

## Penerapan Pendekatan Taktis pada Aktivitas Pembelajaran Bola Basket

Cselia Midtsaluna<sup>1</sup>, Eka Nugraha<sup>2</sup>, Agus Gumilar<sup>3</sup>,  
Burhan Hambali<sup>4</sup>, Salman<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>4</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>5</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada fakta tentang bidang pembelajaran dan keadaan pendidikan jasmani saat ini yang masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional. Proses pembelajaran tradisional cenderung membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusinya pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mempelajarinya. Desain penelitian ini Pre Eksperimen ialah rancangan yang hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Subyek siswa yang akan dilibatkan adalah siswa sekolah menengah atas dilingkungan Kota Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Hasil analisis membuktikan bahwa pembelajaran pendekatan taktis dalam aktivitas pembelajaran bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap performance bermain siswa.

**Kata Kunci:** Bola Basket, Pendekatan Taktis

### Abstract

*This research is based on facts about the field of learning and the current state of physical education which still tends to use traditional approaches. The traditional learning process tends to make students bored and less enthusiastic about participating in the learning process. This research was conducted to determine the contribution of the tactical approach to students' playing skills. This research uses experimental methods to study it. This research design is pre-experimental, a design in which only one group or class is given pre- and post-tests. The student subjects who will be involved are high school students in the Bandung City area who take part in basketball extracurriculars. The results of the analysis prove that tactical approach learning in basketball learning activities has a significant effect on students' playing performance.*

**Keywords:** Basketball, Tactical Approach

## PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan jasmani, pembelajaran kegiatan olahraga secara tradisional dilakukan dengan menggunakan model

---

Correspondence author: Cselia Midtsaluna, Bandung, Indonesia.

Email: ceseluna@gmail.com



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pedagogi pengajaran langsung, yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap proses aktivitas jasmani yang berkesinambungan (Harvey et al., 2020). Namun efektivitas model pembelajaran tradisional mulai dipertanyakan untuk mengajarkan olahraga permainan dan semakin percaya bahwa respon motorik tertentu (teknik) gagal memperhitungkan konsep kontekstual (Gubacs-Collins, 2007). Pendidikan jasmani memberikan dampak positif pada banyak aspek perkembangan siswa. Pendidikan jasmani lebih dari sekedar aktivitas fisik; ini tentang membangun karakter, mengembangkan keterampilan interpersonal, dan membangun landasan yang kuat untuk gaya hidup sehat secara keseluruhan (Hermawan & Rachman, 2018).

Pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat bermanfaat untuk lebih menunjang kualitas hidup siswa bermakna baik bagi kehidupan siswa saat ini maupun di masa yang akan datang (Kane et al., 2016). Pendekatan pembelajaran yang sering digunakan guru pada saat mengajar pendidikan jasmani khususnya kegiatan permainan seperti bola basket pada umumnya adalah pendekatan teknik dan taktis. Hal ini terlihat jelas dari pernyataan bahwa ada dua pendekatan dalam memperkenalkan pembelajaran permainan dalam pendidikan jasmani sekolah: (1) pendekatan teknis dan (2) pendekatan taktis (Griffin, Linda L., Stephen A. Mitchell, 1997). Siswa perlu secara aktif didorong untuk mengatasi tantangan taktis dalam situasi permainan dan secara efektif ditantang untuk memilih dan menerapkan keterampilan teknis yang sesuai (Gubacs-Collins, 2007).

Melalui pendekatan taktis, siswa dapat memahami secara signifikan tentang konsep bermain. Pendekatan pembelajaran taktis dalam pelaksanaannya menerapkan sistem pola permainan yang nyata (Barto et al., 1983). Pendekatan taktis terdiri dari empat tahap pembelajaran, antara lain permainan sederhana, mempelajari teknik dasar jika diperlukan, dan mengikuti permainan nyata (Griffin, Linda L., Stephen A. Mitchell, 1997). Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat merangsang kenikmatan pendidikan jasmani

melalui pendekatan taktis. Tujuan utama pendekatan taktis adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep permainan (Gubacs-Collins, 2007). Hasilnya, siswa menikmati aktivitas fisik yang menimbulkan respons emosional yang positif, menciptakan sikap yang baik, memiliki makna pribadi, dan memberikan aktivitas dan peluang yang secara inheren menarik (Graves et al., 2010).

Empat isu dibahas terkait efektif untuk mengajar dengan pendekatan taktis pendekatan: (a) perubahan dalam filosofi saya perspektif sofis tentang permainan mengajar sebagai hasil taktis pendekatan, (b) cara mengorganisir dan melaksanakan satuan taktis, (c) caranya untuk menilai siswa menggunakan taktis pendekatan, dan (d) kelebihan dan tantangan yang terlibat dalam penggunaan taktik pendekatan teknis (Berkowitz, R. J., 1996). Pendekatan taktis berpusat pada permainan adalah kesenangan, karena siswa memainkan permainan yang sebenarnya, bukan berpartisipasi dalam permainan teknis (Bengoechea et al., 2004). Melalui permainan dapat menggabungkan kesadaran kognitif, sehingga para pemain dapat menjadi pengambil keputusan yang semakin efektif (Griffin & Sheehy, 2013). Intinya dengan menggunakan permainan siswa melakukan permainan dengan adanya tujuan (Pill, 2007).

Pendekatan taktis sangat cocok untuk siswa agar mereka dapat berpartisipasi secara lanjut dalam permainan tersebut (Kirk & MacPhail, 2002). Para peneliti percaya bahwa permainan yang dimodifikasi diperlukan pengembangan yang ideal. Pengembangan atlet muda dalam situasi di mana mereka ditugaskan dengan memanipulasi ruang fisik, harus membuat keputusan, dan menerapkan teknik dan aspek pergerakan permainan (MacPhail et al., 2008). Melalui permainan, atlet akan mencapai taktik yang lebih baik dan pemahaman tanpa memandang usia ataupun tingkat kemampuan (Evans & Light, 2006).

Guru perlu beralih dari gaya pengajaran fasilitatif tradisional ke pendekatan konstruktivis yang lebih berpusat pada siswa, dan kemudian menjalani "pergeseran konseptual" (Wright et al., n.d.). Dengan

menerapkan pendekatan taktis dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan berpikir teratur seperti berpikir kritis, pengambilan keputusan (misalnya apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukannya dan kapan melakukannya) dan pemecahan masalah (misalnya di mana tempat terbaik untuk melakukan shooting?) (Harvey & Jarrett, 2014). Pemahaman taktis dan pemecahan masalah merupakan elemen mendasar, yang bertujuan untuk mengurangi persyaratan keterampilan permainan dan menekankan aspek intelektual seperti pemahaman taktis, dan pengambilan keputusan (Kirk & Macdonald, 1998).

Pengembangan keterampilan dapat terjadi ketika permainan itu berlangsung sehingga dapat mengurangi teknisnya tuntutan dan siswa dapat berkonsentrasi pada permainan. Pendekatan taktis memberikan siswa pengetahuan yang kuat, seiring dengan bertambahnya pengalaman serta pemahaman taktik yang lebih baik (Griffin & Butler, 2005). Melalui penerapan pendekatan taktis dapat memberikan pemahaman baru pada siswa, pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya; belajar lebih dari sekadar menerima secara pasif (Wright et al., n.d.). Program Pendidikan Jasmani paling sering memiliki keyakinan tradisional tentang pengajaran dan pembelajaran, oleh karena itu, berusaha untuk "menantang" keyakinan tradisional melalui pendekatan taktis (Fosnot, 2013).

Pendekatan ini berfokus pada permainan itu sendiri, bukan pada metode pengajaran tradisional yang berfokus pada keterampilan individu (Griffin & Butler, 2005). Pendekatan yang berpusat pada permainan dan hubungannya dengan performa tenis, dapat meningkatkan pengetahuan deklaratif, dan tren menuju pengambilan keputusan yang lebih baik (Turner, 2003). Dapat diartikan pendekatan yang berpusat pada permainan, siswa secara holistik hingga kognitif dapat meningkat, maupun keadaan fisik dan emosional (Breed & Spittle, 2011). Penerapan pendekatan taktis sebagai cara untuk memperluas fokus pendidikan

jasmani dan tujuannya melampaui model pembelajaran langsung yang menekankan keterampilan (Metzler, 2017).

Dalam pendekatan yang berpusat pada permainan, guru memulai pembelajaran dengan memasukkan apa yang telah mereka pelajari ke dalam permainan yang dimodifikasi atau aktivitas mirip permainan. Oleh karena itu, guru memperkenalkan permainan terlebih dahulu sebelum memperkenalkan praktik keterampilan (J. Oslin & Mitchell, 2006). Model pembelajaran taktis dapat memberikan kebebasan kepada guru selama pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Para peneliti menjelaskan, tugas guru dalam konsep *Teaching Games For Understanding* (TGFU) adalah menyajikan permainan yang dapat diikuti oleh anak-anak yang keterampilannya sudah berkembang dan dapat ditingkatkan setelah memahami konten permainan tersebut (Werner et al., 1996). Pendekatan pembelajaran taktis merupakan versi sederhana dari TGFU, memanfaatkan gameplay yang dimodifikasi dan praktik keterampilan otentik untuk mengajar keterampilan olahraga (Mitchell et al., 2020).

Meskipun pendekatan pembelajaran taktis sedikit berbeda dengan TGFU, tujuan keseluruhannya tetap sama: memfasilitasi pengembangan rasa permainan dengan menempatkan siswa dalam mode-gameplay yang bagus dan tim yang bersisi kecil. Hasilnya, siswa memperoleh kesempatan untuk secara kolektif dan publik berbagi ide, memecahkan masalah yang otentik masalah (misalnya, memutuskan ke mana akan mengirimkan birdie dalam permainan bulutangkis pada posisi lawannya), dan kemungkinan peningkatan lebih lanjut pembelajaran mereka tentang permainan (Mitchell et al., 2020). Dibandingkan dengan pendekatan tradisional pendekatan taktis dapat meningkatkan jumlah siswa mengurangi persepsi siswa tentang keterlibatan olahraga dan meningkatkan kesenangan mereka tingkat (Allison & Thorpe, 1997). Pendekatan taktis dibandingkan dengan instruksi tradisional, untuk meningkatkan gerakan pendukung secara signifikan pada keterampilan

rendah siswa perempuan dan laki-laki dan untuk meningkatkan gerakan pendukung di siswi berketerampilan rata-rata (M.-A. Lee & Ward, 2009).

Alat ukur yang paling umum yang terdapat dalam literatur pendekatan taktis adalah prosedur penilaian olahraga beregu (Grehaigine et al., 1997). Olahraga permainan bola basket merupakan salah satu olahraga beregu yang ada di sekolah. Bola basket merupakan olahraga tim yang dinamis dan berlangsung selama empat putaran permainan dengan intensitas yang tinggi, memerlukan perubahan arah yang cepat, serta keterampilan teknis dan kemampuan fisik yang baik (DiFiori et al., 2018). Untuk dapat bermain bola basket, siswa perlu mempelajari beberapa keterampilan dasar permainan. Dalam permainan bola basket terdapat keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu: 1). Operan (Passing), 2). Menggiring bola (Dribling), 3). menembak (Shooting) (Hasim et al., 2022).

Pendekatan taktis menyederhanakan enam tahap perolehan kesadaran taktis yang diusulkan oleh TGFU (permainan, persepsi permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, pelaksanaan teknis, dan kinerja). Pendekatan taktis menyederhanakan proses ini menjadi tiga fase: bentuk permainan (nyata atau berlebihan), kesadaran taktis (apa yang harus saya lakukan), dan eksekusi keterampilan (bagaimana saya harus melakukannya) (González-Espinosa et al., 2017). Perlu di ingat masih banyak guru olahraga yang memiliki masalah metodologi dalam menghubungkan keterampilan dan taktik. Guru bertugas menyajikan permasalahan taktis yang dikembangkan melalui serangkaian tugas. Urutan ini harus dimulai dengan beberapa bentuk permainan yang membantu siswa memahami masalah apa yang perlu mereka pecahkan (Mitchell et al., 2020). Masih banyak pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip "kompetensi teknis". Artinya, permainan tersebut dianalisis dan teknik tersebut diulangi dalam kondisi dekontekstualisasi yang berbeda. Yang mengakibatkan rendahnya prestasi dan pengembangan teknik yang tidak fleksibel yang membatasi

respons siswa terhadap situasi permainan yang berbeda (Bunker & Thorpe, 1982).

Performa permainan dalam pendekatan taktis lebih dari sekedar mengeksekusi keterampilan motorik. Pendekatan ini berfokus pada peningkatan kinerja pertandingan siswa melalui kombinasi kesadaran taktis (yaitu, kemampuan untuk mengidentifikasi masalah taktis yang timbul dari permainan) dan eksekusi keterampilan (Gutierrez, 2016). Hal ini membuat siswa merasa lebih kompeten dan percaya diri, meningkatkan hasil kognitif terkait pengambilan keputusan dan pemilihan respons (Harvey & Jarrett, 2014). Selain itu, siswa dapat diberikan lebih banyak waktu keterlibatan motorik di kelas, yang berarti lebih banyak peluang untuk melakukan aktivitas fisik (Harvey et al., 2016).

Dalam konteks sekolah, penelitian mengenai model pendekatan permainan taktis masih terbatas dan seberapa efektif pendekatan ini dalam meningkatkan variabel performa permainan (yaitu pengambilan keputusan, ketepatan gerakan, dan keterampilan eksekusi) sulit untuk dijelaskan. Oleh karena itu, tampaknya menjadi pertanyaan yang menarik apakah pendekatan ini memfasilitasi transfer keterampilan bermain peserta didik melalui permainan intrusif dalam pendidikan jasmani. Di sisi lain, penelitian terbaru mengenai pendekatan yang berpusat pada permainan menunjukkan kurangnya penelitian yang berfokus pada perluasan analisis situasional, dan studi ekologi yang kuat seperti eksperimen instruksional seluruh kelompok (Harvey & Jarrett, 2014).

Dalam konteks ini, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk (a) menilai efek taktis pada skor kinerja permainan siswa (pengambilan keputusan, gerakan yang tepat, pelaksanaan keterampilan) di seluruh unit pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan permainan. Pendekatan pembelajaran taktis menerapkan sistem pola permainan nyata dalam pelaksanaannya (Barto et al., 1983). Pola pendekatan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain, dan pembelajaran menguasai teknik dasar dilakukan menurut pola permainan. Berdasarkan hal di atas, peneliti berpendapat perlu dilakukannya

penelitian dengan maksud untuk mewujudkan pendekatan taktis. Penulis penelitian percaya bahwa hal ini memiliki nilai yang besar dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran in-kurikuler dan ekstrakurikuler dalam berbagai cabang olahraga, dan pada akhirnya dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar. Selain itu juga memberikan kontribusi terhadap hasil belajar.

### **Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Eksperimen (Andria et al., 2018; Darajat & Abduljabar, 2014). Pre eksperimen design ialah rancangan yang hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *One-Group Pretest-Posttest* design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding (Sugiyono, 2014:109). Penggunaan metode ini dengan tujuan ingin menguji penerapan pendekatan taktis pada aktivitas ekstrakurikuler bola basket.

Partisipan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* atau pengambilan sampel acak berdasar area. *Cluster Random sampling* adalah teknik memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang kecil. Beberapa kluster kemudian dipilih secara acak sebagai wakil dari populasi, kemudian seluruh elemen dalam kluster terpilih dijadikan sebagai sampel penelitian. Metode eksperimen dengan sampel tidak terpisahkan, maksudnya peneliti hanya memiliki satu kelompok saja, yang diukur dua kali, pengukuran pertama (pretest) dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan, kemudian perlakuan (treatment), yang akhirnya ditutup dengan pengukuran kedua (posttest). Adapun gambar desain dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian one group pretest-posttest (sumber. Arikunto; 2002).

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pengukuran Awal sebelum diberi perlakuan (Pretest)



X : Perlakuan melalui model pembelajaran pendekatan taktis (Treatment).

O2 : Pengukuran Akhir sesudah diberi perlakuan (Posttest)

Sampel dalam penelitian ini diambil dari siswa-siswi di salah satu sekolah menengah atas dilingkungan Kota Bandung, Peneliti akan mengadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa kemudian diberi perlakuan atau *treatment* selama 8 kali pertemuan, setelah diberi perlakuan kemudian melakukan tes akhir. Setelah data terkumpul selanjutnya melakukan pengelolaan dan analisis data yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar atau landasan dalam menetapkan kesimpulan penelitian.

Hasil utama adalah kinerja psikomotorik, dinilai menggunakan Game Performance Instrumen Penilaian (GPAI) (J. L. Oslin et al., 1998). Ranah psikomotor meliputi luar- pergerakan bola, seperti keterampilan support dan on-the-ball, yang meliputi pemilihan keterampilan dan eksekusi keterampilan. GPAI adalah alat penilaian yang memungkinkan untuk mengamati dan mengkodekan perilaku kinerja (dalam konteks bermain game). GPAI mencakup perilaku yang menunjukkan kemampuan memecahkan masalah taktis dengan membuat pengambilan keputusan, bergerak dengan tepat, dan keterampilan melaksanakan. Menggunakan situasi permainan bola basket (5x5). Sistem penghitungan menangani jumlah perilaku yang sesuai/efisien dan tidak pantas/tidak efisien, pada setiap komponen performa game. Kami mencatat setiap siswa selama 20 menit bermain game. Tiga indeks dihitung: (a) indeks pengambilan keputusan (Decision Made): jumlah keputusan yang tepat dibuat/ (jumlah keputusan yang tepat + jumlah keputusan yang tidak tepat); (b) eksekusi keterampilan (Skill Execution) dan (c) indeks dukungan (Support): jumlah pergerakan pendukung yang tepat yang dilakukan/ (jumlah gerakan pendukung yang sesuai + jumlah gerakan pendukung yang tidak tepat). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji paired sampel t test, dengan menggunakan SPSS.

## Hasil

Data kemudian di analisis dengan menggunakan Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), berikut adalah deskripsi data penelitian, seperti yang tertera dalam tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Data

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre Test GPAI	.6360	10	.11345
	Post Test GPAI	.8480	10	.04022

Tabel 1 memperlihatkan deskripsi data sebagai berikut, mean hasil pretest adalah 0.6360 dan mean posttest 0.8480. Data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan mean pretest dan posttest. Untuk melihat hasil dari perlakuan model pendekatan taktis dilakukan analisis paired sampel t test, hasil analisis tercantum dalam tabel 2.

Tabel 2. Analisis Paired Sampel t test Performance Pretest dan Post test

		t	df	Sig. (2-tailed)
<b>Pair</b>	Pre Test GPAI - Post Test	-	9	.000
<b>1</b>	GPAI	6.043		

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0.000 < dari 0.05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes GPAI sebelum treatment dan sesudah treatment. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran pendekatan taktis dalam aktivitas pembelajaran bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap performance siswa. Dilihat dari mean menunjukkan bahwa performance post-test lebih baik daripada pretest dengan mean pre test 0,6360 dan post test 0,8480.

## Pembahasan

Secara teori, pendekatan taktis yang diterapkan dalam olahraga permainan menekankan kepada proses bermain dan penempatan belajar keterampilan teknik dalam situasi permainan (Subroto, 2001). Siswa mengatakan bahwa mereka menikmati pembelajaran, dan banyak yang

mengatakan bahwa mereka belajar bermain di “lingkungan nyata” dengan berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran (Lave & Wenger, 1991). Pendekatan taktis sangat cocok untuk mempelajari permainan karena itulah pendekatan ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam aktivitas bola basket. Dengan akses permainan, siswa mempunyai kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan kesadaran taktis mereka.

Bukti dilapangan menunjukkan bahwa proses penerapan pembelajaran pada siswa yang diajarkan melalui pendekatan taktis cenderung berpusat pada siswa, sedangkan pendekatan tradisional justru sebaliknya (berpusat pada guru). Pendekatan pembelajaran taktis tidak kaku dalam membatasi aktivitas siswa, seperti yang terjadi pada awal pembelajaran. Guru segera memberikan kebebasan kepada siswa untuk memainkan permainan olah raga yang dimodifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa terlihat antusias terhadap permainan yang berbeda-beda karena adanya perubahan pola aktivitas bermain tanpa mereka sadari, aktivitas motorik siswa tersebut terlaksana secara maksimal dan waktu aktif belajarnya juga meningkat dan pada akhirnya dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa tersebut.

Hasil penelitian (Casey & Dyson, 2009) menunjukkan bahwa pendekatan taktis memberikan dampak positif dan meningkatkan keaktifan siswa dengan memberikan kebebasan lebih kepada siswa dalam proses pembelajaran, meskipun hal tersebut menuntut guru untuk lebih melakukan pengawasan dan kontrol terhadap siswa, namun hal ini terbukti lebih aktif. Adapun dalam artikel (Kane et al., 2016) menunjukkan bahwa pendekatan taktis memberikan lebih banyak manfaat pengaruh dibandingkan pendekatan teknis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di pendidikan sekolah dasar.

Model permainan taktis didasarkan pada tiga konsep penting, yaitu: (a) Minat dan antusiasme siswa: Belajar melalui permainan bukan tentang permainan (Gray & Sproule, 2011). (b) Menciptakan situasi krisis yang sesuai  
Pertanyaan: Keunikan permainan ini terletak pada

pengambilan keputusannya. Memutuskan apa yang harus dilakukan dalam situasi game tertentu sangat penting untuk performa game (Griffin & Butler, 2005). Dan (c) Transfer pengetahuan taktis dalam game: Sebagian besar game invasi memiliki taktik serupa tetapi memerlukan keterampilan (Gréhaigine et al., 2012).

### **Kesimpulan**

Melalui pendekatan taktis mendorong siswa untuk bergerak aktif, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam aktivitas bola basket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa pada aktivitas bola basket. Hasil penelitian ini akan membantu guru pendidikan jasmani, menggunakan pendekatan taktis pemahaman siswa akan aktivitas bola basket semakin meningkat, begitu juga dengan keterampilan gerak dan teknik dasar serta keterampilan bermain siswa yang berkaitan dengan aspek psikomotor. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai aspek psikomotorik siswa, sebaiknya gunakan sumber belajar lain selain bola basket.

### **Referensi**

- Allison, S., & Thorpe, R. (1997). A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. *British Journal of Physical Education*, 28(3), 9–13.
- Andria, Y., Haris, I. N., & Riyanto, P. (2018). Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Pada Siswa SMAN 1 Pagaden. *BIORMATIKA: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(2), 2461–3961.
- Barto, A. G., Sutton, R. S., & Anderson, C. W. (1983). Neuronlike adaptive elements that can solve difficult learning control problems. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics*, 5, 834–846.
- Bashirova, A. A., Omarova, K., & Ramazanova, B. A. (2021). Quality of Life of the Population in the Context of Balanced Development of the Country's Regions. *Proceedings of the VIII International Scientific and Practical Conference "Current Problems of Social and Labour Relations" (ISPC-CPSLR 2020)*.
- Bengochea, E. G., Strean, W. B., & Williams, D. J. (2004). Understanding and promoting fun in youth sport: coaches' perspectives. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 9(2), 197–214.
- Breed, R., & Spittle, M. (2011). *Developing game sense through tactical*

- learning: A resource for teachers and coaches*. Cambridge University Press.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). *A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools in the Bulletin of Physical Education*.
- Burykin, A. D., Zholudeva, V. V., Kuzmina, E. E., Melnichenko, N. F., & Lebede, K. A. (2018). Methodological Aspects of Assessing the Quality of Life of Re-gions' Residents. *International Journal of Engineering & Technology*.
- Call, K. T., Riedel, A. A., Hein, K., McLoyd, V., Petersen, A., & Kipke, M. (2002). Adolescent health and well-being in the twenty-first century: a global perspective. *Journal of Research on Adolescence*, 12(1), 69–98.
- Darajat, J., & Abduljabar, B. (2014). *Aplikasi Statistika Dalam Penjas. Bandung: CV. Bintang Warliartika*.
- DiFiori, J. P., Güllich, A., Brenner, J. S., Côté, J., Hainline, B., Ryan, E., & Malina, R. M. (2018). The NBA and youth basketball: recommendations for promoting a healthy and positive experience. *Sports Medicine*, 48, 2053–2065.
- Evans, J., & Light, R. L. (2006). Developing a sense of the game: Skill, specificity and game sense in rugby coaching. *Asia Pacific Conference on Teaching Sport and Physical Education for Understanding*.
- Fosnot, C. T. (2013). *Constructivism: Theory, perspectives, and practice*. Teachers College Press.
- García, L. M. R., & Navarro, J. M. R. (2018). The Impact of Quality of Life on the Health of Older People from a Multidimensional Perspective. *Journal of Aging Research*, 2018.
- González-Espinosa, S., Ibáñez, S. J., & Feu, S. (2017). Diseño de dos programas de enseñanza del baloncesto basados en métodos de enseñanza-aprendizaje diferentes. *E-Balonmano. Com: Revista de Ciencias Del Deporte*, 13(2), 131–152.
- Graves, L. E. F., Ridgers, N. D., Williams, K., Stratton, G., Atkinson, G., & Cable, N. T. (2010). The physiological cost and enjoyment of Wii Fit in adolescents, young adults, and older adults. *Journal of Physical Activity and Health*, 7(3), 393–401.
- Grehaigne, J.-F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1997). Performance assessment in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16(4), 500–516.
- Griffin, Linda L., Stephen A. Mitchell, and J. L. O. (1997). *Teaching sports concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics Publishers.
- Griffin, L. L., & Butler, J. (2005). *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice*. Human Kinetics.
- Griffin, L. L., & Sheehy, D. A. (2013). Using the tactical games model to develop problem-solvers in physical education. In *Critical inquiry and problem solving in physical education* (pp. 33–48). Routledge.
- Gubacs-Collins, K. (2007). Implementing a tactical approach through action research. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 12(2), 105–

126.

- Gutierrez, D. (2016). Game-centered approaches: Different perspectives, same goals-working together for learning. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 87(S1), S23.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369–1379.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300.
- Harvey, S., Song, Y., Baek, J.-H., & Van Der Mars, H. (2016). Two sides of the same coin: Student physical activity levels during a game-centred soccer unit. *European Physical Education Review*, 22(4), 411–429.
- Hasim, A. H., Nurulfa, R. N., & Prabowo, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Taktis Terhadap Keterampilan Shooting Permainan Bola Basket Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(2), 174. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i2.1906>
- Hermawan, D. A., & Rachman, H. A. (2018). Pengaruh pendekatan latihan dan koordinasi mata tangan terhadap ketepatan shooting peserta ekstrakurikuler basket *The influence of training approach and eyes-and-hands coordination on shooting accuracy in the participant ' s basket extracurricular activit.* 6(2), 100–109.
- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Kirk, D., & Macdonald, D. (1998). Situated learning in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(3), 376–387.
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorp model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177–192.
- Kirkcaldy, B. D., Shephard, R. J., & Siefen, R. G. (2002). The relationship between physical activity and self-image and problem behaviour among adolescents. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 37, 544–550.
- Koohi, F., Nedjat, S., Yaseri, M., & Cheraghi, Z. (2017). Quality of Life among General Populations of Different Countries in the Past 10 Years, with a Focus on Human Development Index: A Systematic Review and Meta-analysis. *Iranian Journal of Public Health*, 46, 12–22.
- Lee, M.-A., & Ward, P. (2009). Generalization of tactics in tag rugby from practice to games in middle school physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 14(2), 189–207.
- Lee, R. L. T., Chien, W. T., Tanida, K., Takeuchi, S., Rutja, P., Kwok, S. W. H., & Lee, P. H. (2019). The association between demographic characteristics, lifestyle health behaviours, and quality of life among

- adolescents in Asia Pacific region. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(13), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph16132324>
- Lotan, M., Merrick, J., & Carmeli, E. (2005). Physical activity in adolescence. A review with clinical suggestions. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 17, 13–22.
- MacPhail, A., Kirk, D., & Griffin, L. (2008). Throwing and catching as relational skills in game play: Situated learning in a modified game unit. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(1), 100–115.
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Taylor & Francis.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics.
- Morozova, L. S., Karpova, E. E., Kolosova, O., Kulikova, O., & Suvorova, T. N. (2022). The influence of the development of the region and the level of education on the quality of life of the population. *Revista Tempos e Espaços Em Educação*.
- Nafei, W. A. (2015). Meta-Analysis of the Impact of Psychological Capital on Quality of Work Life and Organizational Citizenship Behavior: A Study on Sadat City University. *International Journal of Business Administration*, 6, 42–59.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243.
- Oslin, J., & Mitchell, S. (2006). 5.5 Game-centered approaches to teaching physical education. *Physical Education*, 627.
- Pill, S. A. (2007). *Play with Purpose: A resource to support teachers in the implementation of the game-centred approach to physical education*. ACHPER Australia.
- Riecken, G., & Yavas, U. (2001). Improving quality of life in a region. *International Journal of Public Sector Management*, 14, 556–568.
- Silva-bueno, L., Meneses-claudio, B., Matta-solis, H., & Matta-zamudio, L. (2020). Health-Related Quality of life in Students of an Education Institution of Ventanilla. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 5(5), 966–972. <https://doi.org/10.25046/aj0505118>
- Tammelin, T. H., Näyhä, S., Hills, A. P., & Järvelin, M.-R. (2003). Adolescent participation in sports and adult physical activity. *American Journal of Preventive Medicine*, 24 1, 22–28.
- Tammelin, T., Näyhä, S., Laitinen, J., Rintamäki, H., & Järvelin, M.-R. (2003). Physical activity and social status in adolescence as predictors of physical inactivity in adulthood. *Preventive Medicine*, 37(4), 375–381.
- Turner, A. (2003). A comparative analysis of two approaches for teaching tennis: Game based approach versus technique approach. *2nd ITF Tennis Science and Technology Congress*.
- Valois, R. F., Zullig, K. J., Huebner, E. S., & Drane, J. W. (2004). Physical activity behaviors and perceived life satisfaction among public high

- school adolescents. *The Journal of School Health*, 74 2, 59–65.
- Violita, F., & Hadi, E. N. (2019). Determinants of adolescent reproductive health service utilization by senior high school students in Makassar, Indonesia. *BMC Public Health*, 19, 1–7.
- Wallander, J. L., Schmitt, M., & Koot, H. M. (2001). Quality of life measurement in children and adolescents: issues, instruments, and applications. *Journal of Clinical Psychology*, 57(4), 571–585.
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: Evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28–33.
- Wright, S., Mcneill, M., & Fry, J. M. (n.d.). *games from teaching , learning and mentoring perspectives The tactical approach to teaching games from teaching , learning and mentoring perspectives*. October 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/13573320902809153>
- Yen, H.-Y., Chiu, H.-L., & Huang, H.-Y. (2021). Green and blue physical activity for quality of life: A systematic review and meta-analysis of randomized control trials. *Landscape and Urban Planning*, 212, 104093.
- أحمد, س. (n.d.). *من خالل متجر تقييم تطبيقات مكتبات املتاحف املتاح*. <http://search.mandumah.com/Record/1182804>.  
محفوظة الحقوق جميع المنظومة 2022