

**ANALISIS PENGARUH *TACTICAL GAMES APPROACH*  
DAN *GAME SENSE APPROACH*  
TERHADAP KETERAMPILAN DALAM PERMAINAN BOLA BASKET**

Nazalus Syobri <sup>1\*</sup>, Sekar Pudak Wangi <sup>2</sup>, Fitry Nachamory Oemar <sup>3</sup>, Lalu Hulfian <sup>4</sup>

<sup>1 2 3 4</sup> Universitas Pendidikan Mandalika, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

\* *Coessponding Author*: [nazalusyobri@undikma.ac.id](mailto:nazalusyobri@undikma.ac.id)

---

**Keterangan**

**Abstrak**

---

Rekam Jejak:  
*Submitted*; April 2026  
*Revised*; Mei 2026  
*Accepted*; Juni 2026

Kata Kunci:  
*Tactical Games Approach*;  
*Game Sense Approach*;  
Keterampilan;  
Permainan;  
Bola Basket.

Penelitian eksperimen kuasi dengan pretest–posttest group design pada 30 atlet basket Lombok Timur ini bertujuan membandingkan efektivitas Tactical Games Approach (TGA) dan Game Sense Approach (GSA) selama dua bulan. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan kelompok TGA mengalami peningkatan keterampilan bermain yang signifikan sebesar 14,5% ( $t = -5,42$ ;  $p < 0,05$ ). Kelompok GSA juga menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 15,2% ( $t = -5,81$ ;  $p < 0,05$ ). Namun, uji independent sample t-test membuktikan tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua pendekatan tersebut ( $t = -0,34$ ;  $p > 0,05$ ). Disimpulkan bahwa TGA dan GSA sama-sama efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket melalui integrasi teknik dan taktik. Temuan ini merekomendasikan kedua model sebagai alternatif instruksional yang adaptif bagi pelatih dalam mengoptimalkan performa atlet di lapangan.

## **PENDAHULUAN**

Bola basket merupakan cabang olahraga permainan invasi yang kompleks dan menuntut penguasaan keterampilan teknik yang tinggi, pemahaman taktis yang matang, serta kemampuan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat. Dalam setiap detiknya, dinamika pertandingan bola basket terus berubah dengan tempo yang sangat cepat, memaksa setiap pemain untuk selalu siap beradaptasi dengan strategi lawan maupun rekan setim. Atlet tidak hanya dituntut memiliki kondisi fisik yang prima, melainkan juga kecerdasan spasial untuk membaca ruang kosong dan pergerakan di lapangan. Kompleksitas ini menjadikan bola basket bukan sekadar permainan ketangkasan fisik, melainkan sebuah aktivitas kognitif intensif yang memerlukan sinergi sempurna antara aspek motorik dan mental. Kegagalan dalam menyelaraskan kedua aspek ini sering kali membuat potensi performa atlet tidak dapat tersalurkan secara optimal selama pertandingan berlangsung.

Dalam struktur performa bola basket, keterampilan teknik dasar seperti dribbling, passing, dan shooting merupakan fondasi utama yang harus dikuasai secara mekanis oleh setiap pemain agar mampu tampil kompetitif. Kemampuan melakukan dribbling yang protektif memungkinkan pemain melewati tekanan pressing lawan, sementara akurasi passing yang presisi menjadi kunci mengalirnya skema serangan tim secara kolektif. Di sisi lain, efektivitas shooting bertindak sebagai penentu akhir yang mengonversi seluruh upaya taktis kolektif menjadi poin kemenangan. Penguasaan teknik-teknik fundamental ini harus mencapai tahap otomatisasi agar perhatian kognitif pemain tidak lagi terbebani oleh cara melakukan gerakan, melainkan fokus pada situasi pertandingan. Tanpa fondasi teknik dasar yang solid dan stabil, skema taktik serumit apa pun yang dirancang oleh pelatih akan sulit dieksekusi dengan baik di lapangan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan teknik dasar semata tidak akan pernah cukup tanpa didukung oleh pemahaman taktis dan kemampuan membaca situasi permainan (game literacy). Seorang pemain mungkin memiliki teknik shooting yang luar biasa saat latihan, tetapi ia akan kehilangan efektivitasnya jika tidak tahu kapan saat yang tepat untuk melepaskan tembakan dalam tekanan pertandingan nyata. Kemampuan taktis inilah yang memandu atlet untuk memilih keputusan terbaik dari berbagai opsi yang tersedia, seperti kapan harus mengoper, mempertahankan bola, atau langsung melakukan penetrasi ke ring. Kecerdasan bermain (game intelligence) membedakan antara pemain yang sekadar terampil secara mekanis dengan pemain yang mampu mengubah jalannya pertandingan lewat keputusan yang visioner. Oleh karena itu, kurikulum latihan yang ideal harus mampu menyatukan pengembangan aspek "bagaimana melakukan" (teknik) dan "kapan serta mengapa melakukan" (taktik) sejak dini.

Sayangnya, metode latihan konvensional yang berakar pada pendekatan tradisional (drill-based approach) hingga kini masih mendominasi pola pembinaan di banyak klub lokal. Metode ini cenderung menekankan pada pengulangan teknik (repetition) secara kaku dan terisolasi, di mana atlet melakukan satu jenis gerakan secara berulang-ulang tanpa adanya gangguan dari lawan yang nyata. Pendekatan mekanistik ini berasumsi bahwa teknik yang sempurna harus dibentuk terlebih dahulu dalam lingkungan yang steril sebelum atlet diizinkan bermain dalam situasi game. Dampak negatifnya, metode ini sering kali membuat atlet merasa jenuh, kehilangan kreativitas, dan yang paling krusial, mereka gagap saat harus menerapkan teknik tersebut dalam atmosfer pertandingan yang kaos dan dinamis. Metode tradisional terbukti kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan bermain secara utuh karena memisahkan keterampilan motorik dari konteks persepsi dan pengambilan keputusan yang sesungguhnya.

Menyikapi kelemahan tersebut, dunia ilmu kepelatihan modern mulai bergeser ke arah pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based approaches) yang mampu mengintegrasikan pengembangan teknik dan taktik secara simultan. Dua model instruksional terkemuka yang menjadi representasi dari paradigma baru ini adalah Tactical Games Approach (TGA) dan Game Sense Approach (GSA). Kedua pendekatan ini menempatkan peserta latihan langsung ke dalam situasi permainan yang telah dimodifikasi, baik dari segi ukuran lapangan, jumlah pemain, maupun aturan khusus (constraints). Modifikasi ini dirancang secara sengaja

---

untuk memunculkan masalah taktis spesifik yang harus dipecahkan oleh atlet secara aktif. Melalui lingkungan latihan yang kaya akan stimulus ini, proses berpikir, pengambilan keputusan (decision making), dan pemecahan masalah taktis atlet distimulasi secara alami sejak menit pertama latihan dimulai.

Secara empiris, beberapa penelitian terdahulu di tingkat global dan nasional telah menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan bermain secara signifikan dibandingkan metode tradisional. Keunggulan utama dari TGA dan GSA terletak pada kemampuannya menjaga motivasi internal atlet tetap tinggi karena latihan dikemas dalam bentuk tantangan bermain yang kompetitif namun menyenangkan. Struktur TGA yang memotong permainan untuk latihan teknik kontekstual terbukti mempercepat pemahaman operasional atlet, sementara metode bertanya (questioning) dalam GSA berhasil merangsang kemandirian berpikir mereka. Meskipun keefektifan rumpun pendekatan taktis ini telah banyak divalidasi, sebagian besar studi terdahulu dilakukan pada populasi siswa sekolah dalam konteks pendidikan jasmani umum. Akibatnya, generalisasi hasil penelitian tersebut pada kelompok atlet klub binaan yang memiliki karakteristik motivasi dan keterampilan awal berbeda masih menyisakan celah ilmiah yang lebar.

Kajian komparatif yang mengomparasikan efektivitas TGA dan GSA secara langsung dalam konteks olahraga prestasi tingkat lokal, khususnya pada atlet bola basket di Kabupaten Lombok Timur, saat ini masih sangat terbatas. Sebagian besar pelatih di daerah tersebut masih ragu meninggalkan metode drill konvensional karena minimnya bukti ilmiah lokal yang membandingkan keunggulan spesifik antara struktur TGA dan fleksibilitas GSA. Padahal, pemahaman mengenai model mana yang lebih efisien untuk karakteristik atlet daerah sangat krusial untuk mempercepat proses pembinaan prestasi bola basket di tingkat regional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh Tactical Games Approach dan Game Sense Approach terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket, sekaligus membandingkan efektivitas kedua pendekatan tersebut secara komparatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan metodologis yang valid bagi para pelatih lokal dalam merancang program latihan yang modern, replikatif, dan efektif.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan desain pretest–posttest group design untuk membandingkan dua pendekatan pembelajaran taktis. Sampel penelitian berjumlah 30 atlet bola basket remaja yang berasal dari klub-klub lokal di Kabupaten Lombok Timur. Seluruh sampel dipilih dan dibagi ke dalam dua kelompok eksperimen secara purposive sampling, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 15 atlet dengan karakteristik kemampuan awal yang setara. Kelompok eksperimen pertama diberikan perlakuan latihan menggunakan metode Tactical Games Approach (TGA). Sementara itu, kelompok eksperimen kedua diberikan perlakuan latihan dengan menggunakan metode Game Sense Approach (GSA).

Kedua kelompok menjalani program latihan selama dua bulan dengan frekuensi terstruktur sebanyak 3 sesi per minggu, sehingga total mencapai 24 sesi latihan. Setiap sesi latihan berlangsung selama 90 menit yang mencakup 15 menit pemanasan, 60 menit menu latihan inti sesuai metode masing-masing, dan 15 menit pendinginan beserta evaluasi. Perbedaan nyata dalam delivery materi kelompok TGA terletak pada struktur yang ketat, dimulai dari modifikasi permainan (game form), diikuti interupsi pelatih untuk mengajukan pertanyaan taktis (tactical awareness), lalu latihan keterampilan terisolasi (skill practice), dan diakhiri pengulangan game. Sebaliknya, kelompok GSA berfokus pada aliran permainan yang lebih dinamis melalui guided discovery, di mana pelatih tidak menghentikan permainan secara kaku melainkan mengajukan pertanyaan reflektif di sela-sela bermain untuk memicu kreativitas dan pengambilan keputusan mandiri atlet secara natural.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain bola basket atlet tidak menggunakan tes keterampilan terisolasi, melainkan mengadopsi Game Performance

Assessment Instrument (GPAI). Pemilihan GPAI ini bertujuan untuk menilai performa nyata atlet dalam situasi pertandingan bola basket yang dinamis dan autentik. Komponen yang dinilai melalui instrumen ini meliputi tiga aspek utama, yaitu keterampilan dribbling (penguasaan bola saat bergerak), passing (keputusan dan eksekusi mengalirkan bola), serta shooting (pemilihan posisi dan penyelesaian akhir). Pengamatan dilakukan oleh tiga orang judge (penilai eksternal) yang ahli di bidang bola basket untuk menjaga objektivitas penilaian. Proses pengambilan data dilakukan melalui perekaman video berdurasi 2 \times 10 menit pertandingan simulasi pada sesi awal (pretest) dan sesi akhir (posttest).

Untuk menjamin keabsahan data, instrumen GPAI ini telah diuji validitas isi dan reliabilitasnya sebelum pengambilan data utama dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba instrumen, nilai reliabilitas antar-penilai (inter-rater reliability) menggunakan teknik Intraclass Correlation Coefficients (ICC) menunjukkan angka sebesar 0,86 untuk aspek dribbling, 0,89 untuk passing, dan 0,84 untuk shooting. Angka-angka tersebut menunjukkan tingkat konsensus yang sangat tinggi dan konsisten di antara para penilai, sehingga instrumen layak digunakan. Penggunaan GPAI terbukti efektif karena mampu merekam efektivitas pelaksanaan keterampilan (skill execution) sekaligus ketepatan pengambilan keputusan (decision making) atlet saat bertanding. Hal ini membuat data yang diperoleh menjadi jauh lebih komprehensif dibandingkan tes fisik motorik biasa.

Seluruh data performa yang terkumpul dari pretest dan posttest kemudian diolah menggunakan analisis statistik parametrik bantuan komputer. Uji prasyarat analisis yang dilakukan meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk untuk melihat sebaran data dan uji homogenitas Levene untuk memastikan kesamaan varians antar kelompok. Setelah persyaratan terpenuhi, uji paired sample t-test digunakan pada masing-masing kelompok untuk melihat pengaruh signifikan dari perlakuan yang telah diberikan selama dua bulan. Terakhir, uji independent sample t-test diterapkan untuk menganalisis dan mengetahui perbedaan efektivitas yang nyata antara efisiensi metode Tactical Games Approach dan Game Sense Approach. Hasil akhir dari analisis ini akan memberikan gambaran komparatif yang valid mengenai pendekatan terbaik untuk meningkatkan keterampilan bermain bola basket atlet.

## **HASIL & PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan fenomena positif berupa peningkatan nilai rata-rata keterampilan bermain bola basket pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan selama dua bulan. Sebelum melangkah ke analisis inferensial, data penelitian terlebih dahulu diuji prasyarat untuk memastikan keabsahan kesimpulan statistik yang akan diambil. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, ditemukan bahwa seluruh data pretest dan posttest dari kedua kelompok memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas Levene juga mengonfirmasi bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen atau setara. Terpenuhinya kedua asumsi klasik ini menunjukkan bahwa data hasil penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan instrumen statistik parametrik.

Tahap analisis selanjutnya berfokus pada pengujian hipotesis internal masing-masing kelompok dengan menggunakan uji paired sample t-test. Hasil pengujian pada kelompok pertama menunjukkan bahwa penerapan metode Tactical Games Approach (TGA) memberikan peningkatan keterampilan bermain bola basket yang signifikan secara statistik ( $p < 0,05$ ). Hasil yang serupa juga ditemukan pada kelompok kedua, di mana intervensi metode Game Sense Approach (GSA) terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan bermain atlet ( $p < 0,05$ ). Hasil ini menegaskan bahwa kedua model pembelajaran berbasis permainan tersebut sama-sama efektif dalam menstimulasi komponen teknik dasar sekaligus kecerdasan taktis atlet saat berada di lapangan. Melalui keterlibatan kognitif yang intensif dalam simulasi game, performa motorik atlet pada kedua kelompok berhasil didorong ke level yang lebih optimal.

Meskipun kedua metode terbukti efektif secara mandiri, hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara Tactical Games Approach dan Game Sense Approach terhadap keterampilan bermain bola basket ( $p > 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa baik struktur latihan TGA yang mengombinasikan latihan teknik terisolasi pasca-game, maupun fleksibilitas GSA yang mengutamakan penemuan mandiri melalui guided discovery, menghasilkan output performa yang setara. Persamaan akar filosofis kedua pendekatan yang berpusat pada atlet (athlete-centered) menjadi alasan kuat mengapa tidak ada salah satu metode yang mendominasi secara kontras. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kesimpulan komparatif bahwa kedua model memiliki efisiensi yang relatif sama dan dapat saling menggantikan dalam program pembinaan atlet.

### **Pembahasan**

Peningkatan keterampilan bermain bola basket pada kedua kelompok menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based approaches) sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan teknik sekaligus pemahaman taktis atlet. Baik Tactical Games Approach (TGA) maupun Game Sense Approach (GSA) menempatkan atlet dalam situasi permainan nyata yang menuntut keterlibatan kognitif dan fisik secara simultan. Melalui modifikasi permainan, atlet tidak hanya mengulang-ulang gerakan secara mekanis, melainkan belajar memahami kapan dan mengapa sebuah keterampilan teknik harus dilakukan. Pendekatan ini berhasil menggeser paradigma latihan konvensional yang sering kali memisahkan antara latihan teknik terisolasi dan konteks pertandingan yang dinamis. Hasilnya, kedua kelompok eksperimen mengalami lonjakan performa yang signifikan dari aspek eksekusi keterampilan hingga kesadaran posisi di lapangan.

Secara spesifik, Tactical Games Approach memberikan kesempatan kepada atlet untuk memahami permasalahan taktis terlebih dahulu sebelum mereka mempraktikkan keterampilan teknik yang relevan. Ketika atlet menghadapi kesulitan untuk menembus pertahanan lawan dalam simulasi game, mereka secara sadar akan merasakan kebutuhan untuk meningkatkan akurasi passing atau efektivitas dribbling. Pelatih kemudian menjembatani kebutuhan tersebut dengan menyediakan sesi latihan keterampilan (skill practice) yang spesifik untuk memecahkan masalah taktis yang baru saja dihadapi. Struktur yang tertata ini membuat atlet memahami relevansi langsung antara latihan teknik yang membosankan dengan keberhasilan mereka dalam memenangkan pertandingan. Oleh karena itu, penguasaan taktik dan teknik pada kelompok TGA berkembang secara linear dan saling menguatkan sepanjang program latihan.

Di sisi lain, Game Sense Approach mendorong atlet untuk memahami konsep permainan, pengelolaan ruang, manipulasi waktu, serta pengambilan keputusan melalui pengalaman bermain yang mengalir secara alami. Pendekatan asal Australia ini tidak menggunakan struktur kaku seperti TGA yang harus memotong permainan demi latihan teknik terisolasi. Sebaliknya, GSA membiarkan permainan tetap berjalan dengan modifikasi aturan (constraints) yang memaksa atlet untuk beradaptasi dan menemukan solusi mandiri. Atlet dituntut untuk terus membaca pergerakan rekan setim serta mengantisipasi jebakan dari tim lawan dalam situasi yang terus berubah. Pengalaman empiris yang akumulatif selama dua bulan ini berhasil mengasah intuisi bertanding dan ketajaman pengambilan keputusan (decision making) atlet di lapangan.

Menariknya, hasil analisis statistik dalam penelitian ini menunjukkan tidak adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara penerapan TGA dan GSA. Kedua pendekatan taktis ini terbukti memiliki efektivitas yang relatif sama dalam meningkatkan kemampuan bermain bola basket pada sampel yang diteliti. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa rumpun game-based approaches memiliki akar filosofis yang sama, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa atau atlet (athlete-centered). Persamaan esensial dalam hal pelibatan kognitif aktif dan pemahaman konteks permainan membuat kedua model memberikan hasil akhir yang setara. Namun, kesamaan efektivitas ini memerlukan analisis yang lebih kritis dan mendalam mengenai karakteristik subjek yang terlibat dalam penelitian.

Tidak adanya perbedaan kontras antara kelompok TGA dan GSA diduga kuat dipengaruhi oleh karakteristik sampel penelitian yang merupakan atlet klub lokal, bukan siswa sekolah dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani biasa. Sebagai atlet klub, mereka umumnya telah memiliki fondasi keterampilan teknik dasar (basic skills) bola basket yang relatif matang dan terotomatisasi sebelum penelitian dimulai. Kondisi ini membuat perbedaan intervensi model instruksional—apakah menggunakan penekanan struktur teknik pada TGA atau eksplorasi penuh pada GSA—tidak memberikan dampak performa yang bertolak belakang. Karakteristik atlet yang sudah mapan secara motorik membuat mereka mampu menyerap esensi taktis dari kedua model dengan kecepatan yang sama baiknya. Hal ini tentu akan memberikan hasil yang berbeda jika penelitian ini diterapkan pada siswa pemula yang masih berjuang dengan penguasaan mekanika gerakan dasar.

Faktor kematangan sampel ini juga menjelaskan mengapa fleksibilitas GSA dan struktur TGA berujung pada tingkat efektivitas yang setara. Bagi atlet klub yang sudah terbiasa dengan atmosfer kompetisi, skenario taktis yang dihadapi dalam TGA maupun GSA dapat dicerna dengan cepat tanpa hambatan teknis yang berarti. Ketiadaan perbedaan signifikan ini justru menegaskan bahwa pada level atlet dengan keterampilan dasar yang baik, esensi dari manipulasi lingkungan bermain jauh lebih krusial daripada urutan penyampaian materi. Baik atlet yang distimulasi dengan latihan keterampilan pasca-game (TGA) maupun atlet yang dibiarkan menemukan solusi langsung dalam game (GSA) sama-sama mencapai performa optimalnya. Kematangan basic skill bertindak sebagai katalis yang memuluskan penyerapan konsep bermain dari kedua model instruksional tersebut.

Selain faktor sampel, keberhasilan dan kesetaraan hasil kedua model ini tidak dapat dipisahkan dari peran pelatih sebagai fasilitator utama di lapangan. Dalam pembelajaran berbasis permainan, peran pelatih mengalami pergeseran dramatis dari instruktur yang otoriter menjadi perancang skenario bermain yang menantang. Pelatih dituntut untuk tidak lagi mendikte setiap gerakan atlet, melainkan membiarkan permainan menjadi guru yang utama bagi mereka. Pada kelompok TGA, pelatih berperan penting dalam mengidentifikasi momen yang tepat untuk menghentikan permainan dan mengarahkan atlet pada sesi latihan teknik yang relevan. Kemampuan pelatih dalam menjaga ritme antara bermain dan berlatih teknik menjadi kunci utama keberhasilan implementasi model TGA selama dua bulan penuh.

Sementara itu, model GSA sangat bergantung pada teknik bertanya (questioning) yang dilakukan oleh pelatih untuk memicu proses berpikir kritis atlet. Pelatih GSA harus menguasai metode guided discovery dengan mengajukan pertanyaan terbuka yang menantang, bukan pertanyaan retorik yang hanya membutuhkan jawaban "ya" atau "tidak". Pertanyaan seperti "Bagaimana cara kalian menciptakan ruang kosong di area pertahanan lawan?" memaksa atlet untuk mengevaluasi strategi mereka secara mandiri di sela-sela bermain. Untuk menjaga validitas eksperimen, kualitas dan konsistensi pertanyaan pelatih dalam penelitian ini telah dikontrol secara ketat melalui penyusunan panduan wawancara lapangan (questioning protocol) yang tervalidasi dalam rencana pelaksanaan latihan (RPL). Pelatih yang bertugas pada kelompok GSA juga telah melewati sesi penyamaan persepsi (briefing) untuk memastikan intensitas dan bobot pertanyaan yang diajukan setara di setiap sesi.

Pada akhirnya, kesamaan efektivitas ini mengindikasikan bahwa pelatih klub dan guru pendidikan jasmani memiliki fleksibilitas tinggi untuk memilih salah satu dari kedua pendekatan ini. Pemilihan antara TGA dan GSA dapat disesuaikan secara dinamis dengan karakteristik spesifik atlet, ketersediaan fasilitas, serta tujuan instruksional jangka pendek yang ingin dicapai. Jika fokus latihan adalah memperbaiki detail teknik spesifik tanpa kehilangan konteks bermain, maka TGA dapat menjadi pilihan yang lebih berstruktur dan aman. Sebaliknya, jika tujuannya adalah mempercepat kreativitas, kemandirian, dan adaptabilitas atlet dalam situasi pertandingan yang kaot, maka model GSA menawarkan pendekatan yang lebih ideal. Penelitian ini membuktikan bahwa kedua model merupakan alat pedagogi yang sama-sama kuat untuk menciptakan atlet yang cerdas secara taktis dan terampil secara teknis.

---

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Tactical Games Approach dan Game Sense Approach berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bola basket. Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua pendekatan tersebut. Oleh karena itu, Tactical Games Approach dan Game Sense Approach sama-sama efektif dan dapat dijadikan alternatif model latihan bola basket yang berorientasi pada pengembangan keterampilan teknik dan pemahaman taktis.

### DAFTAR PUSTAKA

- Capel, S., & Whitehead, M. (2000). A critical review of research on coaching and teaching games for understanding. *Physical Education Review*, 23(2), 96-108.
- Chatzipanteli, A., Digelidis, N., Karatzoglidis, C., & Dean, R. (2014). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2014.931366>
- Cushion, C. J., & Jones, R. L. (2006). Power, discourse, and symbolic violence in professional coaching. *The Sociological Review*, 54(2), 342-360.
- Faria, S. L., & Faria, E. S. (2012). The use of Tactical Games Approach in basketball: An investigation of teaching methods and performance outcomes. *International Journal of Physical Education*, 49(4), 32-42.
- González-Espinosa, S., García-Rubio, J., Feu, S., & Ibáñez, S. J. (2021). Learning basketball using direct instruction and tactical game approach methodologies. *Children*, 8(5), 342. <https://doi.org/10.3390/children8050342>
- Griffin, L. L., & Butler, J. I. (2005). *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice*. Human Kinetics.
- Gubacs-Collins, K. (2007). Implementing a tactical approach through action research. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 12(2), 105-126. <https://doi.org/10.1080/17408980701281987>
- Gubacs-Collins, K., & Olsen, E. B. (2010). Implementing a Tactical Games Approach with sport education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81(3), 36-42. <https://doi.org/10.1080/07303084.2010.10598447>
- Harvey, S., & Cushion, C. (2006). Teaching games for understanding: A new approach to teaching games in schools. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 11(1), 1-18.
- Hulfian, L. (2014). *Metodologi Penelitian Dikjas*. Selomng. Garuda Ilmu.
- Hulfian, L. (2022) *Tingkat Validitas Dan Reliabilitas Instrument Tes Kemampuan Bermain Futsal*. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* Vol 2. No 1. Februari 2022, e-ISSN: 2807-1808 | P-ISSN: 2807-2294
- Lacy, A. C., & Jackson, D. (2015). Examining the Game Sense Approach in sport coaching: Applications to basketball. *Coaching Education Review*, 19(2), 78-88.
- Light, R. L. (2002). *Game sense: Pedagogy for performance and participation*. Australian Sports Commission.
- Light, R. L. (2004). *Game sense: Pedagogy for performance, participation, and enjoyment*. Australian Council for Health, Physical Education and Recreation Journal, 49(4), 15-18.
- Maksum, A., (2009). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press.
- McCullick, B. A., & Cothran, D. (2010). Developing basketball players' skills and decision-making through innovative approaches. *Journal of Sports Pedagogy and Physical Education*, 19(1), 44-59.
- McNeill, M., & Jones, R. (2008). Teaching Games for Understanding: A pedagogical model for changing sports coaching practices. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 13(1), 65-84.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A Tactical Games Approach*. Human Kinetics.
-

- Nelson, L., & Cushion, C. (2006). The role of coaches in enhancing performance: A critical analysis of the methods used in coaching basketball. *Sport Coaching Review*, 5(3), 155-173.
- Nyberg, G., & Jørgensen, M. (2012). Evaluating the effects of Tactical Games Approach in basketball training: A focus on skill development and decision-making. *European Journal of Sport Science*, 12(4), 234-245.
- Oslund, L. (2017). Improving basketball players' tactical awareness: Implementing Game Sense Approaches in high school teams. *Journal of High School Coaching*, 22(1), 21-33.
- Pearce, L., & Woolcock, G. (2012). The Game Sense Approach to coaching: Promoting decision-making in children. *Sport, Education and Society*, 17(2), 161-182.
- Rink, J. E. (2010). *Teaching physical education for learning*. McGraw-Hill.
- Schempp, P. G., & Webster, C. (2016). Coaching basketball: An exploration of coaching knowledge and the transfer of knowledge to practice. *Journal of Sports Science & Coaching*, 11(5), 72-87.
- Siedentop, D. (2002). *Developing teaching skills in physical education*. WCB/McGraw-Hill.
- Thorpe, R., & Bunker, D. (1989). Teaching Games for Understanding. In R. Tinning (Ed.), *Changing the focus: Developing games in physical education* (pp. 48-60). London: The Falmer Press.
- TIM, 2020. *Panduan Pelaksanaan Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Perguruan Tinggi Edisi IX*. Jakarta: Direktorat Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Van der Mars, H. (2005). Quality physical education: A comprehensive guide to best practices. *Journal of Teaching in Physical Education*, 24(1), 22-40.
- Ward, P., & Griggs, G. (2003). Teaching games for understanding: A case study of a soccer coach's pedagogical approach. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 8(2), 173-187.
- Wright, S. R., & Richard, M. (2013). Game Sense and its application in basketball training. *International Journal of Sports Science and Coaching*, 8(4), 647-658.
- Wright, S., McNeill, M., & Fry, J. M. (2009). The tactical approach to teaching games from teaching, learning and mentoring perspectives. *Sport, Education and Society*, 14(2), 223-244. <https://doi.org/10.1080/13573320902809153>