

**PENERAPAN METODE KOMBINASI PERMAINAN TARGET  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK BERMAIN  
BOLA BASKET PADA SISWA KELAS IX.5  
SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

**Maryanti**

Guru SMP Negeri 2 Palembang  
Surel:maryanti@gmail.com

**Abstract: Application Of Target Game Combination Methods In Improving The Learning Outcomes Of Pjok Playing Basketball In Class IX.5 Students Of SMP Negeri 2 Palembang.** In the implementation of PJOK learning in basketball games at SMP Negeri 2 Palembang, it still faces obstacles and can even be said to have not been successful. This study aims to obtain information and discuss efforts to improve the ability to play basketball through the Combined Game Target Method for class IX.5 students of SMP Negeri 2 Palembang in the 2018/2019 academic year after being given. This research will be conducted on students of class IX.5 SMP Negeri 2 Palembang which is located at Jln. AKBP H. M. Amin No.42 Kec. Bukit Kecil Kel. 24 Ilir Palembang, Province of South Sumatra, on material variations and specific combinations of motion in basketball games. The research was carried out within three months, from September to November 2018. The subjects of this study were students of class IX.5 SMP Negeri 2 Palembang in the 2018/2019 academic year with a total of 32 students. From the results of learning activities that have been carried out for two cycles, and based on all the discussions and analyzes that have been carried out, it can be concluded that learning with the Target Game Combination Method has a positive impact in improving student learning outcomes which is marked by an increase in student learning completeness in each cycle.

**Keywords:** PJOK, Learning Outcomes, Combination Target Game Methods

**Abstrak: Penerapan Metode Kombinasi Permainan Target Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Bermain Bola Basket Pada Siswa Kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang.** Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK pada permainan bola basket pada SMP Negeri 2 Palembang masih mendapat kendala bahkan dapat dikatakan belum berhasil. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang upaya meningkatkan kemampuan bermain Bola Basket melalui Metode Kombinasi Permainan Target siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang Tahun Pelajaran 2018/2019 setelah diberikan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang yang terletak di Jln. AKBP H. M. Amin No.42 Kec. Bukit Kecil Kel. 24 Ilir Palembang, Provinsi Sumatera Selatan , pada materi variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam permainan bola basket. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu tiga bulan, yakni bulan September sampai dengan bulan November 2018. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang Tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 32 orang siswa. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Metode Kombinasi Permainan Target memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus.

**Kata Kunci:** PJOK, Hasil Belajar, Metode Kombinasi Permainan Target

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportivitas-spiritualsosial). Di samping itu pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk di sekolah menengah pertama, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara total. Tujuan Pendidikan Jasmani untuk mengembangkan kebugaran fisik, mental, emosional dan sosial melalui kegiatan fisik.

Salah satu mata pelajaran yang ada di SMP adalah mata pelajaran PJOK. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembelajaran Penjasorkes diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Adapun cabang dari mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Palembang adalah permainan bola basket.

Permainan bola basket adalah salah satu olahraga yang paling populer di dunia dan sudah dimainkan dari usia junior hingga ke level profesional. Dasar dan teknik olahraga ini bertumpu pada kemampuan olah bola menggunakan kedua tangan dengan kombinasi gerakan seluruh tubuh. Permainan bola basket ini bahkan menjadi cabang olahraga terpopuler di Amerika Serikat, yang terkenal dengan kompetisi junior baik di level sekolah, level kuliah NCAA, dan salah satu kompetisi terakbar NBA. (Winardi, 2018).

Adapun tujuan dan manfaat olahraga ini terbagi dalam beberapa kategori yakni tujuan permainan secara

tim, individu, dan manfaat secara umum untuk kesehatan. Gerakan dari permainan bola basket mengharuskan seluruh otot tubuh bekerja lebih cepat, untuk otot kaki sebagai tumpuan untuk melompat dan melakukan pivot/dribbling, serta tangan untuk memadukan berbagai teknik dasar bola basket seperti passing, shooting, finishing, dan blocking. (Winardi, 2018).

Berdasarkan proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Palembang sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapatnya hasil pembelajaran kurang memuaskan setelah dilakukan observasi oleh penulis. Kendala yang dihadapi oleh guru adalah masih terdapatnya hasil belajar yang kurang memuaskan pada materi bermain bola basket. Setelah diobservasi pada permainan bola basket, masih banyak siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang yang belum tuntas dalam permainan bola basket khususnya teknik memasukan bola ke dalam ring basket. Siswa masih belum menguasai teknik cara melempar bola ke dalam ring basket. Berdasarkan data ulangan harian dari 32 siswa yang mengikuti bermain bola basket, terdapat 12 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yakni 75, sementara siswa yang belum tuntas terdapat 20 yang belum mencapai KKM. Melihat hasil yang telah di dapat di simpulkan proses pembelajaran belum berjalan dengan baik. Masih terdapatnya ketimpangan antar harapan dengan kenyataan yang terlalu jauh.

Penyebab yang menjadikan hasil belajar siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang menjadi rendah karena guru belum menguasai teknik pembelajaran yang baik kepada siswa. Guru belum maksimal mencontohkan cara bermain basket yang sesuai dengan karakter siswa. Kemudian siswa kurang semangat dalam mengikuti proses bermain bola voli, mereka kurang memperhatikan apa yang telah di contohkan guru.

Dengan demikian untuk meningkatkan hasil bermain bola basket siswa dalam memasukan bola ke ring basket perlu adanya upaya peningkatan keseriusan dan motivasi dari para siswa itu sendiri. Maka dari itu diperlukan

sebuah metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Metode pembelajaran yang dimaksud disini adalah metode pembelajaran yang mengarah bagaimana siswa terlatih untuk serius, termotivasi dan terbiasa melempar obyek lempar secara tepat ke tempat yang telah ditentukan. Akan tetapi yang harus diperhatikan adalah bahwa metode pembelajaran ini harus tetap memberikan unsur pendidikan dan kesenangan.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang harus diciptakan melalui tukar menukar pesan atau informasi seorang guru kepada anak didik sehingga dapat diserap dan dihayati pesan dari pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila didukung dengan sarana prasarana yang memadai, metode belajar yang digunakan serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun sebaliknya, pembelajaran tidak akan berjalan lancar apabila tidak didukung dengan sarana prasarana, metode belajar yang monoton, serta ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih metode belajar yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang yakni metode Metode Kombinasi Permainan Target. Metode ini sangat cocok dengan karakteristik siswa yang memadukan dengan cara bermain sehingga belajar tidak menjadi jenuh dan membosankan.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: "Apakah penerapan Metode Kombinasi Permainan Target dapat meningkatkan hasil belajar PJOK bermain bola basket pada siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang Tahun Ajaran 2018-2019?".

Berdasarkan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang penerapan Metode Kombinasi Permainan Target dapat meningkatkan hasil belajar PJOK bermain bola basket pada siswa kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang Tahun Ajaran 2018-2019 setelah diberikan.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2013:46). Penilaian digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan dan perbaikan proses pembelajaran. Penilaian yang dimaksud dalam konten ini adalah penilaian hasil belajar. Hasil belajar merupakan sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Menurut Susanto (2013:5) "Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menguasai semua bidang pendidikan, baik itu dalam bidang akademik maupun non-akademik termasuk bidang olahraga. Bidang olahraga ada tiga jenis diantaranya yaitu olahraga prestasi, olahraga kesehatan dan Penjas. Penelitian ini memfokuskan pada bidang olahraga Penjas.

Baley (dalam Anastasia Widdjantini & Imanuel Hitipeuw, 1996: 185) menjelaskan bahwa "pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar atau adaptasi organ tubuh, saraf, intelegensi, emosi, dan rasa indah, semuanya dihasilkan oleh aktivitas tubuh".

Definisi yang pernah dirujuk nasional Mendikbud 413/U/1957 (dalam Rusli Lutan, 2001: 61) mengungkapkan bahwa "pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk

meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional”.

Menurut Barrow (dalam Bambang Abduljabar.2010) “pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan, senam, dan latihan jasmani (*exercise*)”.

Sedangkan menurut J.B Nash (dalam Victor Simanjuntak dkk, 2008: 1-3) mendefinisikan bahwa “pendidikan jasmani sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan keseluruhan dengan menggunakan/menekankan pada aktivitas fisik yang mengembangkan fitness, organ tubuh, kontrol neuro-muscular, kekuatan intelektual, dan pengendalian emosi”.

Pengertian Bola Basket adalah olahraga yang dilakukan secara berkelompok dan dimainkan oleh dua tim yang berlawanan. Masing-masing tim memiliki 5 orang anggota. Setiap tim harus berusaha mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam ring lawan.

Standar internasional permainan bola basket adalah 4 babak, waktu setiap babak adalah 10 menit (4×10 menit), dengan jeda waktu istirahat 10 menit. Tapi khusus untuk NBA berbeda, mereka menggunakan format 12 menit per setiap babak (4×12 menit). Aturan permainan di Indonesia sendiri, tentu saja mengikuti standar 4 x 10 menit.

*Target games* adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2003: 21) menjelaskan “*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*”. *Target games* merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang

dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam. Bentuk-bentuk target games yang biasa dilakukan, misalnya panahan, golf, bowling, billiards, snooker dengan berbagai modifikasinya.

Dalam *target games* para siswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan para siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya. Perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera tampak dalam perilaku nyata maupun tersembunyi.

Proses belajar dapat berlangsung bila disertai kesadaran dan intensitas kemauan dari individu yang belajar. Sikap dan perbuatan yang ditujukan dalam kemandirian merupakan kebutuhan dasar dari setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan diri. Atas dasar itu, maka dirasa penting pembelajaran pendidikan jasmani dirancang sedemikian rupa sehingga pengalaman gerak yang diberikan dapat mendorong pengembangan konsep diri yang positif dengan memberikan perasaan sukses walaupun perlu juga sesekali peserta didik disadarkan dengan keterbatasan kemampuan dirinya. Konsep diri memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar, sehingga anak yang dengan sendirinya akan menganggap bahwa belajar tidak lagi menjadi kewajiban namun belajar menjadi kebutuhan. Bila siswa memiliki konsep diri yang tinggi maka belajar

menjadi kegiatan yang menyenangkan karena akan menemukan hal-hal baru yang setiap hari. Siswa tersebut akan mampu mengamati dirinya sendiri, berpikir tentang dirinya sendiri, menilai dirinya sendiri, dan berusaha dengan berbagai cara untuk menyempurnakan dan mempertahankan diri.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktikpraktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Basrowi 2008:28).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Palembang terletak di Jl. Akbp H. Moh. Amin No.42, 24 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30113. Waktu penelitian pada semester ganjil bulan September s.d November 2018 tahun pelajaran 2018/2019. Kelas yang menjadi subjek penelitian adalah kelas IX.5 SMP Negeri 2 Palembang yang siswanya berjumlah 32 orang pada pokok bahasan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam permainan bola basket.

Model penelitian yang diadopsi dalam penelitian ini adalah mengacu kepada model penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2012:2) "Penelitian Tindakan Kelas merupakan satu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama".

Dalam melaksanakan sebuah penelitian, PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK. Arikunto (2012, hlm. 16) menjelaskan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan

yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

#### **PEMBAHASAN**

##### **Siklus Pertama**

Guru membuka dengan mengucapkan salam. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru menayakan kelengkapan pembelajaran kepada peserta didik. Guru memberikan pengarahannya kepada peserta didik dengan mengaitkan dengan materi yang sebelumnya. Peserta didik melempar bola terarah dengan sasaran yang telah ditentukan. Permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan garis dengan jarak yang sudah ditentukan. Permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara melempar bola, kemudian peserta didik berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Peserta didik memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik di suruh merapikan semua peralatan yang telah di gunakan saat bermain . Guru memberikan pengarahannya atas permainan yang telah dilakukan Kemudian guru membubarkan permainan dan masuk ke kelas .

Pengambilan data observasi awal dilakukan dengan menggunakan lembar observasi/ pemantauan kegiatan siswa .Proses pelaksanaan kegiatan tindakan pada observasi awal pembelajaran dilakukan oleh peneliti bersama guru dengan menggunakan lembar pengamatan guru, Kriteria pemberian nilai untuk kegiatan guru dilakukan dengan memberi kode (v) pada kolom penilaian. Berikut hasil pengamatan kegiatan guru pada tabel berikut.

Pengamatan kegiatan siklus I dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti dan guru kolaborator, dalam hal ini guru kolaborator sendiri yang bertindak sebagai guru pengamat. Kegiatan peneliti siswa selama proses pembelajaran berlangsung diamati melalui lembar pengamatan guru dan lembar pengamatan siswa. Berikut disajikan pada hasil pengamatan kegiatan guru siklus I .

**Tabel 1 Nilai Tes Formatif Siklus I**

Jumlah Nilai	=	2130
Jumlah Nilai	=	<b>3200</b>
Maksimal ideal		
Rata-rata Nilai	=	<b>66.56</b>
Tercapai		
Jumlah siswa yang belum tuntas	=	<b>26</b>
Jumlah siswa yang tuntas	=	<b>6</b>
Persentase Belum tuntas	=	<b>81.25</b>
Persentase ketuntasan	=	<b>18.75</b>
Klasikal	=	<b>Belum Tuntas</b>

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran metode Metode Kombinasi Permainan Target diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66.56 dan ketuntasan belajar mencapai 18,75% atau ada 6 siswa dari 32 siswa yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 18.75 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Guru perlu menympiakan kompetensi belajar dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan; dan (b) Sebagai umpan balik guru perlu memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan.

#### **Siklus kedua**

Guru membuka dengan mengucapkan salam. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru menayakan kelengkapan pembelajaran kepada peserta didik. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik dengan mengaitakan denagan materi yang sebelum nya. Peserta didik melempar bola terarah dengan sasaran yang telah di tentukan.

Permainan yang yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan garis dengan jarak yang sudah ditentukan.

Permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara melempar bola, kemudian peserta didik berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

Peserta didik memasukan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik di suruh merapikan semua peralatan yang telah di gunakan saat bermain .Guru memberikan pengarahan atas permaianan yang telah dilakukan. Kemudian guru membubarkan permainan dan masuk ke kelas

Pengamatan kegiatan siklus II dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti dan guru kolabolator, dalam hal ini guru kolaborator sendiri yang bertindak sebagai guru pengamat. Berikut disajikan dalam bentuk tabel 2 hasil belajar siswa siklus II.

**Tabel 2 Nilai Tes Formatif Siklus II**

Jumlah Nilai	=	2445
Jumlah Nilai	=	<b>3200</b>
Maksimal ideal		
Rata-rata Nilai	=	<b>76.41</b>
Tercapai		
Jumlah siswa yang belum tuntas	=	<b>4</b>
Jumlah siswa yang tuntas	=	<b>28</b>
Persentase Belum tuntas	=	<b>12.50</b>
Persentase ketuntasan	=	<b>87.50</b>
Klasikal	=	<b>Tuntas</b>

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode Metode Kombinasi Permainan Target diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76.41 dan ketuntasan belajar mencapai 87.50 % atau ada 28 siswa dari 32 siswa yang telah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebesar 92,00% lebih besar dari

persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan belajar aktif. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut: Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

#### **Pembahasan**

Dari hasil pengamatan pelaksanaan tindakan siklus I ini secara keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Kombinasi Permainan Target belum ada peningkatan hasil belajar siswa dalam materi variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam permainan bola basket. Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang tidak bisa melakukan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam permainan bola basket. Namun Hasil pengamatan pelaksanaan tindakan siklus II ini secara keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan Metode Kombinasi Permainan Target ada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table di bawah ini.

**Tabel 3 Perkembangan Hasil Belajar Siswa**

Proses Pembelajaran	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan	
		Jumlah	Persen
Siklus I	66.56	6	18,75%
Siklus II	76.41	28	87.50%

#### **KESIMPULAN**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode Kombinasi Permainan Target memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (18,75%) dan siklus II (87.50%).

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar PJOK lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: Guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode Kombinasi Permainan Target dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran. Mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Ketika memberikan materi bahan ajar guru sangat terbantu dengan adanya media ajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduljabar, Bambang. 2010. *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Rizqi Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Anastasia Widdjajantin & Imanuel Hitipeuw. (1996). *Ortopedik tunanetra*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru, Direktorat Jendral Pendidikan Tenaga Akademik, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Basrowi, Suwandi, 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia

- Lutan, Rusli. 2001. *Asas- asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta. Depdiknas
- Mitchell, S.A., Oslin, J., dan Griffin, L. (2003). *Sport Foundation for Elementary Physical Education : A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Victor G Simanjuntak, dkk. 2008. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.
- Winardi, F. (2018, Februari 20). *Tujuan dan Manfaat Permainan Bola Basket Terlengkap*. Retrieved Juli 25, 2018, from <https://www.firmanwinardi.com:https://www.firmanwinardi.com/2018/02/tujuan-manfaat-permainan-bola-basket.html>