih kreatif dan terampil dalam merancang permainan (Mujriah & Susilawati, 2024). Hal tersebut terjadi karena fokus dari *teaching game* bukan hanya pada teknik, tetapi juga pemahaman taktik dan kerja sama sehingga membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibanding metode konvensional (Putri, Khairudin, Rasyid, & Fadilah, 2024).

Perkembangan kognitif siswa ditingkat SMP, mereka mulai dapat memahami prinsip-prinsip dan aturan permainan, mengembangkan strategi, serta memperkirakan konsekuensi dari suatu tindakan (Mauliya A. , 2022). Misalnya, dalam permainan bola basket, siswa mulai mampu menentukan kapan harus melakukan *passing*, menembak, atau bertahan, berdasarkan situasi yang sedang berlangsung di lapangan.

Sehingga model pembelajaran *teaching game* ini dapat diterapkan dengan baik pada siswa tingkat sekolah menengah pertama.

Melalui penelitian ini, diharapkan model pembelajaran *teaching game* dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran bola basket. Serta dapat menjadi alternatif dari pembelajaran konvensional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk menguji pengaruh model *teaching game* terhadap kerja sama dan pengambilan keputusan. Desain dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest–Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Purwanegara berjumlah 66 siswa yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Purwanegara yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan memilih sampel berdasarkan pertimbangan bahwa subjek yang dipilih memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK dengan materi permainan bola basket di SMP N 3 Purwanegara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi secara langsung untuk mengamati secara langsung aktivitas, perilaku, dan respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian menggunakan lembar penilaian dengan kriteria poin 4 untuk baik sekali, poin 3 untuk kategori baik, poin 2 untuk kategori cukup, dan poin 1 untuk kategori kurang (Syarif, Tomoliyus, Sukarmin, & Yustinus, 2020). Dengan rumus penilaian

$$\text{Skor Penilaian: } \frac{\sum x}{\sum \max} \times 100$$

Instrumen ini telah dilakukan validasi oleh tiga ahli. Hasil dari validasi ahli menggunakan CVR (*Content Validity Ratio*). Hasil perhitungan menggunakan CVR diperoleh nilai 0.99, maka instrumen ini memiliki validitas moderat.

Data kuantitatif ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik non- parametrik dengan SPSS Wilcoxon untuk membandingkan rerata hasil belajar antartest, yaitu

membandingkan antara hasil tes uji coba 1 dan hasil tes uji coba 2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 20 siswa SMP Negeri 3 Purwanegara, didapatkan hasil *pretest* yang diukur melalui *passing* dan *shooting* bola selama proses pembelajaran menggunakan model *teaching game*, diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* untuk aspek pengambilan keputusan dan kerja sama masing-masing sebesar 41,20 dan 43,05, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 77,45 dan 79,95. Terlihat pada tabel 1 bahwa peningkatan disertai dengan variasi yang wajar antar siswa, terlihat dari simpangan baku masing-masing aspek sebesar 21,51 pada *pretest*, serta 25,85 dan 21,24 pada *posttest* sehingga mengindikasikan kecenderungan peningkatan kedua aspek setelah dilakukan treatment model pembelajaran *teaching game*.

Hasil data kemudian dianalisis menggunakan uji wilcoxon dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Deskriptif nilai *pretest* dan *posttest*  
aspek pengambilan keputusan dan kerja sama

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std.Error	Statistic
Pretest Pengambilan Keputusan	20	25	100	41.2	4.809	21.508
Posttest Pengambilan Keputusan	20	25	100	77.45	5.779	25.847
Pretest Kerja Sama	20	25	100	43.05	4.998	22.35
Posttest Kerja Sama	20	25	100	79.95	4.750	21.242
Valid N (listwise)	20					

Tabel 2. Hasil uji *ranks* wilcoxon aspek pengambilan keputusan

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00
	Posistive Ranks	17 <sup>b</sup>	9.00
	Ties	3 <sup>c</sup>	
	Total	20	

Tabel 3. Hasil uji tes statistik wilcoxon aspek pengambilan keputusan

	Posttest - Pretest
Z	-3.719 <sup>b</sup>
Asymp.Sig. (2-tailed)	<,001

Tabel 4. Hasil uji *ranks* wilcoxon aspek kerja sama

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00
	Posistive Ranks	18 <sup>b</sup>	9.50
	Ties	2 <sup>c</sup>	
	Total	20	

Tabel 5. Hasil uji tes statistik wilcoxon aspek kerja sama

	Posttest - Pretest
Z	-3.801 <sup>b</sup>
Asymp.Sig. (2-tailed)	<,001

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji wilcoxon terhadap nilai *pretest* dan *posttest* pada aspek pengambilan keputusan, menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *teaching game*. Terbukti pada tabel 2 bahwasannya dari 20 siswa, sebanyak 17 siswa mengalami peningkatan nilai, 3 siswa tidak mengalami perubahan, dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai. Hasil uji statistik pada tabel 3 menunjukkan nilai Z sebesar -3,719 dengan Asymp.Sig.(2-tailed) < 0,001 (p 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *teaching game* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa dalam permainan bola basket.

Dalam aspek kerja sama, hasil analisis data menggunakan uji wilcoxon terhadap nilai *pretest* dan *posttest* juga menunjukkan adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *teaching game*. Terlihat dari tabel 4, data 20 siswa sebanyak 18

siswa mengalami peningkatan nilai, 2 siswa tidak mengalami perubahan, dan tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai. Hasil uji statistik pada tabel 5 menunjukkan nilai Z sebesar -3,801 dengan Asymp.Sig.(2-tailed) < 0,001 (p < 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *teaching game* juga berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kerja sama antar siswa dalam permainan bola basket.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *teaching game* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan dalam bola basket siswa kelas VIII di SMP N 3 Purwanegara. Terlihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* untuk aspek pengambilan keputusan dan kerja sama masing-masing sebesar 41,20 dan 43,05, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 77,45 dan 79,95. Data ini juga diperkuat dengan hasil analisis uji wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* baik pada

aspek kerja sama maupun aspek pengambilan keputusan ( $p < 0,001$ ). Hal ini menunjukkan bahwa *teaching game* efektif diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran bola basket.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah menjadi mitra dan senantiasa membantu dalam proses penelitian ini sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, A., Mahendra, A., & Anira. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 832-843.
- Hidayat, R. (2021). Pembelajaran Permainan Bola Basket dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan Jasmani*, 22–30.
- Lestari, D. A., Basri, H., & Abidin. (2022). Model Latihan Jump Shoot Bola Basket Pada Atlet Pemula. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 66-75.
- Mauliya, A. (2022). Perkembangan Kognitif Pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26-37.
- Mezzaluna, F. D., & Wulandari, I. (2025). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 5 Padang. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 2863-2871.
- Mujriah, & Susilawati, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lompat Jauh. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 194-199.
- Mustafa, & Setya, P. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 68-80.
- Pauzi, A. M., Permadi, A. A., Z. Arifin, & Mochamad Ishak, R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding. *Bima Loka : Journal of Physical Education*, 74-83.
- Putri, D. A., Khairuddin, Rasyid, W., & Amra, F. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Metode Teaching Games For Understanding (TGfU) Pada Peserta Didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Pekanbaru Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 2574-2585.
- Syarif, A., Prasetya, A., Yuliana, Irfany, I., Maidatul, & Setiyoko, Y. (2024). Pengembangan Model Teaching Game Dalam Meningkatkan Passing Dan Shooting Sepakbola Sekolah Dasar Se-Kecamatan Wanayasa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 114-119.
- Syarif, A., Tomoliyus, Sukarmin, & Yustinus. (2020). Developing A

Physical Education Learning  
Model for Volley ball in Primary  
Schools. *Solid State Technology*,  
1137-1145.

Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga  
Dalam Membangun Sdm Unggul  
Diera 4.0. *Ika*, 1-22.