

Pengaruh Model *Teaching Game* dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bola Basket Kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug

Indi Irfany Rahmawati^{1*}, Ahmad Syarif²

^{1,2}Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Jl. Kutoarjo Km. 5 Jatisari Kebumen Jawa Tengah.

E-mail: indiirafnyrahmawati@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5981>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 01 Mar 2026

Revised: 10 Mar 2026

Accepted: 27 Mar 2026

Kata Kunci:

Teaching game, basket, pengambilan Keputusan, kerja sama

Keywords:

Teaching game, *basketball*, *decision making*, *teamwork*.



ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teaching game* dalam meningkatkan pengambilan keputusan dan kerja sama bola basket siswa di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Data diperoleh dari hasil observasi langsung terhadap subjek penelitian. Instrumen penelitian telah divalidasi menggunakan CVR (0,99). Populasi dalam penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII berjumlah 45 siswa. Sedangkan sampel mencakup siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Hasil dari penelitian diperoleh bahwa penerapan model *teaching game* mampu dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan dalam bola basket siswa kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug 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.

The purpose of this study was to determine the effect of the teaching game learning model in improving decision-making and teamwork skills in basketball among students at MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug. This study used an experimental approach. Data were obtained through direct observation of the research subjects. The research instrument was validated using the Content Validity Ratio (CVR) with a value of 0.99. The population in this study included all eighth-grade students totaling 45 students, while the sample consisted of 20 eighth-grade students selected using purposive sampling technique. The results showed that the implementation of the teaching game model was able to improve students' teamwork and decision-making abilities in basketball, especially in the teamwork aspect. This was indicated by the results of the Wilcoxon test analysis which showed a significant difference between pretest and posttest scores, with Z score significance < 0.001 for the decision-making aspect and Z score significance < 0.001 for the teamwork aspect.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Indi Irfany Rahmawati, et al (2026). Pengaruh Model *Teaching Game* dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bola Basket Kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug, 4(4) 22854-22858. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5981>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian komprehensif dari kurikulum Pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, social, dan emosional siswa melalui berbagai aktivitas fisik (Anggi Setia Lengkana1, 2017). Dengan aktivitas fisik seperti olahraga, Manusia tidak hanya menjaga Kesehatan fisik, tetapi juga memupuk semangat hidup, di Siplin, dan rasa kebersamaan (Widodo & Cahyaningsih, 2026). Bola basket Adalah salah satu olahraga yang di ajarkan dalam kurikulum Pendidikan jasmani. Bola basket Adalah olahraga tim di mana dua tim yang masing masing terdiri dari

lima pemain bertujuan untuk mencetak poin dengan memasukan bola ke gawang lawan (Ahmad Ibrahim, 2022). Permainan ini menuntut keterampilan teknik dasar seperti dribbling, passing, dan shooting, sekaligus kemampuan memahami taktik serta bekerja sama dalam tim. Oleh karena itu, belajar bola basket tidak hanya mengembangkan kemampuan atletik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir dan pengambilan Keputusan siswa dalam situasi permainan yang dinamis (Syarif, et al., 2024).

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), perkembangan kognitif siswa berada pada tahap formal awal menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, siswa mampu berpikir logis, memahami hubungan sebab-akibat, serta memecahkan masalah secara lebih sistematis (Aguss, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran bola basket seharusnya tidak hanya berfokus pada latihan teknik secara mekanis, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami strategi permainan, membaca berbagai situasi, serta mengambil keputusan keputusan secara tepat dalam permainan (Argian Rizki Taufik 1, 2019). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah menengah pertama, pembelajaran bola basket masih sering terfokus pada penguasaan teknik dasar secara terpisah, sementara aspek pemahaman taktik, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim belum mendapatkan perhatian yang optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas permainan siswa ketika diterapkan dalam situasi pertandingan sesungguhnya (Sharif & Erfayliana, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug pada hari Kamis, 26 Juni 2025, diperoleh data bahwa kemampuan kerja sama siswa dalam permainan bola basket masih tergolong rendah. Pada aspek kerja sama, sebanyak 60% siswa berada pada kategori kurang, Sementara itu, pada aspek pengambilan keputusan diperoleh data sebesar 55% siswa dalam kategori kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu bekerja sama secara optimal serta belum memiliki pemahaman strategi permainan yang memadai. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi masalah ini adalah model *Teaching Game*. Model ini memfokuskan pada pemahaman taktik permainan melalui konteks permainan yang dimodifikasi (Esty Alifia, 2024). Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya sekedar mempraktikkan keterampilan secara mekanis, mereka juga berpartisipasi dalam proses pengambilan Keputusan, pemecahan masalah, dan kerja sama tim dalam situasi permainan yang nyata (Yuliana & Syarif, 2026). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman bermain secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan model pembelajaran bola basket berbasis *Teaching Game* yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug. Penulis berharap penelitian ini akan menghasilkan pengembangan materi pembelajaran yang praktis, menarik, dan efektif yang akan membantu meningkatkan kerja sama serta pemahaman strategi bermain bola basket, sehingga tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dapat tercapai secara ideal.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug yang berlokasi di Kecamatan Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung selama tiga bulan, yaitu mulai Novembe 2025 - Januari 2026. Pemilihan lokasi dalam penelitian ini mengacu pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam aspek kerja sama dan pengambilan keputusan siswa pada pembelajaran bola basket.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen untuk menyelidiki efektifitas model pembelajaran berbasis permainan (*teaching game*) dalam meningkatkan keterampilan kerja tim dan pengambilan Keputusan siswa. Penelitian ini menggunakan desain *pre test- pos test*. Pada fase awal, siswa di berikan penilaian awal tentang keterampilan kerja tim dan pengambilan Keputusan mereka dalam situasi permainan bola basket. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan model *teaching game* dalam bentuk permainan bola basket yang dimodifikasi. Setelah perlakuan diberikan dalam beberapa pertemuan, siswa kemudian setelah menerapkan model pembelajaran akhir (*post test*) di lakukan untuk menentukan apakah ada perubahan atau peningkatan kemampuan.

Populasi dalam penelitian ini ialah mencakup seluruh siswa kelas VIII MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug yang berjumlah 45 siswa dan mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi pembelajaran bola basket. Sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel didasarkan

kepada pertimbangan khusus yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel yang dipilih terdiri dari siswa yang secara aktif berpartisipasi dalam penelitian dan bersedia menjadi subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan mengamati langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi tersebut bertujuan untuk menilai dua aspek utama, yaitu pengambilan keputusan dan kerja sama dalam situasi permainan bola basket yang dimodifikasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang memuat indikator penilaian pada kedua aspek tersebut. Penilaian menggunakan skala 1–4, dengan kriteria skor 4 menunjukkan performa sangat baik (tidak ragu-ragu dan tepat dalam *passing* serta *shooting*), dan skor 1 menunjukkan performa kurang (sering ragu-ragu dan tidak tepat). Skor akhir diperoleh dengan menghitung total skor yang didapatkan siswa dibandingkan dengan skor maksimal penilaian, kemudian diolah ke dalam bentuk persentase.

Instrumen penelitian divalidasi validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Validitas isi diuji oleh tiga orang ahli menggunakan metode *Content Validity Ratio* (CVR) dengan hasil sebesar 0,99 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat validitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian. Selain itu, uji reliabilitas antar-penilai dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebesar 0,79 yang menunjukkan tingkat reliabilitas moderat, sehingga instrumen dinyatakan konsisten dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes pra dan pasca akan dianalisis menggunakan analisis statistik nonparametrik, termasuk uji Wilcoxon, menggunakan program SPSS. Uji Wilcoxon akan digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara hasil tes pra dan pasca perlakuan. Analisis data akan terdiri dari penyajian data, analisis statistik, dan pembahasan hasil. Oleh karena itu, hasil yang diharapkan dapat memberikan informasi komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan pengambilan keputusan siswa dalam pembelajaran bola basket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon *Signed Ranks Test* terhadap data *pre-test* dan *post-test* aspek pengambilan keputusan pada permainan bola basket siswa kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug, diperoleh informasi bahwa seluruh sampel penelitian yang berjumlah dua puluh siswa yang menerima perlakuan menggunakan model ini menunjukkan peningkatan nilai melalui model pendekatan *Teaching Game*.

Tabel 1. Hasil uji ranks wilcoxon aspek pengambilan keputusan

Post test- Pre test	Negative Ranks	0 ^a	00	00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

Tabel 2. Hasil uji tes statistik wilcoxon aspek pengambilan keputusan

	Post test - Pre test
Z	-3.929 ^b
Asymn Sig (2-tailed)	<001

Hal ini terlihat pada tabel *Ranks* yang menunjukkan nilai *positive ranks* sebanyak 20, *negative ranks* sebesar 0, dan ties sebesar 0, yang berarti tidak ada siswa yang mengalami penurunan dan memiliki nilai yang tetap antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai *mean rank* sebesar 10,50 dengan *sum of ranks* sebesar 210,00 memperlihatkan bahwa peningkatan yang terjadi bersifat merata pada seluruh peserta didik.

Selanjutnya, dari tabel *Test Statistics* memperoleh nilai Z sebesar -3,929 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi itu lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian yaitu 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada aspek pengambilan keputusan. Secara substantif, hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan model *Teaching Game* memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan kemampuan pengambilan keputusan pada permainan bola basket. Peningkatan tersebut terjadi karena model *Teaching Game* menekankan pembelajaran berbasis situasi permainan yang nyata (*game based learning*), sehingga siswa tidak hanya berlatih keterampilan teknik, tetapi juga dilatih untuk

membaca situasi permainan, menentukan pilihan gerak yang tepat, serta mengambil keputusan secara cepat dan efektif dalam konteks permainan tim. Oleh karena itu, dapat dinyatakan sebagai Kesimpulan bahwa penggunaan model *Teaching Game* mampu meningkatkan kualitas proses berpikir taktis siswa yang berdampak langsung pada peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dalam permainan bola basket.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon *Signed Ranks Test* terhadap data *pre-test* dan *post-test* pada aspek kerja sama permainan bola basket siswa kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama setelah penerapan model *Teaching Game*.

Tabel 3. Hasil uji *ranks* wilcoxon aspek kerja sama

Post test- Pre test	Negative Ranks	0 ^a	00	00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		

Tabel 4. Hasil uji tes statistik wilcoxon aspek kerja sama

	Post test - Pre test
Z	-3.930 ^b
Asymn Sig (2-tailed)	<001

Pada tabel *Ranks* terlihat bahwa jumlah *negative ranks* = 0, yang berarti tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai kerja sama setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, *positive ranks* = 20 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai pada aspek kerja sama antara hasil *pre-test* dan *post-test*, serta *ties* = 0 yang berarti tidak ada nilai yang tetap.

Nilai *mean rank* sebesar 10,50 dan *sum of ranks* sebesar 210,00 mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan kerja sama terjadi secara konsisten pada seluruh sampel penelitian. Selanjutnya, pada tabel *Test Statistics* diperoleh nilai *Z* sebesar -3,930 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi penelitian ($\alpha = 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada aspek kerja sama.

Secara interpretatif, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teaching Game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa dalam permainan bola basket. Model *Teaching Game* menekankan pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan interaksi antar pemain dalam situasi permainan nyata, sehingga siswa dituntut untuk saling berkomunikasi, berbagi peran, memahami posisi, serta bekerja sama dalam menyusun strategi tim. Melalui aktivitas permainan yang dirancang secara bertahap dan kontekstual, siswa menjadi lebih aktif dalam membangun koordinasi tim dan kesadaran kolektif dalam mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teaching Game* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah permainan secara bersama-sama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon *Signed Ranks Test* pada aspek kerja sama siswa kelas VIII di MTs Ath Thahiriyah Pucungbedug diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teaching Game* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada permainan bola basket, yang ditandai dengan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Aguss, R. M. (2021). Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal. *Sport science & education journal*, 21-26.
- Ahmad Ibrahim, S. (2022). Permainan bola basket modifikasi, strategi pembelajaran inovatif untuk Meningkatkan ketrampilan variasi dan kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana di MIN 2 Pematang. *journal of islamic elementary education*, 72-81.
- Anggi Setia Lengkanan, N. S. (2017). Kebijakan pendidikan jasmani dalam pendidikan . *Jurnal Olahraga*, 1-12.
- Argian Rizki Taufik, A. (2019). Dampak shooting three point plyometric dan ladder terhadap hasil shooting three point bola basket. *Journal of SPORT*, 79-84.
- Esty Alifia, H. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGFU (Teaching Games For Understanding) Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *Journal Of Basic Educational Studies*, 745-761.
- Sharif, A., & Erfayliana, Y. (2024). The Effectiveness of the Teaching Game Model in Improving Football Passing and Shooting Cooperation. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 193-206.
- Syarif, A., Utomo, A. P., Rahmawati, I. I., Muawanah, M., Setiyoko, Y., & Yuliana. (2024). Pengembangan model teaching game dalam meningkatkan passing dan shooting sepakbola sekolah dasar se-kecamatan wanayasa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 114-119.
- Widodo, P., & Cahyaningsih, I. A. (2026). Hubungan Berat Badan dan Tinggi Badan Terhadap Kecepatan Renang Gaya Bebas 25 Meter pada KU 2013-2014 Perkumpulan Renang SeKabupaten Kebumen. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 19223-19232.
- Yuliana, & Syarif, A. (2026). Pengaruh Model Teaching Game dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bola Basket Kelas VIII di SMP N 3 Purwanegara. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 121-128.