



## Efektifitas Tactical Games Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Saddam Dwi Arfandi<sup>1</sup>, Yazid Abdul Rozaq<sup>2</sup>, Wida Febiyanti<sup>3</sup>, Wira Yudhistira<sup>4</sup>, Ega Trisna Rahayu<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>5</sup> Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : [2010631070117@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070117@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [2010631070128@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070128@student.unsika.ac.id)<sup>2</sup>,  
[2010631070125@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070125@student.unsika.ac.id)<sup>3</sup>, [2010631070127@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070127@student.unsika.ac.id)<sup>4</sup>,  
[ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id](mailto:ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui efektivitas tactical games model dalam kurikulum merdeka pada permainan basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan. Digunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen dan model penelitian pretest-posttest pada kelas dengan jumlah 40 siswa. Penelitian memiliki hasil: 1) Ada terdapat perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*, 2) Penerapan *tactical games model* dalam permainan bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama siswa menengah kejuruan, dan 3) penerapan treatment dengan *tactical games model* dalam permainan basket efektif terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan dan berada pada kategori tinggi.

**Kata Kunci:** *Bola Basket, Dribbling, Lay Up, Shooting, Crossover, Tactical Games Model*

### Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the tactical games model in the independent curriculum in basketball games on the cooperation of vocational high school students. A quantitative descriptive approach was used with the experimental method and the pretest-posttest research model in a class of 40 students. The results of this research are: 1) There are differences in the game of basketball on the cooperation of vocational high school students before and after the implementation of the tactical games model, 2) The application of the tactical games model in basketball games has a significant effect on the cooperation of vocational high school students, and 3) the application of treatment with the tactical games model in basketball games effective on the cooperation of vocational high school students and is in the high category.

**Keywords :** *Basketball, Dribbling, Lay Up, Shooting, Crossover, Tactical Games Model*

### PENDAHULUAN

Pada hakekatnya, pendidikan jasmani merupakan bagian dalam proses pendidikan yang dimanfaatkan untuk memberikan hasil perubahan dalam kualitas individu (mental, fisik, dan emosional) melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani adalah unsur terpenting, dengan artian pendidikan jasmani tidak sekedar hiasan atau ornamen yang melekat pada kurikulum sekolah sebagai alat menyibukkan anak, akan tetapi dalam proses pendidikan pun pendidikan jasmani menjadi unsur penting di dalamnya.

Sederhananya, pendidikan jasmani tidak lebih dari proses belajar olahraga dan belajar olahraga. Dalam mencapai tujuan instruksional, selain dididik dengan melalui gerak anak juga diajarkan gerak dalam kelas pendidikan jasmani. Dari pengalaman tersebut yang dilalui, akan terbentuk perubahan baik secara fisik maupun mental (Rusli Lutan, 2001: 14- 15). Pendidikan jasmani yang paling populer untuk dipelajari adalah bola basket. Basket menjadi salah satu olahraga yang disukai siswa. Apalagi jika setiap sekolah memiliki infrastruktur.

Ada beberapa keterampilan dasar yang harus siswa kuasai dalam belajar bola basket, yaitu *dribbling*, *layup*, *shooting*, dan *crossing*. Dengan menggunakan teknik menembak *layup*, tingkat keberhasilan tembakan masuk ke keranjang bahkan lebih terlihat ketika tembakan dilakukan dari jarak jauh, karena tembakan dari dalam lebih mungkin berhasil menciptakan skor atau bola masuk daripada tembakan dari luar. Menurut Vic Amber (2012: 33), *layup* adalah cara menembak yang aman dan efisien jika pemain yang membawa bola tidak diblok oleh lawan.

Terdapat berbagai macam model yang bisa diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani, model permainan taktis atau *tactical game model* adalah salah satunya. Bermain taktis merupakan metode belajar yang memfokuskan untuk bermain dan mempelajari kemampuan teknis pada permainan (Sucipto, 2007: 121). Mempelajari pendekatan taktis untuk permainan dapat memberi peluang bagi peserta didik dalam belajar dan menghargai relevansi kemampuan teknis dengan kondisi permainan yang sebenarnya. Tujuan pendekatan pembelajaran melalui model permainan taktis ini antara lain: (1) sebagai peningkatan kesadaran peserta didik pada konsep permainan dengan diterapkannya teknik yang tepat pada situasi dalam permainan, (2) memberi kemampuan penguasaan permainan melalui strategi dan membangun keterampilan melalui keterkaitan antara pengembangan keterampilan, (3) membuat senang selama kegiatan, dan (4) untuk memberi pelajaran terutama membuat keputusan dalam memecahkan masalah saat bermain.

Kerjasama merupakan suatu jenis pengelompokan di antara organisme yang kita kenal (Lewis Thomas & Elaine B. Johnson, 2014:164). Kolaborasi atau kerjasama merupakan proses di dalam kelompok yang anggotanya saling didukung dan diandalkan satu sama lain dalam mendapatkan hasil yang dituju. Ruang kelas menjadi tempat untuk mengembangkan keterampilan tim yang akan dibutuhkan dikemudian hari. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini melakukan penelitian yang berjudul “Efektifitas *Tactical Games Model* Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Menengah Kejurusan”.

## **METODE**

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang dipadukan dengan metode eksperimen. Untuk desainnya yaitu menggunakan on group pritest postes desain. One group pretest-posttest design merupakan kegiatan penelitian yang diberikannya tes awal sebelum perlakuan (pretest) dan tes akhir setelah perlakuan (posttest). (Arikunto, 2010:124). Yaitu memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran *tactical games model*, dan untuk melihat efektivitas penggunaan model game taktik dalam kurikulum merdeka pada permainan basket terhadap kerjasama peserta didik sekolah menengah kejuruan. Populasi yang digunakan yaitu siswa/siswi sekolah menengah kejuruan dengan 40 siswa yang sama digunakan sebagai sampel.

Dilakukan teknik pengumpulan data dengan tes kemampuan dasar bermain basket diantaranya *dribbling*, *lay up*, *shooting*, *crossover*. Masing-masing indikator tes memiliki 3 poin, sehingga jumlah skor maksimum yang diperoleh adalah 9 poin. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan SPSS, uji *Paired*

*Samples Statistics* dilakukan untuk mencari ada tidaknya perbedaan dari hasil pretest dan posttest. Kemudian untuk menguji apakah treatment yang digunakan sudah efektif dalam peningkatan kemampuan dasar bermain basket dilakukan uji N-Gain.

Pada uji *Paired Samples Statistics*, langkah-langkah yang dilakukan yaitu 1) membuat hipotesis penelitian, 2) membuat hipotesis statistic, 3), menentukan kriteria pengujian Ho (kriteria probabilitas), 4) memasukkan data hasil pretest dan posttest ke dalam SPSS, 5) melakukan uji statistic. Hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu penerapan *tactical games model* dalam kurikulum merdeka pada permainan bola basket terhadap kerjasama peserta didik sekolah menengah kejurusan. Kemudian untuk hipotesis statisticnya yaitu Ho = Tidak ada perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejurusan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*, dan Ha = Ada perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejurusan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*. Selanjutnya kriteria pengujian Ho pada penelitian ini adalah "Tolak Ho jika Sig ≤ α 0.05".

Dalam pengujian N-Gain, konsep dasarnya adalah menentukan keefektifan penerapan metode atau perlakuan. Melakukan Tes N-Gain Score dengan mencari selisih antara skor posttest dan skor pretest. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu, 1) menginput data hasil pretest dan postes ke SPSS, 2) melakukan perhitungan uji N-Gain, 3) setelah hasil didapat kemudian ditafsirkan.

#### Rumus menghitung N-Gain Score

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

#### Keterangan:

Skor Ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Kriteria pembagian N-Gain Score dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

<b>Nilai N-Gain</b>	<b>Kategori</b>
$g > 0.7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Tabel 1. Kategori Perolehan Skor**

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain persen dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

<b>Persentase (%)</b>	<b>Tafsiran</b>
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

**Tabel 2. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data kemampuan dasar bermain bola basket siswa pada penelitian ini dihasilkan dari hasil tes saat pelaksanaan pretest dan posttest menggunakan *tactical games model*.

### Uji Paired Samples Test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Permainan Bola Basket	97.45	40	9.995	1.580
	Posttest Permainan Bola Basket	137.78	40	6.070	.960

**Tabel 3.**

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Permainan Bola Basket & Posttest Permainan Bola Basket	40	.755	.000

**Tabel 4.**

		Paired Samples Test						Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				t	df	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pretest Permainan Bola Basket - Posttest Permainan Bola Basket	-40.325	6.715	1.062	-42.473	-38.177	-37.978	-	.000

**Tabel 5.**

## Uji N-Gain

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Score	40	.65	.96	.7776	.09626
NGain Persen	40	64.71	95.83	77.7592	9.62558
Valid N (listwise)	40				

Tabel 6.

### Pembahasan

Pada pembahasan satu, berdasarkan tabel hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Dari situ, maka hasil uji hipotesis dapat disimpulkan untuk  $H_0$  = Tidak ada perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejurusan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*, dinyatakan ditolak. Selanjutnya  $H_a$  = Ada perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejurusan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*, dinyatakan diterima.

Dengan berdasar pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 97.45 dan pada posttest = 137.78. Ini berarti terjadi peningkatan kerjasama dalam permainan bola basket siswa sekolah menengah kejuruan setelah menerapkan *tactical games model*. Maka kesimpulan dapat diambil bila penerapan *tactical games model* dalam permainan bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama siswa menengah kejuruan.

Selanjutnya pada pembahasan dua, berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,78 untuk N-Gain Score dan 77,8 untuk N-Gain Persen. Dengan mengacu pada pembagian Skor N-Gain, maka hasil yang diperoleh  $0,78 > 0,7$ , yang berarti penggunaan treatment pada Kerjasama dalam permainan basket termasuk ke dalam kategori tinggi. Kemudian mengacu pada kategori tafsiran efektivitas N-Gain, maka hasil yang diperoleh  $77,75 > 76$ , yang berarti penggunaan treatment dengan *tactical games model* dalam permainan basket efektif terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan.

### SIMPULAN

Dari penelitian di atas, maka menunjukkan bila penerapan *tactical games model* dalam kurikulum merdeka efektif terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan. Selanjutnya mengacu dari hasil olah dan analisis data memperoleh kesimpulan, diantaranya:

1. Berdasarkan tabel hasil uji t, memperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Maka  $H_a$  diterima, dan terdapat perbedaan permainan bola basket terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejurusan sebelum dan setelah diterapkannya *tactical games model*.
2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 97,45 dan pada posttest = 137,78. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan *tactical games model* dalam permainan bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap kerjasama siswa menengah kejuruan.
3. Berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,78 untuk N-Gain Score dan 77,75 untuk N-Gain Persen. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan treatment dengan *tactical games model* dalam permainan basket efektif terhadap kerjasama siswa sekolah menengah kejuruan dan berada pada kategori tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amber V, (2012). *Petunjuk Untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- PB. PERBASI. (2006). *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta: Perbasi.
- Kamal, M., Priyanto, F. , Pendidikan, S. J., Olahraga, K., & Keolahragaan, I. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Melalui Media Audiovisual. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 4(1), 60–68. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujs>.
- Lutan R, (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Olahraga.
- Sucipto, (2007). *Modul Pembelajaran*. Bandung: FPOK UPI.