

## PENERAPAN MODEL *TACTICAL GAMES APPROACH* TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET PADA SISIWA KELAS VIII

Hasyami Rafsanjani, Arif Yanuar Musrifin, Ruki Febri Hartika

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FIKKM, Universitas Pendidikan Mandalika

Program Studi Pendidikan Olahraga, FIK, Universitas Negeri Padang

Email: [hasyamirafsanjani09@gmail.com](mailto:hasyamirafsanjani09@gmail.com)

Received: 10 Mei 2023; Accepted 18 Juli 2023; Published 29 September 2023

Ed: September 2023: 132-142

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini, masih banyak peserta didik yang belum paham melakukan teknik *shooting*, dan masih salah dalam melakukannya. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Labuhan Haji tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Labuhan Haji. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi kegiatan siswa dan guru, penilaian hasil belajar menggunakan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada siklus I adalah 66,68 sedangkan rata-rata nilai pada siklus II mencapai 85,09. Ketuntasan klasikal pada siklus I 50% dan pada siklus II 90%, terjadi peningkatan sebesar 40%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model *tactical games approach* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket kelas VIII SMP Negeri 2 Labuhan Haji tahun 2023.

**Kata Kunci:** Model *Tactical Games Approach*, Shooting Bola Basket.

### Abstract

*The problem in this study, there are still many students who do not understand shooting techniques and are still wrong in doing so. The goal to be achieved is to find out the learning outcomes of shooting basketball for class VIII students of SMP Negeri 2 Labuhan Haji in 2023. The research method used is classroom action research which consists of 2 cycles, each cycle consisting of four stages, namely: planning, implementing action, evaluation, and reflection. The subjects of this study were class VIII A students of SMP Negeri 2 Labuhan Haji. Data collection techniques consist of tests and observations. The data analysis technique was carried out descriptively. The research instrument used observation sheets of student and teacher activities and assessment of learning outcomes using student learning outcomes tests. The results showed that the average value in the first cycle was 66.68 while the average value in the second cycle was 85.09. Classical completeness in cycle I was 50% and in cycle II was 90%, there was an increase of 40%. This study concludes that the application of the tactical games approach model can improve learning outcomes in class VIII basketball shooting at SMP Negeri 2 Labuhan Haji in 2023.*

**Keywords:** *Tactical Games Approach Model, Basketball Shooting.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk, tetapi pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari suatu proses pendidikan. Apabila upaya pembelajaran tertentu memberikan hasil belajar yang baik, maka proses kegiatan pembelajaran juga dapat dikatakan efisien (Mastiyah, 2018). Guru sebagai pendidik dan siswa sebagai penerima proses pendidikan tersebut merupakan hal yang paling berperan dalam mendapatkan hasil belajar yang optimal (Hadjarati & Haryanto, 2020). Penguasaan materi dapat diukur melalui keberhasilan dalam belajar melalui materi yang disampaikan. Fenomena yang terjadi selama ini sebagai guru Pendidikan Jasmani dihadapkan pada kecenderungan dan isu rawan dikalangan generasi muda yang bisa didapatkan melalui nilai. Peran guru dalam penyampaian tema akan berpengaruh terhadap siswa dalam mencapai keberhasilan belajar (Mastiyah, 2018). Memahami faktor apa saja yang siswa butuhkan sangat penting untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang terbaik (Friskawati & Sobarna, 2019). Melalui proses belajar mengajar, guru bertugas sebagai pendorong, pemacu, pembimbing, dan pemberi fasilitas belajar untuk siswa dalam pencapaian tujuan (Dai dkk., 2021). Guru Pendidikan Jasmani tidak boleh mengesampingkan tujuan pendidikan yang melingkupi perkembangan siswa. Perkembangan siswa menjadi tanggung jawab guru secara penuh dalam mengetahui apapun yang ada di kelas berkaitan dengan proses kembang siswa.

Menurut (Acikmese dkk., 2020) Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu/tim putra maupun putri, yang masing-masing regu/tim terdiri dari lima orang pemain. Mencegah pemain lawan untuk membuat angka/memasukkan bola ke basket/keranjang regu sendiri dan membuat angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket/keranjang lawan merupakan tujuan dari permainan bola basket (Wanena, 2018). Permainan bola basket mempunyai beberapa macam keterampilan gerak, yaitu: mengoper (*passing*), menangkap (*catching*), menggiring (*dribbling*), menembak ke ring (*shooting*) (Muttaqin dkk., 2019), menumpu satu kaki (*pivot*). Keterampilan gerak tersebut bersifat keharusan yang mestinya dimiliki oleh pemain bola basket apabila ingin dikatakan mahir. Kemahiran dalam melakukan keterampilan gerak tersebut mestinya senantiasa diasah dalam suatu pelatihan ataupun dalam program pendidikan mestinya disampaikan oleh guru dengan metode yang sesuai untuk siswa.

Menurut (Rahman, 2023) Bola basket yaitu merupakan sebuah permainan yang mempunyai gerakan yang mengandung beberapa unsur yaitu gabungan dari berjalan, berlari, melempar, melompat dan mempunyai unsur kekuatan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, dan unsur pendukung lainnya. Kemampuan fisik yang baik dalam bermain bola basket merupakan persyaratan yang diperlukan dalam melakukan gerakan-gerakan kompleks tersebut (Hidayatullah, 2019). Gerakan-gerakan yang kompleks dalam permainan bola basket akan mudah dilakukan apabila mempunyai kondisi fisik yang optimal. Siswa membutuhkan dukungan dari guru Pendidikan Jasmani untuk memperoleh kondisi fisik yang optimal sebagai tolak ukur kebugaran jasmani. Guru Pendidikan Jasmani berperan penuh terhadap perkembangan motorik siswa yang diajarnya (Burhanuddin, 2023).

Menurut (Muttaqin dkk., 2019) *Shooting* merupakan usaha pemain bola basket dalam memasukkan bola kedalam keranjang (ring) lawan. Teknik *shooting* dalam permainan bola basket antara lain: tembakan kaitan, tembakan *lay-up*, menangkap bola kemudian *lay-up*, tembakan melompat dengan dua tangan (*jump shoot*), dan tembakan satu tangan di atas kepala (*one hand set shoot*) (Hermawan & Rachman, 2018). Permainan bola basket akan semakin lebih menarik apabila usaha-usaha dalam melakukan *shooting* dari masing-masing tim bervariasi (Kusumawati & Muhamad, 2020). Hal inilah yang menjadikan teknik *shooting* dalam bola basket sangat penting

dalam penguasaan teknik dasar, agar usaha melakukan tembakan mencapai target yaitu bola dapat masuk ke dalam keranjang lawan. Dalam meningkatkan teknik *shooting* pada pemain bola basket salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu *Tactical Game*. *Tactical Game* dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Disamping itu, pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sesungguhnya (Febrianta, 2014). Tujuan pendekatan pembelajaran permainan melalui *Tactical Game* ini bagi siswa, diantaranya: (1) Untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan, (2) memberikan penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, (3) memberikan kesenangan dalam beraktivitas, dan (4) memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti melihat proses pengajaran dan berdiskusi dengan guru olahraga SMP Negeri 2 Labuhan Haji, masih banyak peserta didik yang belum paham melakukan teknik *shooting*, dan masih salah dalam melakukannya. Dari permasalahan ini peneliti sangat tertarik mengangkatnya untuk penelitian. Peserta didik yang melakukan teknik *shooting* hanya beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai cukup, selebihnya peserta didik masih banyak yang salah dalam melakukan teknik *shooting*. Kebanyakan peserta didik hanya asal melakukan *shooting* pada ring, terutama pada saat dilakukan permainan bola basket. Permasalahan ini harus dicari solusinya agar meningkatkan keterampilan peserta didik dan kedepannya dapat meningkatkan prestasi olahraga SMP Negeri 2 Labuhan Haji terutama dalam bidang bola basket. Oleh karena itu peneliti akan memberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *tactical game* (*Tactical Game Approach*) demi meningkatkan kemampuan *shooting* pada permainan bola basket tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh (Siregar & Abady, 2019). ada beberapa pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran olahraga, salahsatunya adalah pendekatan taktis (*Tactical Game Model*).

Adapun acuan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Indrayogi, 2021) dengan judul Model *Tactical Gamedan Academic Learning Time* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam penelitian ini mendapatkan hasil adanya pengaruh terhadap *academic learning time* dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka bisa diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini model *tactical game* berpengaruh terhadap *academic learning time* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Bobi dkk., 2019) dengan judul Penerapan model pembelajaran *tactical game* terhadap kemampuan *lay up shoot* bola basket. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik dasar *lay up shoot* melalui penerapan model pembelajaran *tactical game* memberikan dampak positif pada siswa saat belajar teknik dasar *lay up shoot* dalam permainan bola basket dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar *lay up shoot*.

Perbedaan penelitian ini terhadap penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini hanya fokus pada satu model pembelajaran yaitu *tactical game* dan penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan *shooting* bola basket peserta didik. Selain itu perbedaan pada Subjek dalam penelitian, dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Labuhan Haji. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk melihat kemampuan teknik *shooting* siswa kelas VIII. Dengan itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Tactical Game Approach* Terhadap Belajar *Shooting* Bola Basket Kelas VIII SMP Negeri 2 Labuhan Haji”.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut (Erawan, 2019) penelitian tindakan kelas ini didesain untuk memecahkan masalah-masalah yang diaplikasikan secara langsung di dalam kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar *shooting* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Labuhan Haji tahun 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII-A di SMP Negeri 2 Labuhan Haji yang berjumlah 22 siswa.

Peneliti dan Guru mata pelajaran menyusun instrumen interval nilai siswa dengan ketuntasan minimal (KKM) 65. Interval nilai siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
88-100	A	Sangat Baik
74-87	B	Baik
65-73	C	Cukup
<65	D	Kurang

Nilai akhir pembelajaran *shooting* bola basket dengan model pembelajaran *tactical games*, untuk memperoleh nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{nilai kognitif} + \text{afektif} + \text{psikomotor}}{\text{jumlah aspek}}$$

Sumber: (Komarudin, 2015)

Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang menggunakan analisis deskriptif sederhana sehingga lebih memudahkan peneliti untuk menganalisis dan mengolah data hasil penelitian. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di lapangan basket SMPN 2 Labuhan Haji dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Proses pengumpulan data ditempuh melalui tindakan siklus I dan II sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan melakukan evaluasi tentang hasil belajar *shooting* bola basket.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif Siklus I

	N	Range	Minim um	Maxim um	Sum	Mean	
	Statisti c	Statisti c	Statisti c	Statistic	Statisti c	Statisti c	Std. Error
Siklus I	22	30	52	82	1467	66.68	1.829
Valid (listwise)	N 22						

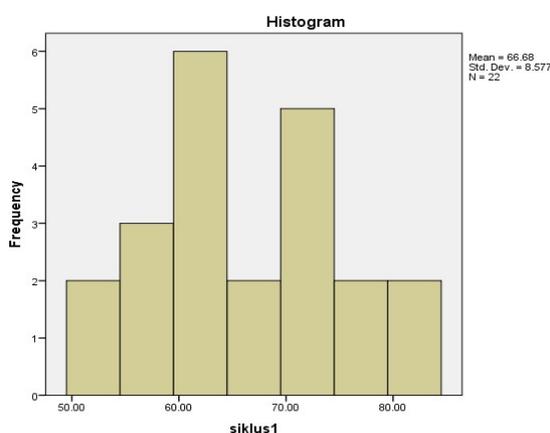
Berdasarkan data analisis hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa, nilai maximum yang diperoleh 82, sedangkan nilai minimum diperoleh 52 dengan nilai rata-rata 66,68 dengan jumlah nilai sebesar 1467 dari 22 orang siswa pada siklus I

Tabel 3. Hasil Keseluruhan Siklus I

Jumlah Siswa	22 orang
Jumlah Nilai	1.467
Siswa yang Tuntas	11 orang
Siswa yang Tidak Tuntas	11 orang
Nilai Rata-rata	66,68
Nilai Tertinggi	82
Nilai Terendah	52
Persentase Ketuntasan	50%

Dari data hasil belajar siswa pada siklus I, dari 22 orang siswa ditemukan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 orang siswa, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 11 orang, dengan rata-rata nilai 66,68 dengan persentase ketuntasan belajar dinyatakan tidak tercapai, yaitu 50%.

Gambar 1. Grafik Evaluasi Siklus I



Siswa yang dinyatakan berhasil mencapai KKM, bila prestasi yang berhasil dicapai minimal 65. Data dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 66,68 dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 52, sedangkan prosentase ketuntasannya baru mencapai 50%. Secara klasikal angka ini belum mencapai angka ketuntasan yang diharapkan yaitu 85%. Dengan demikian peneliti harus melakukan perbaikan dengan melaksanakan siklus II.

Gambaran yang diuraikan berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I tersebut berkenaan dengan keterampilan *shooting* siswa telah mengalami peningkatan dari pada saat observasi, namun hasil yang telah ditetapkan belumlah sesuai dengan peningkatan siklus I. Peningkatan tersebut mulai terjadi karena siswa telah mempelajari gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam olahraga bola basket (Pamuji, 2013) melalui pembelajaran tersebut siswa juga sudah mengkoordinasi mata dengan tangan untuk memperoleh tujuan yang diinginkan (Hanief, 2015). Siswa tersebut akan mengalami suatu otomatisasi apabila melakukan secara berulang-ulang gerakan yang dalam hal ini yaitu *shooting* bola basket. Siswa mulai tertarik untuk bermain bola basket yang mereka nilai menyenangkan untuk dimainkan yang terbukti dari antusiasme mereka yang mulai meningkat yang ditandai mulai seriusnya siswa dalam melakukan keterampilan *shooting* dan lebih aktif dalam mempelajari gerakan keterampilan *shooting* tersebut. Untuk itu, penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

Penelitian pada siklus II ini sebelum dilakukan, peneliti melakukan kegiatan refleksi yang diperlukan. Kegiatan refleksi dilakukan melalui diskusi dengan guru mitra yang bertindak selaku observer dalam proses pembelajaran. Maksud dari refleksi tersebut yaitu sebagai gambaran dan

dapat diperoleh dengan kesesuaian perencanaan sehingga mampu meningkatkan pembelajaran pada materi keterampilan *shooting* pada permainan bola basket sesuai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan (Sampurno & Qohhar, 2020). Kegiatan refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai. Hal ini karena beberapa aspek pembelajaran kegiatan siswa yang belum terlaksana secara optimal, sehingga belum nampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan dari hasil data yang terlampir pada siklus I yang menunjukkan belum terjadinya perubahan yang menuntaskan 85% dari jumlah siswa, maka peneliti perlu menindak lanjuti dari belum tercapainya KKM pada hasil belajar teknik *shooting* dalam permainan bola basket yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II yang akan dijelaskan pada penjelasan dibawah ini:

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif Siklus II

	N	Range	Minim um	Maxim um	Sum	Mean	
	Statisti c	Statisti c	Statisti c	Statistic	Statisti c	Statisti c	Std. Error
Siklus2 Valid (listwise)	22	40	56	96	1872	85.09	2.064
	N 22						

Berdasarkan data analisis hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa, nilai maximum yang diperoleh 96, sedangkan nilai minimum diperoleh 56 dengan nilai rata-rata 85,09 dengan jumlah nilai sebesar 1872 dari 22 orang siswa pada siklus II

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	22 orang
Jumlah Nilai	1872
Siswa yang Tuntas	20 orang
Siswa yang Tidak Tuntas	2 orang
Nilai Rata-rata	85,09
Nilai Tertinggi	96
Nilai Terendah	56
Persentase ketuntasan	90%

Dari tabel evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II, ditemukan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang siswa, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang, sehingga ketuntasan belajar dinyatakan sudah tercapai, yaitu 90%. Hal ini dikarenakan nilai ketuntasan sudah melebihi target dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 85%, sehingga penelitian ini dapat dihentikan, dan dinyatakan telah berhasil. Data hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

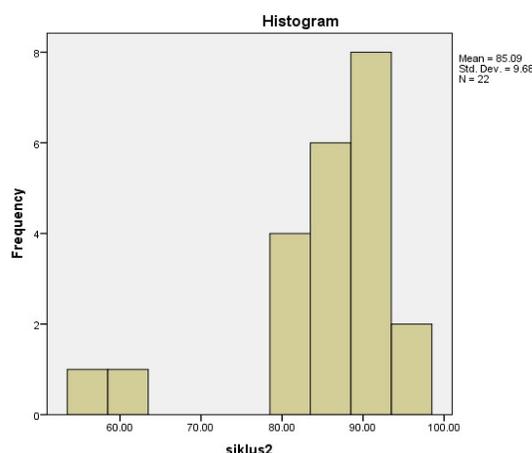
Tabel 6. Hasil evaluasi siklus I dan siklus II

SIKLUS	RATA-RATA KELAS	KETUNTASAN BELAJAR
I	66,68	50%
II	85,09	90%

Dari uraian hasil analisis siklus I dan siklus II diatas, menggambarkan hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan, rata-rata kelas meningkat yaitu pada siklus I rata-rata kelas sebesar

66,68 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,09 demikian juga dengan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebanyak 40% yaitu pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 90%. Dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang telah mencapai indikator kinerja, maka dapat dikatakan bahwa penerapan pendekatan berbasis *tactical games approach* cocok diterapkan pada mata pelajaran penjasokes pada kelas VIII SMPN 2 Labuhan Haji.

Gambar 2. Grafik Evaluasi Siklus II



Data dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 85,09 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56, sedangkan prosentase ketuntasannya baru mencapai 90%. Berdasarkan uraian hasil belajar siswa pada siklus II tersebut diperoleh gambaran tentang keterampilan *shooting* siswa telah sesuai dengan yang ditetapkan. Hal ini juga senada dengan penelitian yang mengungkapkan bahwa akan adanya peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran olahraga bola basket menggunakan variasi gaya (Rahayu & Suryani, 2022) sehingga penelitian tidak dilanjutkan pada tahap berikutnya. Penelitian ini dianggap cukup pada siklus II, dasarnya juga sudah jelas bahwa siswa sudah memiliki kategori yang sesuai dengan yang diinginkan oleh guru maupun pihak sekolah. Variasi gaya mengajar yang diberikan guru yang pada kesempatan ini penelitian *tactical games* juga dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut selain untuk kategori penilaian, juga mempunyai unsur kesenangan yang tidak menjemukan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas siswa kelas VIII SMPN 2 Labuhan Haji dalam pelajaran penjasokes melalui penerapan *tactical games approach* yang dilakukan dalam dua siklus.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa hasil observasi siswa mencapai total skor 31, persentase aktivitas siswa sebesar 64,5%, rata-rata aktivitas siswa 2,6 dengan kategori keaktifan siswa Cukup Aktif. Hal ini menunjukkan indikator kinerja belum tercapai dan perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil observasi kegiatan guru menunjukkan total skor 53, persentase keaktifan guru mencapai 78%, rata-rata aktivitas guru 3,12 dengan kategori keaktifan guru baik. Sedangkan rata-rata kelas siswa siklus I sebesar 66,68. Siswa yang tuntas hanya 11 orang dari 22 siswa dan masih ada 11 orang siswa yang belum tuntas, dimana persentase ketuntasan siswa secara klasikal pada siklus I hanya 50%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kinerja belum tercapai, yang disebabkan oleh beberapa faktor baik dari faktor guru maupun dari faktor siswa. Dari faktor siswa antara lain, suasana pembelajaran rebut karena rebut mengatur kelompoknya; siswa semakin ribut saat dibagikan bola terutama siswa laki-laki mengakibatkan

waktu banyak terbuang; siswa kebanyakan bermain pada saat melakukan percobaan mempraktikkan teknik dasar shooting bola basket yang baru saja didemonstrasikan; siswa banyak yang bingung ketika diberi pertanyaan oleh guru; siswa banyak yang belum bisa ketika disuruh untuk menyimpulkan materi yang telah didemonstrasikan guru; siswa kebingungan saat hendak membuat laporan tertulis di akhir pembelajaran.

Dari faktor guru diantaranya, pengaturan waktu saat mendemonstrasikan materi kurang efisien sehingga banyak waktu yang terbuang; pemberian kesempatan mencoba kepada siswa kurang merata sehingga siswa masih ada yang kebingungan ketika hendak mempraktikkan gerakan-gerakan tehnik dasar; pemberian pertanyaan kepada siswa guna mengetahui kemampuan siswa masih belum berjalan secara optimal; pengaturan waktu saat membimbing diskusi pada tahap menalar dalam *tactical games approach* masih kurang efisien sehingga tidak berjalan dengan baik begitu pula pada saat pemberian tugas membuat laporan kepada siswa; pada kegiatan penutup masih ada kegiatan yang belum terlaksana dikarenakan waktu yang tidak cukup akibat pengaturan waktu yang kurang efisien. Untuk mengurangi kekurangan-kekurangan pada siklus I maka dilakukan refleksi untuk siklus berikutnya diantaranya dengan cara, pemberian apersepsi dan penjelasan tentang tehnik dasar yang akan dipraktikkan dengan lebih optimal, agar siswa tidak kesulitan saat mencoba mempraktikkan; pemberian kesempatan secara merata kepada siswa; membimbing dengan baik pada tahap diskusi; merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan menugaskan siswa membuat laporan tentang materi yang telah dipelajari; dan yang paling utama adalah pengaturan waktu saat melakukan beberapa tahap tindakan harus se-efisien mungkin sehingga tidak ada tahap yang tidak terlaksana.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa mencapai total skor 42, persentase aktivitas siswa sebesar 87,5%, rata-rata aktivitas siswa 3,5 dengan kategori keaktifan siswa Aktif. Hal ini menunjukkan indikator kinerja telah tercapai. Hasil observasi kegiatan guru menunjukkan total skor mencapai 61, persentase aktivitas guru mencapai 80,2%, rata-rata aktivitas guru dengan nilai 3 yang berarti dapat dikategorikan Baik. Sedangkan rata-rata kelas siswa pada siklus II sebesar 85,09. Siswa yang tuntas 20 orang dari 22 orang siswa dan hanya 2 orang siswa yang belum tuntas, dimana persentase ketuntasan siswa secara klasikal pada siklus II mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kinerja telah tercapai. Pada pelaksanaan siklus II pemberian apersepsi dan penjelasan atau pendemonstrasian materi lebih dioptimalkan lagi sehingga siswa mampu lebih menyerap materi dan tidak kebingungan lagi saat mempraktikkan gerakan-gerakan tehnik shooting bola basket yang telah disampaikan. Begitu pula dengan pemberian kesempatan mencoba yang lebih merata kepada siswa sehingga tidak ada lagi siswa yang masih bingung saat hendak mempraktikkan gerakan-gerakan tehnik dasar yang baru saja dipelajari. Pada tahap diskusi, guru memberikan bimbingan dengan baik agar pelajaran dapat diserap secara maksimal dan pada akhir pembelajaran yaitu pada kegiatan penutup, guru memberikan tindak lanjut dengan menugaskan siswa membuat laporan akhir tentang apa yang telah dipelajari yaitu mengenai tehnik shooting permainan bola basket.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan cukup baik. Siswa tampak antusias saat mempraktikkan gerakan-gerakan tehnik dasar. Pada siklus II ini terdapat 4 kelompok dan ada dua macam gerakan yang harus dikuasai oleh tiap-tiap kelompok. Rata-rata nilai evaluasi siswa mengalami peningkatan yaitu 85,09. Siswa yang tuntas 20 orang dan siswa yang tidak tuntas hanya 2 orang, persentase ketuntasan juga meningkat yaitu sebesar 90% dan sudah melebihi kriteria ketuntasan klasikal yang minimal mencapai 85%. Dari analisis data pada tiap-tiap siklus diketahui bahwa, analisis data aktivitas siswa mengalami peningkatan sebanyak 23%, dimana persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 64,5% dengan kategori keaktifan siswa cukup aktif dan mengalami peningkatan hasil persentase aktivitas siswa pada siklus II yang mencapai 87,5% dengan kategori keaktifan siswa Aktif. Hal ini menunjukkan indikator kinerja telah tercapai. Analisis data hasil evaluasi siswa dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 18,41 yaitu

---

pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 66,68 terjadi peningkatan pada siklus II yaitu rata-rata kelas 85,09. Sedangkan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan sebanyak 40% yaitu pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 50% dan mengalami peningkatan persentase ketuntasan secara klasikal pada siklus II yang mencapai 90%. Dengan adanya peningkatan skor rata-rata aktivitas siswa dan peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi yang terjadi pada siklus II terhadap siklus I, sudah menandakan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis *tactical games approach* cocok diterapkan pada mata pelajaran penjasokes pada kelas VIII SMPN 2 Labuhan Haji.

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Sampai saat ini telah banyak penelitian ilmiah yang dilakukan khususnya yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran dengan hasil yang bervariasi atau beragam. Penelitian Siti Nur Haliza (2022) berjudul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Metode Pendekatan Taktik Siswa SMPN 2 Pandak Bantul Tahun 2013” menunjukkan hasil peningkatan pembelajaran permainan bola basket dengan model pendekatan taktik pada kelas VIII-C yang objek penelitiannya berjumlah 36 peserta didik SMP Negeri 2 Pandak Bantul selama dua siklus meningkatkan keterampilan proses dalam bermain bola basket dengan pendekatan taktik.

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka penelitian *tactical games* untuk meningkatkan keterampilan *shooting* bola basket bisa dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan telah terjadinya peningkatan pesat dalam kriteria ketuntasan belajar. Peningkatan tersebut dinilai oleh peneliti sebagai keberhasilan yang bagus dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari penelitian ini, saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu khususnya dalam meningkatkan *shooting* bola basket, guru perlu menggunakan metode *tactical games* supaya siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Metode *tactical games* dapat memberi kesempatan siswa dalam melakukan atau mempraktikkan sendiri bahkan bisa mencatat materi-materi penting dalam kegiatan tersebut serta bertanya pada kelompok ahli. Hal inilah yang perlu mendapat perhatian lebih oleh guru yang dapat menjelaskan kepada para siswa tentang langkah penggunaan metode *tactical games* berdasarkan data empiris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acikmese, Y., Ustundag, B. C., Uzunovic, T., & Golubovic, E. (2020). *Artificially Intelligent Assistant For Basketball Coaching*. 417–427.
- Bobi, B., Simanjuntak, V. G., & Haetami, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tactical Game Terhadap Kemampuan Lay Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 9(1).
- Burhanuddin, B. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Shooting Bola Basket Dengan Metode Kombinasi Permainan Target Pada Siswa Sma. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 651–660.
- Dai, A., Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). Gaya Resiprokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Shooting Bola Basket [Reciprocal Style To Improve Basketball Shooting Skills]. *Altius J Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 53–65.
- Erawan, I. M. (2019). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket Melalui Penggunaan Metode Kontekstual. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(3), 414–421.
- Febrianta, Y. (2014). Upaya Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Metode Pendekatan Taktik Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pandak Bantul. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Friskawati, G. F., & Sobarna, A. (2019). Faktor Internal Pencapaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 327–335.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. (2020). *Motivasi Untuk Hasil Pembelajaran Senam Lantai. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19 (2), 137–145.
- Hanief, Y. N. (2015). Pengaruh Gaya Mengajar Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot Bola Basket Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Tangan. *Efektor*, 2(2).
- Hermawan, D. A., & Rachman, H. A. (2018). Pengaruh Pendekatan Latihan Dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Ketepatan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Basket. *Jurnal Keolahraagaan*, 6(2), 100–109.

- Hidayatullah, F. (2019). Pemetaan Kompetensi Pengetahuan Pembina Dan Pelatih Ekstrakurikuler Bola Basket Di Tingkat Sekolah Menengah Kabupaten Bangkalan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2).
- Indrayogi, I. (2021). Model Tactical Game Dan Academic Learning Time Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1783–1790.
- Komarudin. (2015). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Remaja Rosdakarya.
- Kusumawati, M., & Muhamad, M. (2020). Analisis Biomekanika Teknik Shooting Dalam Cabang Olahraga Bola Basket. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 11(1), 23–30.
- Mastiyah, S. (2018). Analisis Strategi Pembelajaran Sains Dengan Perspektif Psikologi Perkembangan Peserta Didik Kelas V Pada Buku Tematik Tema 8 Sub Tema 3 Memelihara Ekosistem. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(4), 416–429.
- Muttaqin, Y., Hidayah, T., & Mukarromah, S. B. (2019). Grooving The Shoot Free Throw Drill Training And Concentration On Free Throw Shooting Outcome. *Journal Of Physical Education And Sports*, 8(3), 288–293.
- Pamuji, R. (2013). Pengaruh Gaya Mengajar Komando Dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Dalam Permainan Bola Basket. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 24–33.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Rahman, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Bola Basket Melalui Metode Pembelajaran Teaching At The Right Level (Tarl) Pada Siswa Kelas X-3 SMAN 3 Jombang Tahun Pelajaran 2022-2023. *Journal On Education*, 6(1), 2036–2043.
- Sampurno, H. W., & Qohhar, W. (2020). Perbandingan Gaya Mengajar Terhadap Hasil Shooting Bola Basket. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(2), 142–152.
- Siregar, F. S., & Abady, A. N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando. *Jurnal Prestasi*, 3(5), 34–41.
- Wanena, T. (2018). Kontribusi Power Otot Tungkai, Kekuatan Otot Lengan, Dan Koordinasi Mata Tangan Dengan Kemampuan Jump Shot Bolabasket Pada Mahasiswa FIK Uncen Tahun 2017. *Journal Power Of Sports*, 1(2), 8.