

Perbedaan Pengaruh Pendekatan Direct Instruction (DI) dan Teaching Game for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Bermain Bola Basket Ditinjau dari Minat Siswa

Joko Setiaji

Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Diterima: April 2016. Disetujui: Mei 2016. Dipublikasikan: Juni 2016
© Universitas Negeri Semarang 2016

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh pendekatan DI dan TGfU terhadap hasil bermain bola basket. (2) Perbedaan hasil bermain bola basket antara siswa yang memiliki minat bola basket tinggi, sedang dan rendah. (3) Pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat terhadap hasil bermain bola basket. Penelitian menggunakan metode eksperimen rancangan faktorial 2 X 3. Populasi penelitian siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cipari Kabupaten Cilacap yang berjumlah 80 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, besar sampel yang diambil yaitu sebanyak 30 siswa. Pengambilan data bermain bola basket dengan tes bermain bola basket. Pengambilan data dilakukan dengan Games Performance Assessment Instrument (GPAI). Pengambilan data minat siswa menggunakan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis varians dua jalur dan uji rentang Newman Keuls, pada taraf signifikansi 5%. Kesimpulan: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pendekatan DI dan pendekatan TGfU terhadap hasil bermain bola basket. Pengaruh pendekatan TGfU lebih baik dari pada dengan pendekatan DI. (2) Ada perbedaan yang signifikan pada hasil bermain basket antara siswa yang memiliki minat tinggi, sedang dan rendah. Peningkatan bermain bola basket pada siswa yang memiliki minat tinggi lebih baik dari pada yang memiliki minat sedang dan rendah. (3) Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dan minat terhadap permainan basket. (a) Siswa yang memiliki minat tinggi dan sedang lebih cocok jika diberikan pendekatan TGfU. (b) Sedangkan siswa yang memiliki minat basket rendah lebih cocok menggunakan

pendekatan DI.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang berkesinambungan mulai dari perencanaan sampai mengevaluasi hasil pembelajaran tersebut. Sebuah pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan produk. Faktor tersebut antara lain; kompetensi, materi, media, dan assesment. Setelah mempertimbangkan faktor tersebut hal lain yang harus dipahami ialah kurikulum, pendekatan, model, strategi, metode dan gaya dalam pembelajaran yang merupakan sebuah kontinum yang berspektum. Sehingga dalam sebuah pembelajaran tidak bisa menonjolkan salah satu dan mengesampingkan aspek yang lain. Untuk menyusun sebuah pembelajaran harus runtun dan memiliki kesinambungan yang baik. Di Indonesia dikenal tiga model kurikulum yang diambil dari Forgyat (1991) yaitu connected, webbed dan integrated. Kurikulum model conected menurunkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (teacher centered approach). Sedangkan model kurikulum integrated menurunkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (student centered approach). Dari dua pendekatan tersebut masing-masing memiliki banyak model. Model-model pendekatan dari teacher centered approach ialah Direct Instruction (DI). DI sangat populer pada tahun 1960-an yang dikembangkan oleh Zig Engelman. Dalam pembelajaran penjas DI menjadi sebuah model pendekatan yang paling banyak digunakan oleh pendidik karena mudah diaplikasikan. Sedangkan salah satu model student

centered approach ialah Teaching Games for Understanding (TGfU) dan masih banyak yang lainnya. Berkembangnya model pendekatan TGfU yang menitikberatkan pada permainan bermakna dianggap lebih efektif untuk siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. TGfU pertama kali muncul diperkenalkan oleh Bunker dan Thorpe (1982).

TGfU adalah model pedagogis permainan berbasis tujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih besar dari semua aspek permainan, sekaligus meningkatkan tingkat aktivitas fisik, keterlibatan, minat siswa dan kenikmatan dalam pelajaran pendidikan jasmani. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997; dalam Metzler, 2000), aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktik. Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistik yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Siswa juga perlu senantiasa tergugah dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktik yang dihadapi. TGfU menempatkan penekanan pada bermain, di mana masalah taktis dan strategis yang diajarkan dalam lingkungan permainan yang dimodifikasi, akhirnya siswa dapat membuat keputusan. Menempatkan fokus pelajaran pada siswa dalam situasi permainan di mana keterampilan kognitif seperti taktik, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sangat penting. TGfU adalah pendekatan pengajaran holistik yang mendorong pembelajaran berbasis siswa.

Efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani sangat ditentukan oleh pendekatan pembelajaran yang dipilih guru atas dasar pengetahuan guru terhadap sifat ketrampilan atau tugas gerak yang akan dipelajari siswa (Rahayu 2013:102). Pemilihan Pendekatan pembelajaran model DI dikarenakan model tersebut identik dengan pembelajaran yang banyak dilakukan oleh guru penjas di Indonesia. DI merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada tujuan dalam mencapai kompetensi. Pendekatan ini sangat baik dalam meningkatkan kemampuan teknik siswa dalam sebuah materi pembelajaran. Para Guru Pendidikan Jasmani pada umumnya memiliki kecenderungan menggunakan cara yang sama untuk mengajar Pendidikan Jasmani. Hal tersebut bukan sekedar menjadikan kesan mengajar Pendidikan Jasmani sebagai aktivitas rutin yang mem-

bosankan, tetapi juga menjauhkan dari praktek pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif (Agus Kristiyanto, 2012:15).

Faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran sangat banyak baik yang berasal dari luar diri siswa maupun dari dalam diri siswa (Setiowati 2010 : 2). Faktor dari luar diri pelajar antara lain sosial ekonomi, guru, proporsi waktu belajar, lingkungan sarana dan prasarana dan sebagainya, sedangkan faktor yang bersal dari dalam diri pelajar adalah motivasi, minat, bakat, kondisi fisik, sikap dan kebiasaan siswa dalam belajar. Minat menjadi salah satu faktor dalam pembelajaran, minat berhubungan dengan ketertarikan terhadap objek atau aktivitas tertentu. Slameto (2003 : 180) mengemukakan bahwa minat adalah adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat suatu hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat siswa terhadap bola basket berbeda-beda yang disebabkan oleh banyak faktor, baik faktor dari dalam diri siswa sendiri maupun dari luar yaitu lingkungan sekitar. Diketahuinya minat siswa dapat memudahkan guru dalam merancang pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui (1) perbedaan pengaruh pendekatan DI dan pendekatan TGfU terhadap hasil bermain bola basket. (2) perbedaan pengaruh antara minat siswa rendah, sedang dan tinggi terhadap hasil bermain bola basket. (3) interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat siswa terhadap hasil bermain bola basket. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengemukakan prinsip efisiensi dan kesesuaian penggunaan pendekatan pembelajaran penjas dengan pemilihan kurikulum. Selain itu, dengan penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dalam bidang pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan teori-teori baru yang terkait dengan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya jenjang menengah. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi guru penjas dalam melaksanakan praktik pembelajaran, sehingga tidak hanya mengembangkan teknik dasar bermain bola basket, namun mampu meningkatkan pemahaman akan permainan bola basket.

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui adanya kemungkinan akibat pengaruh (cause effect) terhadap keadaan atau fenomena yang diteliti. Penelitian aksperimental dapat diartikan sebagai sebuah studi objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian aksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (cause and effect relationship), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen (Danim, 2002). Sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Arikunto (2002:4) mengungkapkan bahwa eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengelimir atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian faktorial 2 x 3 yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel dan kombinasi taraf variabel, serta pengaruh interaksi antara faktor-faktor terhadap peningkatan kemampuan PJOK materi permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Cipari Kabupaten Cilacap.

Menurut Sudjana (1994: 124-128), desain eksperimen berdasarkan faktorial 2 x 3 adalah di mana variabel dalam penelitian ini mencakup 2 variabel independen manipulatif (pendekatan DI dan TGfU) dan tiga variabel independen atributif (minat bola basket tinggi, sedang dan rendah) yang mempengaruhi terhadap kemampuan bermain bola basket kelas XI di SMA.

Independent Manipulatif / Independent Atributif	Pendekatan Pembelajaran	
	TGfU (A1)	DI (A2)
Minat Bola Basket Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Minat Bola Basket Sedang (B2)	A1B2	A2B2
Minat Bola Basket Rendah (B3)	A1B3	A2B3
Hasil Bermain Bola Basket		

Keterangan:

A1B1 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan DI dengan minat basket tinggi.

A1B2 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan DI dengan minat basket sedang.

A1B3 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan DI dengan minat basket rendah.

A2B1 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan TGfU dengan minat basket tinggi.

A2B2 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan TGfU dengan minat basket sedang.

A2B3 : Kelompok siswa yang menggunakan pendekatan TGfU dengan minat basket rendah.

Mengenai sampel, Sugiyono (2009:80) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam proses pengambilan sampel dalam bidang penelitian eksperimen pendidikan, belum ada patokan yang standar untuk dijadikan acuan dalam pengambilan sampel dari populasi yang tersedia. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari jumlah populasi yaitu penentuan dari jumlah populasi dengan cara random sampling. Pengambilan sampling dengan teknik purposive random sampling dengan memberi kesempatan yang sama kepada anak laki-laki dan perempuan. Populasi kelas XI SMA Negeri 1 Cipari sebanyak 180 siswa. Kemudian teknik sampling digunakan guna mengambil 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok.

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian dibutuhkan alat berupa tes. Tes yang tepat agar mendapat hasil dari kemampuan bermain bola basket siswa yang akurat ialah dengan tes bermain bola basket dengan peraturan yang sebenarnya. Saat tes diberikan dibutuhkan instrumen untuk merekam kemampuan siswa dalam bermain basket. Instrumen penelitian adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode (Arikunto, 2002:126). Guna mendapatkan hasil kemampuan siswa bermain basket yang tepat maka diperlukan sebuah instrumen yaitu Game Performance Assesment Instrument (GPAI) yang di kembangkan oleh Mitchell dan Oslin (1999). Data minat didapat dari angket yang dibagi menjadi empat kategori yaitu; (!) sering, (2) kadang-kadang, (3) jarang, (4) tidak pernah. Hasil dari angket terdiri dari 42 soal yang kemudian di bagi menjadi tiga kelompok.

Game Performance Assesment Instrument (GPAI)

GPAI adalah templet khusus yang dapat diadaptasi kedalam berbagai tipe permainan untuk menilai kemampuan para siswa. Penilaian diambil saat pretest dan postest. GPAI meliputi tujuh komponen umum dari permainan yaitu: teknik dasar, penyesuaian, pembuatan keputusan, kemampuan mengeksekusi, dukungan, perlindungan dan melindungi atau

menandai.

Ketika menggunakan GPAI peneliti mengidentifikasi dari ketujuh komponen tersebut yang diaplikasikan ke dalam permainan dan menimbang satu atau lebih kriteria dalam setiap komponen yang mengindikasikan keputusan dan penampilan taktis yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tiga aspek penampilan pada setiap komponen: keputusan yang dibuat (sesuai atau tidak sesuai), kemampuan mengeksekusi (sesuai atau tidak sesuai), dan dukungan (sesuai atau tidak sesuai). Kemudian mengobservasi setiap siswa dalam pelajaran permainan tersebut dan mencatat kesesuaian atau ketidaksesuaian dan efisien atau tidak efisien suatu kejadian dari pengetahuan dan penampilan taktis pada komponen tersebut.

Tabel 1. Aspek yang Diambil dari Keseluruhan Komponen

Aspek	Kriteria
Pengambilan Keputusan	1. Pemain berusaha untuk mengoper bola pada pemain yang terbuka atau posisi yang baik. 2. Pemain berusaha mencetak poin ketika memungkinkan.
Kemampuan Eksekusi	1. Penerimaan : mengontrol operan dan menyesuaikan bola 2. Dribbling : Melewati atau mengecoh lawan 3. Passing : bola mencapai target 4. Shooting : bola masuk ke keranjang lawan.
Dukungan	penempatan posisi yang sesuai baik dalam menyerang maupun bertahan.

Tabel 2. Cara menghitung Penampilan Siswa

Variabel hasil	Kalkulasi
Keikutsertaan dalam permainan (<i>Game Involvement / GI</i>)	(jumlah pengambilan keputusan yang sesuai) + (jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai) + (jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) + (jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien) + (jumlah gerakan pendukung yang sesuai) + (jumlah gerakan pendukung yang tidak sesuai)
Index pengambilan keputusan (<i>Decisions made index/ DMI</i>)	(jumlah pengambilan keputusan yang sesuai) / (jumlah pengambilan keputusan yang sesuai + jumlah pengambilan keputusan yang tidak sesuai)
Index eksekusi keterampilan (<i>Skill execution index/ SEI</i>)	(jumlah eksekusi keterampilan yang efisien) / (jumlah eksekusi keterampilan yang efisien + jumlah eksekusi keterampilan yang tidak efisien)
Index dukungan (<i>Support Index/ SI</i>)	(jumlah gerakan pendukung yang sesuai) / (jumlah gerakan pendukung yang sesuai + jumlah gerakan pendukung yang tidak sesuai)
Penampilan bermain (<i>Game Performance / GP</i>)	(DMI + SEI + SI) / 3

RESULTS AND DISCUSSION

Data hasil penelitian yang diperoleh dari sampel 30 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cipari Kabupaten Cilacap tahun pelajaran 2015/2016 dengan tes bermain bola basket dan teknik pengukuran GPAI. Tes dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

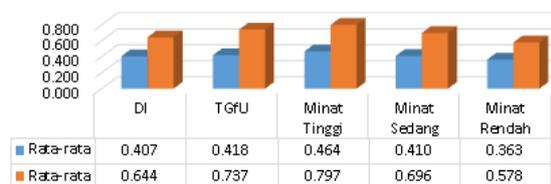
Dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa pendekatan TGfU mempunyai peningkatan yang lebih baik dengan rata-rata peningkatan 0,319 dibandingkan dengan pendekatan DI dengan rata-rata peningkatan 0,237. Sedangkan siswa yang mempunyai minat bola basket tinggi mempunyai rata-rata peningkatan 0,333, siswa yang mempunyai minat bola basket sedang mem-

punyai rata-rata peningkatan 0,286 dan siswa yang memiliki minat bola basket rendah mempunyai rata-rata peningkatan 0,215. Untuk lebih jelasnya berikut gambaran menyeluruh dari nilai rata-rata bermain bola basket dengan teknik pengukuran GPAI :

Tabel 3. Hasil Penampilan Siswa

Variabel Atributif	No.	Variabel Manipulatif						Total Variabel Atributif
		DI			TGfU			
		Pretest	Posttest	Peningkatan	Pretest	Posttest	Peningkatan	
Minat Tinggi	Jumlah	2.319	3.590	1.271	2.318	4.379	2.061	12.607
	Rerata	0.464	0.718	0.254	0.464	0.876	0.412	0.333
	SD	0.022	0.062	0.053	0.017	0.049	0.038	0.094
Minat Sedang	Jumlah	2.007	3.153	1.146	2.092	3.810	1.718	11.062
	Rerata	0.401	0.631	0.229	0.418	0.762	0.344	0.286
	SD	0.031	0.032	0.010	0.012	0.053	0.046	0.068
Minat Rendah	Jumlah	1.775	2.911	1.137	1.857	2.868	1.011	9.412
	Rerata	0.355	0.582	0.227	0.371	0.574	0.202	0.215
	SD	0.022	0.049	0.035	0.013	0.058	0.055	0.045
Total Variabel Manipulatif	Jumlah	6.101	9.655	3.554	6.267	11.058	4.791	
	Rerata	0.407	0.644	0.237	0.418	0.737	0.319	
	SD	0.052	0.074	0.037	0.041	0.138	0.100	

Peningkatan Hasil Bermain Bola Basket



Gambar 1. Histogram Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Hasil Bermain Bola Basket Tiap Kelompok Berdasarkan Pendekatan Pembelajaran Dan Tingkat Minat Bola Basket.

Dari hasil posttest dapat diketahui kelompok TGfU dengan minat bola basket tinggi memiliki rata-rata hasil bermain bola basket paling besar diantara kelompok yang lain yaitu 0,876 dengan rata-rata peningkatan 0,412. Kelompok kedua ialah kelompok TGfU dengan minat bola basket sedang dengan rata-rata hasil bermain bola basket 0,762 dengan rata-rata peningkatan 0,344. Kelompok ketiga ialah kelompok DI dengan minat bola basket tinggi yang memiliki rata-rata hasil bermain bola basket 0,718 dengan rata-rata peningkatan 0,254. Kelompok keempat ialah kelompok DI dengan minat bola basket sedang yang memiliki hasil bermain bola basket sebesar 0,631 dan memiliki rata-rata peningkatan 0,229. kelompok kelima ialah kelompok DI dengan minat bola basket rendah yang mempunyai rata-rata hasil bermain bola basket sebesar 0,582 dan memiliki rata-rata peningkatan 0,227. Kelompok terakhir ialah kelompok TGfU dengan minat bola basket rendah yang memiliki rata-rata hasil bermain bola basket 0,574 dengan rata-rata peningkatan 0,202.

Pendekatan DI dan pendekatan TGfU

memberikan pengaruh terhadap hasil bermain bola basket. Jika antara kelompok siswa yang mendapat pendekatan DI dan dengan pendekatan TGfU dibandingkan, maka dapat diketahui bahwa kelompok perlakuan pendekatan TGfU memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 1,34 lebih tinggi dari pada kelompok pendekatan DI. Kemudian, jika antara kelompok siswa yang memiliki minat bola basket tinggi, sedang dan rendah dibandingkan, maka dapat diketahui bahwa kelompok siswa yang memiliki minat bola basket tinggi memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 1,18 lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket sedang, dan kelompok siswa yang memiliki minat bola basket sedang memiliki peningkatan hasil bermain bola basket 1,19 lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket rendah.

Keefektifan penggunaan pendekatan pembelajaran terhadap peningkatan hasil bermain bola basket dipengaruhi oleh tinggi, sedang dan rendahnya minat bola basket yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil penelitian, ternyata siswa yang memiliki minat bola basket tinggi dengan pendekatan TGfU memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,412. Sedangkan siswa yang memiliki minat bola basket tinggi dengan pendekatan DI memiliki peningkatan sebesar 0,254. Siswa yang memiliki minat bola basket sedang dengan pendekatan TGfU memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,344 yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan minat bola basket sedang yang menggunakan pendekatan DI sebesar 0,229. Sedangkan siswa yang memiliki minat bola basket rendah dengan pendekatan DI memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,227 lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan memiliki minat bola basket rendah dengan pendekatan TGfU sebesar 0,202.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis data dan interpretasi analisis varians. Uji rentang Newman-Keuls ditempuh sebagai langkah-langkah uji rata-rata setelah Anava.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan DI memiliki peningkatan yang berbeda dengan pendekatan TGfU. Hal ini dibuktikan dari nilai $F_{hitung} = 15,31 > F_{tabel} = 2,62$. Dengan demikian hipotesa nol (H_0) ditolak. Yang berarti bahwa pendekatan DI memiliki peningkatan yang berbeda dengan pendekatan TGfU dapat diterima kebenarannya.

Dari analisis lanjutan diperoleh bahwa ternyata pendekatan pembelajaran TGfU memiliki peningkatan yang lebih baik dari pada pendekatan DI, dengan rata-rata peningkatan masing-masing yaitu 0,319 dan 0,237.

Tabel 4. Hasil Anava

Sumber Varians	JK	db	RK	F_{hitung}	F_{tabel}
A	JKA	$p-1$	RKA	F_a	F_{tabel}
B	JKB	$q-1$	RKB	F_b	F_{tabel}
Interaksi (AB)	JKAB	$(p-1)(q-1)$	RKAB	F_{ab}	F_{tabel}
Galat	JKG	$N-pq$	RKG	-	-
Total	JKT	$N-1$	-	-	-

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat bola basket tinggi memiliki peningkatan bermain bola basket yang berbeda dengan siswa yang memiliki minat bola basket sedang, berbeda pula dengan siswa yang memiliki minat bola basket rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai $F_{hitung} = 8,69 > F_{tabel} = 2,62$. Dengan demikian hipotesa nol (H_0) ditolak. Yang berarti bahwa siswa yang memiliki minat bola basket tinggi memiliki peningkatan bermain bola basket yang berbeda dengan siswa yang memiliki minat bola basket sedang dan siswa yang memiliki minat bola basket tinggi dan sedang memiliki peningkatan bermain bola basket yang berbeda dengan siswa yang memiliki minat bola basket rendah dapat diterima kebenarannya.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antara pendekatan pembelajaran dan tingkat minat bola basket sangat bermakna. Karena $F_{hitung} = 5,44 > F_{tabel} = 2,62$. Dengan demikian hipotesa nol ditolak. Terdapat interaksi yang signifikan antara jenis pendekatan pembelajaran dan tingkat minat bola basket

Dalam penelitian ini, baik dalam menyusun kajian teori, melaksanakan pendekatan pembelajaran, maupun dalam pengambilan data di lapangan dan berbagai upaya telah dilakukan agar hasil penelitian benar-benar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tetapi dengan adanya beberapa faktor sebagai variable intervening yang tidak dapat dikendalikan sehingga hasil penelitian memiliki beberapa kelemahan, diantaranya : 1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMA Negeri Cipari 01 Kabupaten Cilacap khususnya di siswa kelas XI dengan sampel relatif terbatas, sehingga penelitian ini belum cukup digeneralisasikan

secara nasional.; 2. Ada kemungkinan sampel kontrol juga melakukan perlakuan yang sama dengan kelompok yang diberi perlakuan karena sebagian sampel ada yang bergabung dalam ekstrakurikuler bola basket sehingga mempengaruhi validitas perlakuan kelompok.; 3. Selama pelaksanaan penelitian sampel tidak diasramakan, sehingga faktor lain yang akan mempengaruhi hasil penelitian, seperti faktor gizi, istirahat dan pengalaman lainnya diduga akan mempengaruhi hasil penelitian.; 4. Kontrol terhadap unsur-unsur lain yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil bermain bola basket, seperti unsur kondisi psikologis selain minat siswa, kondisi fisik dan juga kemampuan gerak tidak diperhitungkan sehingga variable-variabel tersebut akan dapat mempengaruhi hasil penelitian.; 5. Pengambilan data yang kurang maksimal karena sulitnya menyamakan persepsi oleh tim penilai. Penilaian dalam praktek penjas sangat sulit dilakukan karena tidak bias diulang. Seharusnya dalam menilai penjas direkam dengan video sehingga penilai dapat membrikan penilaian dengan tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut : 1. Ada pengaruh antara pendekatan DI dan pendekatan TGfU terhadap hasil bermain bola basket. Pengaruh peningkatan hasil bermain bola basket yang ditimbulkan oleh pendekatan DI rata-rata peningkatannya adalah 0,254 sedangkan pendekatan TGfU rata-rata peningkatannya adalah 0,412. Pendekatan TGfU lebih baik pengaruhnya terhadap hasil bermain bola basket dengan selisih sebesar 0,158.; 2. Ada pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki minat bola basket tinggi, minat bola basket sedang dan minat bola basket rendah terhadap peningkatan hasil belajar bola basket. Perbandingan rata-rata peningkatan hasil bermain bola basket pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket tinggi 1,18 lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket sedang, sedangkan perbandingan rata-rata peningkatan hasil bermain bola basket pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket sedang 1,19 lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang memiliki minat bola basket rendah.; 3. Ada interaksi antara pendekatan pembelajaran dan minat bola basket terhadap hasil bermain bola basket,

karena dari hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 5,44$ lebih besar dari $F_{tabel} = 2,62$ pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian, ternyata siswa yang memiliki minat bola basket tinggi dengan pendekatan TGfU memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,412 lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan memiliki minat bola basket tinggi dengan pendekatan DI sebesar 0,254. Siswa yang memiliki minat bola basket sedang dengan pendekatan TGfU memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,344 lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan memiliki minat bola basket sedang dengan pendekatan DI sebesar 0,229. Sedangkan siswa yang memiliki minat bola basket rendah dengan pendekatan DI memiliki peningkatan hasil bermain bola basket sebesar 0,227 lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan memiliki minat bola basket rendah dengan pendekatan TGfU sebesar 0,202.

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut : 1. Mengingat menggunakan pendekatan TGfU lebih baik dalam meningkatkan hasil bermain bola basket, maka sebaiknya pendekatan TGfU tersebut dipilih oleh guru penjaskes dalam pemilihan pendekatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.; 2. Dalam peningkatan hasil bermain bola basket, disamping pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat perlu juga mempertimbangkan komponen psikologis yang dapat mendukung keberhasilannya. Guru Penjaskes sebaiknya tidak mengabaikan faktor tinggi rendahnya minat siswanya. Karena tingkat minat yang tinggi akan lebih optimal dalam bermain bola basket dari pada siswa yang memiliki minat rendah.; 3. Assessment sangat kompleks tergantung dari kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam sebuah permainan teknik tes dan pengukuran haruslah tepat. Untuk pengukuran permainan akan lebih tepat menggunakan GPAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. 2012. *Pembangunan Olahraga: Untuk Kesejahteraan Rakyat dan Kejayaan Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Annarino, A. A. Cowell, C. C., dan Hezelton, H. W.. (1980). *Curriculum Theory and Design in Physical Education*. St. Lois: Moby Company.
- Arends, R.I.. 2001. *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. New. York: Mc Graw-Hill Companies.
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Bermawi Munthe. 2009. *Desian Pembelajaran*. Jogjakarta:

- Insan Madani.
- Butler, J. & Griffin, L. 2010. More teaching games for understanding: Theory, Research and Practice. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Butler, J., Griffin, L., Lombardo, B., & Nastasi, R. 2003. Teaching games for understanding in physical education and sport. NAPSE.
- Caly Setiawan & Soni Nopembri. 2004. "Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani). Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Kelohragaan. Volume 3 Nomor 2 Agustus 2004. Jakarta : Depdiknas. Ditjora.
- Danny Kosasih (2008). Fundamental Basketball A First Step To Win. Semarang: CV. Elwas Offset.
- David Bunker dan Rod Thorpe. 1982. Rethinking Games Teaching. Loughborough, Leicestershire: Dept. Of Physical Education and Sports Science. Unyversity of Technology.
- David L. Gallahue & John C. Ozmun. 1997. Understanding Motor Development: Infant, Children, Adolescent, Adults. New York: McGraw Hill
- Eko Putro Widoyoko. 2009. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ella Yulaelawati. 2004. Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi. Jakarta: Pakar Raya.
- FIBA Central Board. 2008. Official Basketball Rules 2014. Barcelona: FIBA
- Forrest, Webb dan Pearson. 2008. An Integrated Approach To Teaching Games for Undertsanding (TGfU). <http://ro.uow.edu.au/edupapers/52> diakses hari Sabtu 9 Mei 2015 pukul 13.45 WIB.
- Griffin, Linda L., Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L. 1997. Teaching Sport Concepts and Skill. United States of America: Human Kinetics
- Hall Wissel. (1996). Bola basket. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heri Rahyubi. 2012. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media.
- Holt, N. L., Strean, W. B., & Garcia Bengoechea, E. 2002. Expanding the teaching games for understanding model: New avenues for research and practice. Journal of Teaching in Physical Education, 21, 162-176. Journal of Teaching in Physical Education, 21, 162-176.
- Huitt, W., Monetti, D., & Hummel, J. 2009. Designing direct instruction. Pre-publication version of chapter published in C. Reigeluth and A. Carr-Chellman, Instructional-design theories and models: Volume III, Building a common knowledgebase (73-97).
- Jewett, A.E., & Bain, L.L. 1985. The Curriculum process in the Physical Education. Dubuque, IA: Wm. C. Brown.
- Jon, Oliver. 2007. Dasar-dasar bola basket. Bandung: Pakar Raya.
- Joyce, Bruce. and Weil, Marsha. 1996. "Models of Teaching. Boston: Allyn and and Bacon Pearson Education Company.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2000. Models of Teaching. New York: Allyn and Bacon Pearson Education Company.
- Memmert, Daniel dan Harvey, Steve. 2008. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development. Human Kinetics: Journal of Teaching in Physical Education, 2008, 27, 220-240.
- Metzler, Michael W. 2000. Instructional Models for Physical Education. United States of America: Allyn and Bacon.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L. 2003. Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach". Illinois, Human Kinetics.
- Pearson, P., Webb, P. 2008. "An Integrated Approach to Teaching Games for Understanding (TGfU)".
- Robbins Stephen P., Timothy A. Judge. 2009. Orgnizational Behavior. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Robert E. Slavin. 2003. Educational psychology : theory and practice - 7th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Saryono & Soni Nopembri. 2009. Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Hlm.87-95
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarwan Danim. 2002. Menjadi Peneliti kualitatif. Bandung: Pustaka Setia
- Sudjana. 1994. Disain dan Analisis Eksperimen. Edisi II. Bandung: Tarsito
- Sudjana. 1992. Metode Statistika. Edisi kelima. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 1997. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vic Ambler. (1990). Petunjuk Untuk Melatih dan Pemain Bolabasket. Bandung: Tarsito
- Yelon & Weinstein. 1997. A Teacher's World: Psychology in The Classroom. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha Ltd.