



Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 1, Nomor 1 Juli 2023

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

IMPLEMENTASI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Imamun Nisaa¹

¹Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar

Imamun.nisaa09@gmail.com

Abstrak

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah suatu metode pembelajaran yang berfokus pada pemahaman permainan olahraga sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman taktis, keterampilan, dan konsep dalam konteks olahraga. sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Rumusan masalah penelitian ini adalah: Adakah peningkatan keterampilan permainan bola basket dengan make-match siswa kelas VIII-A SMP Negeri 8 Parepare tahun pelajaran 2023/2024. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dalam melakukan permainan bola basket melalui pendekatan pembelajaran make a-match. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa nilai rata-rata siklus I sebesar 43,64% sedangkan Siklus II sebesar 74,95% pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat di simpulkan bawha pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) meningkatkan hasil belajar siswa Smp Negeri 8 Parepare

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Make-Match*, bola voli

PENDAHULUAN (BOBOT PANJANG 20%)

Pendidikan Jasmani dan Olahraga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan fokus pada aspek fisik. Namun, perlu diingat bahwa olahraga juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan aspek spiritual. Meskipun demikian, Pendidikan Jasmani masih dianggap kurang penting dalam konteks pendidikan nasional oleh para pengambil kebijakan (Sabaruddin, 2016).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan jenis pendidikan yang menggali potensi aktivitas manusia dalam bentuk sikap, tindakan, dan karya, dengan tujuan mencapai pengembangan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Selain itu, Penjasorkes juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan fisik dan perkembangan jasmani. Melalui pendidikan ini, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, termasuk berolahraga, sehingga tidak mengherankan jika pendidikan jasmani dianggap sebagai bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang memiliki potensi penting dalam proses pendidikan (Adang Suherman, 2000).

Pendidikan Jasmani dalam lembaga pendidikan formal, seperti sekolah, memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Tujuannya melibatkan perkembangan individu dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan intelektual melalui aktivitas jasmani. Media yang digunakan adalah aktivitas fisik, yang menjadikan aspek psikomotor menjadi lebih dominan dibandingkan dengan aspek kognitif dan afektif, yang lebih menonjol dalam mata pelajaran lain (Hasan, Winarno 2015).

Dalam Pendidikan Jasmani, terdapat fokus pada pengembangan keterampilan gerak. Ini mencakup gerakan non-olahraga dan gerakan yang relevan dengan olahraga. Untuk siswa sekolah

dasar, penting untuk mempersiapkan mereka secara sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan mereka, bukan hanya untuk mencapai prestasi tinggi. Salah satu masalah umum dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Selain itu, perbedaan karakteristik dan kondisi antara siswa putra dan putri dapat mempengaruhi antusiasme siswa saat mempelajari materi sepak bola. Untuk mengatasi ini, permainan sepak bola dapat dimodifikasi agar siswa dapat berpartisipasi dengan lebih senang dan tanpa rasa takut (Purwandi, 2018). Ada berbagai model pedagogis berbasis permain salah satunya ialah *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TGfU adalah model pedagogis berbasis permainan yang bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang semua aspek permainan, sekaligus meningkatkan tingkat aktivitas fisik, keterlibatan, motivasi, dan kenikmatan dalam pelajaran pendidikan jasmani. (Forrest, Webb dan Pearson, 2006), Model tersebut telah ada dalam literatur sejak awal 1980-an tetapi tidak diperkenalkan ke olahraga Australia komunitas luas hingga tahun 1996, ketika Rod Thorpe dari Universitas Loughborough, Inggris dibawa oleh Komisi Olahraga Australia (ASC) dan mengadakan lokakarya TGfU di seluruh negeri.

Namun, sepuluh tahun sejak didirikan, hanya ada sedikit kemajuan dalam komunitas pengajar di Australia (Pearson, Webb dan McKeen, 2005). TGfU menekankan pada permainan, di mana masalah taktis dan strategis diajukan dalam lingkungan permainan yang dimodifikasi, yang pada akhirnya menarik siswa untuk membuat keputusan. Ini menempatkan fokus pelajaran pada siswa dalam situasi permainan di mana keterampilan kognitif seperti 'taktik, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah sangat penting dengan pengembangan teknik terisolasi yang digunakan hanya ketika siswa menyadari kebutuhannya '(Webb & Thompson, 1998. hlm. 1).

TGfU adalah pendekatan pengajaran holistik yang mendorong pembelajaran berbasis siswa dan pemecahan masalah. Ini berfokus pada pengajaran permainan melalui pendekatan konseptual, melalui konsep, taktik dan strategi daripada melalui dasar keterampilan, pendekatan pengajaran permainan teknis, atau TGT. (Wright, McNeill, Fry dan Wang, 2005). TGfU bertujuan untuk mendorong anak-anak menjadi lebih sadar secara taktis dan membuat keputusan yang lebih baik selama permainan. Selain itu, ini mendorong anak-anak untuk mulai berpikir secara strategis tentang konsep permainan sambil mengembangkan keterampilan dalam konteks yang realistik dan yang terpenting, bersenang-senang. Intinya dengan berfokus pada permainan, pemain didorong untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang permainan yang dimainkan.

Thomas (1997b) menyatakan bahwa efek yang diinginkan dari hal ini adalah siswa yang lebih sadar taktik dan mampu membuat keputusan yang lebih baik selama permainan, sehingga menambah kenikmatan mereka dalam bermain game' (hal. 3). Penelitian oleh McKeen, Webb dan Pearson (2005) mendukung peningkatan kenikmatan siswa yang terpapar pendekatan TGfU dibandingkan dengan pengajaran permainan tradisional. TGfU telah terbukti menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Permainan adalah komponen penting dari kurikulum pendidikan jasmani , dengan penelitian menunjukkan bahwa 65 persen atau lebih dari waktu yang dihabiskan dalam pendidikan jasmani dialokasikan untuk permainan' (Werner et al, 1996, p.28).

Untuk memperoleh gambaran yang obyektif maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul, "Optimalisasi Pembelajaran PJOK melalui Implementasi Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 8 Pare-pare". Dari uraian tersebut diatas maka pertanyaan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1. Bagaimanakah kemampuan Dribling dalam bola basket siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 8 Pare-pare. 2. Bagaimanakah penerapan teknik atau model pembelajaran make a-match ndalam pendidikan jasmani Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dalam melakukan Dribling dalam permainan bola basket melalui pendekatan pembelajaran make a-match.

METODE

SETTING PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kelas Kelas VIII-A SMP Negeri 8 Pare-pare, yang beralamat di Jl. Lasangga Wekke No. 10 Lompoe, Kec, Bacukiki, Kota Parepare Prov. Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada kelas VIII-A Semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 selama 2 kali pertemuan yakni pada bulan Juli-Agustus. Subjek penelitian sebanyak 33 orang siswa, dengan jumlah siswa perempuan adalah 21 orang dan jumlah siswa laki-laki adalah 12 orang. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran TGfU dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua

siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat komponen Prosedur kegiatannya meliputi perencanaan (planing), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation) dan refleksi (reflektion) yaitu: a. Tahap Perencanaan (Planning)

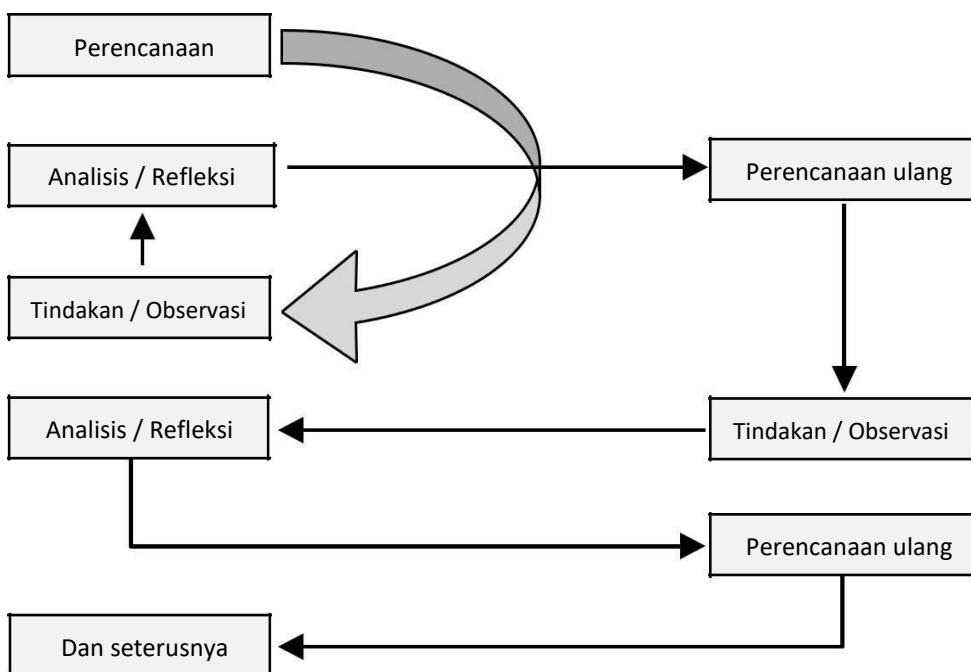
PERSIAPAN PENELITIAN

Pada tahap ini Peneliti menyusun Rencana Pembelajaran (RP), materi pokok pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang akan diajarkan kepada siswa bersama dengan Indikatornya. Pelaksanaan Pada siklus I, II, di rencanakan dalam persiapan ini. Selanjutnya dilakukan pemilihan masalah yang potensial diangkat dalam penelitian ini atau sesuai judul yang telah disetujui dalam proposal Penelitian Tindakan Kelas ini. Pelaksanaan Studi Pendahuluan, melakukan perumusan masalah, memilih pendekatan yang akan diterapkan dalam penelitian ini, kemudian menentukan variabel dan menentukan sumber data. Mempersiapkan alat dan bahan adalah hal penting dalam penelitian ini, dan penyusunan instrumen tes uji kompetensi serta lembar observasi.

Terkait dengan peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis laporan dan menanggapi isi laporan pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui penerapan model pembelajaran TG FU, maka persiapan kepada siswa diharapkan agar dapat berkosentrasi serta memusatkan perhatiannya untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sebagaimana scenario pembelajaran yang telah ditetapkan pada RPP.

SIKLUS PENELITIAN

Tahap-tahap pelaksanaan penelitian tindakan terdiri dari perencanaan, pemberian tindakan, observasi, analisis dan refleksi. Adapun alur tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Adapun alur tahap pelaksanaan tindakan

METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk mengumpulkan data penelitian digunakan lembar kegiatan siswa (LKS) untuk memudahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan, lembar observasi untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan lembar penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

METODE ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data atau pemisahan masing-masing indikator, paparan data atau menguraikan data hasil analisis, display data atau memperlihatkan hasilnya kepada siswa, penarikan kesimpulan, verifikasi dan refleksi.

Penarikan kesimpulan penelitian dilaksanakan berdasarkan data hasil pengamatan keaktifan siswa dan perubahan perilaku siswa selama belajar dengan proses pendekatan pembelajaran TGFU dicari pola, tema hubungan atau hal-hal yang sering timbul. Selanjutnya dilakukan pemaknaan atau verifikasi sehingga diperoleh kesimpulan akhir. Hasil kesimpulan akhir dilakukan refleksi untuk menentukan atau menyusun rencana tindakan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

GAMBARAN SEKILAS TENTANG SETTING

Penelitian dilakukan dengan cara melihat dokumentasi sekolah dan didapat bahwa jumlah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 8 Parepare berjumlah 33 siswa. Proses pembelajaran yang digunakan selama ini sebagian besar dengan metode ceramah, demonstrasi, penugasan, latihan dan tanya jawab. Media Pembelajaran yang dipergunakan gambar gerakan bola Basket meliputi gerakan sebagai berikut :

1. Dribbling
2. Passing
3. Shooting

URAIAN PENELITIAN SECARA UMUM

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reaserch*) yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi guru di dalam kelas. Seperti telah dipaparkan di depan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain bola Basket melalui penyajian media *Make A-Match* sebagai penilaian, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang diikuti. Pada dasarnya penelitian tindakan kelas adalah terdiri beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahap penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

PERENCANAAN

Dalam tahap perencanaan berisi tentang rancangan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan dapat membantu siswa agar memahami dan terampil dalam bermain bola Basket. Pada Perencanaan ini termuat tentang materi yang akan disajikan dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode pembelajaran dan alat peraga yang digunakan, serta evaluasi yang diberikan setelah berlangsungnya pembelajaran.

PELAKSANAAN

Tindakan Pelaksanaan tindakan adalah implementasi kegiatan pembelajaran sebagaimana yang termuat dalam perencanaan. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran dalam membantu siswa agar memahami dan terampil dalam bermain bola Basket. Pelaksanaan tindakan ini tidaklah kaku, artinya dapat berubah tergantung pada situasi pelaksanaan di lapangan. Pelaksanaan PTK didasarkan atas pertimbangan teoritik dan empirik agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan kinerja hasil program optimal.

OBSERVASI

Observasi adalah kegiatan mengamati yang bertujuan untuk mendokumentasikan sesuatu hal yang berkaitan dengan pemberian tindakan yang dilakukan dalam hal ini yang diamati adalah kegiatan guru dan siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pada umumnya observasi adalah tindakan yang merupakan penafsiran dari teori. Kegiatan Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan sendiri oleh peniliti dan kolaborator.

REFLEKSI

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam langkah proses penelitian tindakan, disebabkan karena kegiatan refleksi akan memantapkan kegiatan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan dengan memodifikasi perencanaan sebelumnya sesuai apa yang timbul di lapangan. Refleksi dalam PTK adalah untuk mengkaji apa yang telah dan atau tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan oleh tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Pada penelitian ini kegiatan refleksi dilakukan pada tiga tahap yaitu : (1). Tahap penemuan masalah, (2) Tahap merancang tindakan, (3) Tahap pelaksanaan.

Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah peneliti mengidentifikasi kesulitan±kesulitan apa yang dihadapi dalam pembelajaran atau apa yang dialami di kelas, dan dirumuskan permasalahan tersebut secara operasional, dan merumuskan perbaikan apa yang akan digunakan untuk perbaikan pembelajaran tersebut. Hasil refleksi awal ini, dituangkan dalam perumusan masalah yang lebih operasional

Refleksi pada tahap pelaksanaan adalah dimana peneliti menyimpulkan data dan informasi yang berhasil dikumpulkan. Hasil yang diperoleh berupa temuan desain pembelajaran bola basket, yang dirancang dan datanya dapat dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang.

SIKLUS I

RENCANA TINDAKAN I

Rencana tindakan I adalah pembelajaran mempraktekkan servis, passing, smashing dan blocking serta bermain bola Basket dengan permainan yang dimodifikasi melalui penyajian Make A-Match dengan pengelompokan siswa menjadi 3 kelompok. Tindakan yang dilaksanakan dalam pembelajaran melalui media *Make A-Match*, kompetensi dasar yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran ini adalah Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran. Untuk menerapkan pembelajaran digunakan skenario pembelajaran dan latihan.

PELAKSANAAN TINDAKAN I

Kegiatan yang dilaksanakan adalah pembelajaran melalui media *Make A-Match* yang mengharuskan adanya penyelidikan pada kompetensi dasar Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran yang meliputi: 1) Dribbling 2) Passing 3) Shootng.

OBSERVASI I

- 1) Pada tahap pertama guru memberikan beberapa contoh gambar bagaimana gerakan melakukan dribbling, passing, shooting.
- 2) Tahap terakhir guru memberikan tes mengenai permainan bola basket secara praktek.

ANALISIS DAN REFLEKSI I

Pembelajaran melalui media *Make A-Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihannya adalah siswa lebih aktif dalam belajar. Dalam proses pembelajaran suasana kelas menjadi menyenangkan. Hasil penilaian pada siklus I ini adalah sebagai berikut.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester : VIII-A
Materi Pembelajaran : Bermain Bola Basket

Tabel 1 Hasil Penilaian Siklus 1

No.	Nama	Indikator			Jumlah skor	Nilai
		1	2	3		
1	Ahmad Dzaqwan	1	3	4	8	53
2	Ainun Mardiansyah Rani	1	2	3	6	40
3	Akil Maula Syarif	1	4	2	7	47
4	Andi Muhammad Yusuf Ibrahim	4	1	1	6	40
5	Andi Nurhalifa Syam	1	1	4	6	40
6	Annisa Erwin	1	1	3	5	33
7	Aqilah Khairunnisa Sukarno	2	2	3	7	47
8	Azhylla Farzana Adhani	1	2	4	7	47
9	Clarinta Amabel Lawryncia Rerung	1	3	3	7	47
10	Eny Luthfiah	1	1	3	5	33
11	Fajrul Falah Adirga	2	1	3	6	40
12	Gracella Ayudita Purbaningrum	2	2	3	7	47
13	Hayatul Mutmainnah	1	5	1	7	47
14	Jenice Bernadia Kinsey Joshep	2	4	3	9	60
15	Khansa Azaliyah Humaira	1	4	1	6	40
16	Marndiana Azzahra	2	1	3	6	40
17	Mochammad Fathur Jibriel	1	1	4	6	40
18	Moehammad Abi Nubli	1	2	2	5	33
19	Muhammad Alpin	1	4	1	6	40
20	Muhammad Basith	3	1	3	7	47
21	Najlah Dwiputri Suratman	4	4	1	9	60
22	Nawwar Asady. M	4	4	2	10	67
23	Nurf Avni	4	2	2	8	53
24	Nurfadillah Quinsya Puapa Ambar	2	2	2	6	40
25	Nursyifa Niswa Sakinah	1	1	3	5	33
26	Poppy Trinaputri hamid	1	1	3	5	33
27	Rahmaniar Firdaus	4	1	3	8	53
28	Raka Khairul Alif	3	2	2	7	47
29	Rezky Adhitya Achmar	3	2	2	7	47
30	Riska Eka Putri	1	2	2	5	33
31	Syarifah Najlaa Nabila	1	2	2	5	33
32	Tsurayyah Zuhra	1	2	3	6	40
33	Wahyu Toar Pangeran Gerungan	1	2	3	6	40
	Jumlah	60	72	84	216	1440
	Rata-rata	1.82	2.18	2.55	6.55	43.64

Keterangan	Nilai
Indikator	5 = Sangat Baik
1. Dribbling	4 = Baik
2. Passing	3 = Cukup
3. Shooting	2 = Kurang
	1 = Kurang Sekali

Berdasarkan tabel hasil penilian sebagai berikut.

Dribbling Rata-rata = 1.82

Passing Rata-rata = 2.18

Shooting Rata-rata = 2.55

Adapun kekurangan pembelajaran melaui media Make A-Match adalah terbatasnya sarana dan bahan pustaka di sekolah, membutuhkan waktu yang lama. Guru harus terlebih dahulu mempersiapkan bahan bacaan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu perlu ditindak lanjuti pada siklus berikutnya.

SIKLUS II

RENCANA TINDAKAN II

Persiapan tindakan II didasarkan pada refleksi dari siklus I. Dari refleksi I diperoleh bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olah raga dan Kesehatan. Hal ini menyebabkan pembelajaran melaui media Make A Match akan tetap dipertahankan, tetapi dengan perbaikan dalam pelaksanaan selanjutnya. Berdasarkan refleksi I guru belum mempersiapkan bahan bacaan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dari refleksi I juga didapatkan siswa kurang teliti dalam pembelajaran maka perbaikan yang dilakukan adalah membimbing siswa agar lebih teliti dalam menganalisis. Guru memberikan arahan kepada siswa, lebih banyak berkeliling pada masing-masing kelompok untuk menanyakan apakah ada kesulitan atau tidak sehingga tidak ada masalah. Pada tahap awal, semua kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pekerjaannya.

PELAKSANAAN TINDAKAN II

Kegiatan yang dilaksanakan adalah pembelajaran melalui media *Make A-Match* yang mengharuskan adanya penyelidikan pada kompetensi dasar Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran yang meliputi: 1) Dribbling 2) Passing 3) Shootng.

OBSERVASI II

- 1) Pada tahap pertama guru memberikan beberapa contoh gambar bagaimana gerakan melakukan dribbling, passing, shooting.
- 2) Tahap terakhir guru memberikan tes mengenai permainan bola basket secara praktek.

ANALISIS DAN REFLEKSI II

Pembelajaran melalui media *Make A-Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihannya adalah siswa lebih aktif dalam belajar. Dalam proses pembelajaran suasana kelas menjadi menyenangkan. Hasil penilaian pada siklus I ini adalah sebagai berikut.

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/ Semester : VIII-A
Materi Pembelajaran : Bermain Bola Basket

Tabel 2 Hasil Penilaian Siklus II

No.	Nama	Indikator			Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3		
1	Ahmad Dzaqwan	5	4	3	12	80
2	Ainun Mardiansyah Rani	2	5	4	11	73
3	Akil Maula Syarif	3	4	3	10	67
4	Andi Muhammad Yusuf Ibrahim	4	2	3	9	60
5	Andi Nurhalifa Syam	3	4	4	11	73
6	Annisa Erwin	4	3	3	10	67
7	Aqilah Khairunnisa Sukarno	5	3	3	11	73
8	Azhylla Farzana Adhani	4	5	4	13	87
9	Clarinta Amabel Lawryncia Rerung	4	4	5	13	87
10	Eny Luthfiah	4	4	4	12	80
11	Fajrul Falah Adirga	1	4	5	10	67
12	Gracella Ayudita Purbaningrum	3	4	4	11	73
13	Hayatul Mutmainnah	3	5	4	12	80
14	Jenice Bernadia Kinsey Joshep	3	4	4	11	73
15	Khansa Azaliyah Humaira	4	4	3	11	73
16	Marndiana Azzahra	4	4	3	11	73
17	Mochammad Fathur Jibriel	4	4	4	12	80
18	Moehammad Abi Nubli	4	4	3	11	73
19	Muhammad Alpin	3	4	4	11	73
20	Muhammad Basith	3	4	5	12	80
21	Najlah Dwiputri Suratman	4	4	3	11	73
22	Nawwar Asady. M	4	4	4	12	80
23	Nurf Avni	4	2	5	11	73
24	Nurfadillah Quinsya Puapa Ambar	3	5	4	12	80
25	Nursyifa Niswa Sakinah	3	3	4	10	67
26	Poppy Trinaputri hamid	3	4	3	10	67
27	Rahmaniar Firdaus	4	4	3	11	73
28	Raka Khairul Alif	3	4	5	12	80
29	Rezky Adhitya Achmar	3	4	5	12	80
30	Riska Eka Putri	4	5	3	12	80
31	Syarifah Najlaa Nabilah	3	4	4	11	73
32	Tsurayyah Zuhra	5	4	3	12	80
33	Wahyu Toar Pangeran Gerungan	3	4	4	11	73
	Jumlah	116	130	125	371	2473.33
	Rata-rata	3.52	3.94	3.79	11.24	74.95

Keterangan	Nilai
Indikator	5 = Sangat Baik
1. Dribbling	4 = Baik
2. Passing	3 = Cukup
3. Shooting	2 = Kurang
	1 = Kurang Sekali

Berdasarkan tabel hasil penilian sebagai berikut.

Dribbling Rata-rata = 3.52

Passing Rata-rata = 3.94

Shooting Rata-rata = 3.79

PEMBAHASAN

Dari data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dapat dirinci berikut ini. Untuk tiap-tiap indikator:

1. Dribbling Pada siklus I diperoleh rata-rata skor = 1.82, sedangkan untuk siklus II ratarata skor = 3.52 yang artinya naik 1.7%.
2. Passing Pada siklus I diperoleh rata-rata skor = 2.18, sedangkan untuk siklus II ratarata skor = 3.94 yang artinya naik 1.14%.
3. Smashing Pada siklus I diperoleh rata-rata skor = 2.55, sedangkan untuk siklus II rata-rata skor = 3.79 yang artinya naik 1.24%.

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui media *Make A-Match* dapat meningkatkan Kemampuan bermain bola Basket. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke Siklus II. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui media *Make A-Match* dapat meningkatkan kemampuan bermain bola Basket siswa kelas VIII-A SMP Negeri 8 Parepare Provinsi Sulawesi Selatan.

Dalam salah satu dari sedikit artikel yang membicarakan siswa dari perspektif psikologi, Thorpe menganalisis bahwa dalam meletakkan psikologi dalam TGfU dalam kerangka kerja pendorong. TGfU menekankan pada permainan dan mengarahkan siswa untuk menemukan permainan itu, yang merupakan modal dalam berafiliasi (interaksi sosial, kedamaian sosial, dan mencari teman) dengan berharap anak-anak dapat mengembangkan peraturan, dan tantangannya untuk dapat mencapai bekerja dengan taktik yang tepat. Keterampilan dilatih secara individual atau dalam kelompok kecil, sebagai antisipasi anak-anak dapat bekerjasama dengan yang lain dalam usaha membantu perkembangan berafiliasi. Di dalam TGfU, siswa mengevaluasi dan mengembangkan penampilan mereka sendiri dalam situasi permainan yang secara bertahap, di bawah bimbingan guru, berkembang ke arah permainan dewasa yang lebih canggih.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *make a-match* dapat meningkatkan aspek psikomotor dan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran pendidikan Jasmani dengan pokok bahasan teknik dasar dalam permainan bola Basket.

Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani dengan pendekatan pembelajaran *make a-match* dapat dilakukan dengan proses pembelajaran sbb :

1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan suatu materi pendidikan Jasmani.
2. Guru menyampaikan materi dengan cara praktik langsung.
3. Siswa mencari pasangan berkelompok dengan cara diundi.

4. Diakhir, guru memberikan petunjuk/saran seperlunya terhadap bagian-bagian tertentu yang belum dipahami siswa.
5. Melalui pembelajaran make a-match ini juga dapat menumbuhkan:
 - a. Rasa Senang Siswa Untuk Belajar Pendidikan Jasmani;
 - b. Antusias Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran;
 - c. Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran;
 - d. Sikap Demokratis; Dan Sikap Kerjasama Dengan Kelompok Dalam Menyelesaikan Tugas Selama Proses Pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah yang diberikan sehingga artikel ini bisa disusun dengan baik. Terima kasih kepada segenap pihak Universitas Negeri Makassar, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, dosen pembimbing lapangan, guru pamong yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis. Terima kasih keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan berbagai hal dengan baik. Dan juga diucapkan terima kasih kepada UPT SMP Negeri 8 Parepare yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan PJOK 002 dan sahabat-sahabat penulis yang senantiasa mendampingi selama penyusunan karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. *Dasar – Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kurikulum Sekolah Menengah Pertama : Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP)*
- Fahrurrozy. 2000. *Pendekatan Konstruktivis dalam Proses Belajar Mengajar, Makalah Seminar Demokratisasi dan Desentralisasi Pendidikan*. Malang : UM
- Grétiaigne, J., Richard, J., & Griffin, L. (2005). Teaching and learning team sports and games. New York: Routledge Falmer.
- Howarth, K (2005). ‘Introducing the TGfU Model in Teacher Education Programs” in Griffin, L, and Butler, J Teaching Games for Understanding: Theory, Research and Practice. Human Kinetics.
- Priyatni, Endah Tri. 2002. *Konsep dan Penerapan penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM.
- Sabaruddin. (2016). *Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. Publikasi UNM
- Wright, S., McNeill, M, Fry, J., & Wang, J (2005) Teaching teachers to play and teach games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 10 (1): 61-82