

## MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEBUGARAN JASMANI SISWA SMK

**Agi Ginanjar**

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan NU Indramayu

email: agi\_ginanjar22@yahoo.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung, serta interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *true* eksperimen dengan desain faktorial. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Teknik Kendaraan Ringan Sekolah Menengah Kejuruan Nahdlatul Ulama Kaplongan Indramayu sebanyak 276 orang dengan sampel sebanyak 74 orang, teknik pengambilan sampel dengan *random sampling*. Instrumen penelitian untuk motivasi belajar menggunakan angket dan untuk kebugaran jasmani menggunakan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia untuk Sekolah Menengah Atas sederajat. Pengujian hipotesis dengan uji anova dua jalur. Hasil penelitian menyatakan bahwa kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis lebih baik daripada kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung dan tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani.

**Kata kunci:** *model pembelajaran taktis, motivasi belajar, kebugaran jasmani*

## THE TACTICAL GAMES MODELS AND MOTIVATION LEARNING OF PHYSICAL FITNESS THE VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS

### **Abstract**

This study aims to determine differences in the physical fitness of students studying through tactical games model and students who learn through conventional learning model and to understand the interaction between the learning model with learning motivation towards physical fitness. The method used in this study is a research method experiment with a 2x2 factorial design, data collection techniques for motivation to learn using a questionnaire, to use the physical fitness Physical Fitness Test Indonesia's equivalent of high school and for hypothesis testing using ANOVA two ways. Participants in this study were students of SMK TKR NU Kaplongan Indramayu many as 276 people with a sample of 74 people, for the determination of the sample using Taro Yamane formula and sampling using simple random sampling. The results stated there are differences in the physical fitness of students studying through tactical learning model and students who learn through conventional learning model and there is no interaction between the learning model with learning motivation towards physical fitness.

**Keywords:** *tactical games models, motivation learning, physical fitness*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kurikuler yang dipergunakan sebagai media (wahana) bagi proses pendidikan yang merupakan bagian dari kurikulum standar bagi Lembaga Pendidikan Dasar dan Menengah (Giriwijoyo & Sidik, 2010, pp. 72-74). Hambatan di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah mutu Proses Belajar dan Mengajar (PBM) dan alokasi waktu (Komnaspenjasor, 2009, pp. 43-45). Masalah klasik yang berkembang adalah tidak akan tercapai tingkat kebugaran jasmani siswa dengan alokasi waktu yang singkat dengan jumlah pertemuan hanya satu minggu satu kali. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang tepat agar dapat tercapainya tingkat kebugaran jasmani siswa. Dengan pengelolaan yang tepat, maka pengaruhnya bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan sosial peserta didik tidak pernah diragukan (Giriwijoyo & Sidik, 2010, pp. 72).

Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau *game* apalagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang *notabene* terdiri dari laki-laki semua. Untuk mendapatkan penampilan yang baik dalam permainan tentu harus didukung dengan kebugaran jasmani yang memadai.

Kebugaran jasmani merupakan kemampuan dasar untuk melakukan aktivitas gerak dan diperlukan dalam kegiatan olahraga sehingga sangat besar sekali pengaruhnya untuk menghasilkan tenaga kerja yang produktif. Kebugaran jasmani merupakan kesanggupan melakukan kegiatan sehari-hari tanpa mengalami kelelahan sehingga dapat

terhindar dari penyakit kurang gerak (hipokinetik) untuk dapat menikmati hidup (Tarigan, 2009, p. 28). Kebugaran jasmani merupakan kecocokan syarat-syarat fisik yang terdiri dari syarat anatomis dan fisiologis yang harus dimiliki oleh setiap individu (Giriwijoyo & Sidik, 2010, p. 35). Jadi kebugaran jasmani merupakan kecocokan fisik seseorang baik anatomis maupun fisiologis untuk melakukan kegiatan fisik moderat dan giat tanpa mengalami kelelahan serta mempunyai kemampuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun melakukan pekerjaan yang tidak terduga dan membantu menghindarkan tubuh dari penyakit akibat kurang gerak.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk *game* (permainan) tanpa mengabaikan kebugaran jasmani siswa dilakukan untuk membantu siswa yang sering merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja dan mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan permainan siswa lebih aktif bergerak sehingga akan dapat meningkatkan kebugaran jasmani mereka.

Permainan merupakan alat dalam pendidikan melalui aktivitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimulasi pengembangan daya berpikir dan kemampuan fisik atau jasmani (Matakupan, 1996, p. 50). Fungsi permainan terhadap pengembangan jasmani untuk meningkatkan kemampuan kondisi fisik, yaitu dengan cara mengembangkan kekuatan, daya tahan, kecepatan, dan kelentukan (Subroto, Carsiwan, Supriyatna, Slamet, & Hamidie, 2008, p. 42). Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Jika dikaji kembali bahwa dengan memiliki kebugaran jasmani yang baik pasti akan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Penggunaan

model pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan motivasi sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman, 2010, p. 143).

Salah satu model pembelajaran yang berbentuk permainan atau *game* adalah model pembelajaran taktis. Model pembelajaran taktis merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menggunakan minat, kemampuan bermain, dan kemampuan strategi mereka untuk mengembangkan penampilan mereka dalam permainan olahraga. Model pembelajaran taktis sebelumnya sudah direncanakan oleh guru. Model pembelajaran taktis merupakan kegiatan atau bentuk permainan yang menekankan kepada pengembangan keterampilan taktis (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997; Metzler, 2000, p. 343).

Tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran taktis. *Pertama*, minat, kegembiraan siswa dalam permainan, dan bentuk permainan digunakan sebagai motivator positif dan struktur tugas utama dalam model. *Kedua*, memungkinkan siswa untuk menjadi pemain yang lebih baik dari peningkatan pemahaman mereka tentang permainan dan kurang bergantung pada guru untuk partisipasi dan pengambilan keputusan. *Ketiga*, siswa dapat mentransfer pemahaman dan kinerja mereka di dalam setiap *game* (Griffin *et al.*, 1997; Metzler, 2000, p. 344). Jadi model pembelajaran taktis guru harus merangsang siswa untuk dapat memecahkan masalah taktikal bermain didalam proses pembelajaran dengan kemampuan taktis dalam bermain.

Tahapan-tahapan dalam penggunaan model pembelajaran taktis adalah merumuskan masalah taktis, memulai pembelajaran dengan bentuk permainan, mengidentifikasi taktis permainan dan keterampilan, memberikan pertanyaan

kepada siswa berkaitan dengan materi pembelajaran, memberikan komunikasi yang jelas sesuai dengan situasi tugas-tugas dalam pembelajaran, mengawasi dan memberikan umpan, evaluasi, dan penilaian (Metzler, 2000, p. 360).

Penerapan model pembelajaran taktis menekankan kepada kemampuan psikomotor menjadi lebih baik jika diikuti oleh kemampuan kognitif. Jadi kemampuan kognitif dapat membantu peningkatan kemampuan psikomotor. Prioritas utama dalam model pembelajaran taktis yaitu domain kognitif, psikomotorik, dan afektif (Griffin *et al.*, 1997; Metzler, 2000, p. 346). Model pembelajaran taktis untuk memecahkan masalah dalam permainan atau taktis menggunakan domain kognitif yang membantu kemampuan gerak dalam situasi permainan dengan menggunakan domain psikomotor. Domain afektif didapat ketika siswa belajar menggunakan model pembelajaran taktis dengan menggunakan kemampuan motorik atau domain psikomotor. Dengan demikian, menggunakan model pembelajaran taktis dapat memfasilitasi masalah yang ada. Selain itu, model ini dapat memfasilitasi ketertarikan terhadap pembelajaran yang berbentuk permainan juga membantu siswa dalam proses perkembangan pengetahuan mereka terlebih dahulu yang kemudian dituangkan kedalam bentuk permainan.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran taktis motivasi siswa akan mengiringi dalam kegiatan pembelajaran ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan tentang kondisi utama pada model pembelajaran taktis pada poin pertama mengatakan minat yang digunakan sebagai motivasi (Griffin *et al.*, 1997, p. 344), maka dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran taktis beriringan dengan motivasi belajar siswa. Ini juga

didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi memiliki hasil yang lebih signifikan dibandingkan dengan disiplin dan percaya diri terhadap hasil belajar (Ginanjari, 2016). Selain itu, dalam proses pembelajaran motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting, karena motivasi menentukan usaha siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajar lebih baik dibanding dengan para siswa yang memiliki motivasi rendah (Riduwan, 2011, pp. 200).

Seiring dengan perkembangan penelitian telah banyak penelitian yang menggunakan model pembelajaran taktis. Secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis antara siswa pemula puteri yang menggunakan model pendekatan taktis dengan yang menggunakan model pendekatan konvensional (Subarjah, 2010). Pendekatan pembelajaran taktis lebih baik dari pada pendekatan pembelajaran teknis terhadap hasil teknik dasar dan keterampilan bermain sepakbola (Sujana, Muhtar, & Nuryadi, 2014). Hasil belajar keterampilan bolavoli, pemahaman permainan, dan berpikir kritis yang diajarkan melalui model pembelajaran pendekatan taktis lebih besar pengaruhnya dari pada model pembelajaran pendekatan teknis (Yudiana, 2009). Dalam permainan hoki dan bolabasket melalui pendekatan taktis memberikan signifikansi yang tinggi terhadap kegairahan dan usaha belajar siswa (Allison & Thorpe, 1997).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung dan untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true* eksperimen dengan desain faktorial. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran taktis dan model pembelajaran langsung. Variabel terikat yaitu kebugaran jasmani. Variabel moderator yaitu motivasi belajar.

Penelitian dilaksanakan kurang lebih selama lima bulan dari bulan Januari sampai dengan bulan Mei sebanyak 16 kali ditambah tes awal dan tes akhir sehingga jumlah pertemuan keseluruhan 18 kali dengan durasi pertemuan 3x40 menit (120 menit). Partisipan dalam penelitian ini adalah 276 siswa TKR SMK NU Kaplongan Indramayu Semester 2 Tahun Pelajaran 2014-2015.

Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan rumus Taro Yamane (Riduwan, 2011, p. 65) dengan tingkat presisi sebesar 10%. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana, karena dalam pengambilan sampel berasal dari anggota populasi diambil secara acak tanpa memandang tingkatan dari anggota populasi. Teknik ini digunakan jika anggota populasi tersebut dianggap seragam (homogen). Jadi total sampel sebanyak 74 orang siswa. Di dalam penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa digunakan angket motivasi belajar dari hasil penelitian sebelumnya didasarkan pada pengembangan dan perumusan indikator yang mengacu kepada kisi-kisi motivasi belajar (Sardiman, 2011, p. 91) yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan kisi-kisi yang terdiri atas 40 item tes. Hasil uji coba item tes yang valid terdiri dari 27 item butir soal dengan reliabilitas sebesar 0,782 (Ginanjari, 2016). Uji coba instrumen dengan menggunakan uji validitas isi.

Tabel 1  
Kisi-Kisi Alat Pengumpul Data Motivasi Siswa

Aspek	Sub Aspek	No. Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Memberi angka	Belajar hanya untuk mencapai angka/nilai yang baik.	1,3	2,4	4
Hadiah	Bila ada <i>reward</i> melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh.	5,7	6	3
Saingan/kompetisi	Suka persaingan baik individual maupun berkelompok	8,9	10,11	4
<i>Ego-involment</i>	Belajar untuk meningkatkan kemampuan	13	12,14	3
Memberi ulangan	Giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan atau penilaian gerakan	15,17	16,18	4
Mengetahui hasil	Tertarik untuk mengetahui peningkatan kemampuan	19,21	20,22	4
Pujian	Menyelesaikan tugas atau gerakan dengan baik.	23,25	24,26	4
Hukuman	Tidak menyelesaikan tugas atau gerakan dengan baik	27,29	28	3
Hasrat untuk belajar	Ada maksud untuk belajar.	30,32	31,33	4
Minat	Belajar merupakan suatu kebutuhan untuk mendapatkan hasil yang baik walaupun sudah pernah mengalaminya.	35	34,36	3
Tujuan yang diakui	Memiliki tujuan yang harus dicapai dalam belajar	37,39	38,40	4
JUMLAH				40

Setelah mengetahui motivasi belajar, sampel dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan menggunakan 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah (Verducci, 1989, p. 176). Jumlah setiap kelompok terdiri dari 20 orang siswa. Dua kelompok tersebut dibagi kembali ke dalam dua kelompok yaitu kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan menggunakan teknik *matching paired*. Jadi terdapat empat kelompok yaitu kelompok model pembelajaran taktis dengan motivasi belajar tinggi, kelompok model pembelajaran taktis dengan motivasi belajar rendah, kelompok model pembelajaran langsung dengan motivasi belajar tinggi, dan kelompok model pembelajaran langsung dengan motivasi belajar rendah. Setiap kelompok

terdiri atas 10 orang. Hasil pembagian kelas penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Untuk mengetahui kebugaran jasmani peneliti menggunakan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia untuk SMA sederajat dengan tingkat validitas sebesar 0,92 dan reliabilitas sebesar 0,92 (Nurhasan & Cholil, 2014, pp. 120-123), yang dapat dilihat pada Tabel 3. Kriteria kategori kebugaran jasmani diperoleh dengan menjumlahkan nilai dari semua item tes kemudian dicocokkan dengan kriteria berikut.

Jumlah Nilai	Kriteria
22 s/d 25	Baik Sekali
18 s/d 21	Baik
14 s/d 17	Sedang
10 s/d 13	Kurang
5 s/d 9	Kurang Sekali

Berdasarkan hasil tes kebugaran jasmani yang dilakukan untuk setiap kelompok penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 2  
*Hasil Pembagian Kelas Penelitian*

No	Absen	Motivasi Belajar	No	Absen	Motivasi Belajar
Taktis Motivasi Tinggi			Langsung Motivasi Tinggi		
1	50	75	1	6	72
2	56	69	2	14	71
3	73	69	3	19	68
4	7	66	4	30	68
5	9	62	5	8	61
6	22	58	6	38	60
7	41	58	7	46	57
8	17	56	8	72	57
9	60	56	9	33	55
10	37	54	10	61	55
Taktis Motivasi Rendah			Langsung Motivasi Rendah		
1	4	43	1	25	43
2	68	43	2	47	43
3	70	43	3	59	41
4	16	40	4	67	41
5	69	40	5	23	39
6	27	38	6	26	39
7	43	38	7	58	36
8	12	35	8	11	35
9	55	34	9	24	33
10	2	30	10	3	32

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini mengetahui perbedaan kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung dan untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani. Perhitungan dengan menggunakan SPSS analisis anova dua jalur. Rangkuman hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 52,58 dengan signifikansi

$0,00 < 0,05$ . Artinya, terdapat perbedaan kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung. Untuk mengetahui interaksi pada variabel model pembelajaran\*motivasi belajar didapat  $F_{hitung}$  sebesar 0,21 dengan signifikansi  $0,64 > 0,05$ . Artinya, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani.

Penelitian ini juga mendukung bahwa model pembelajaran taktis berpengaruh

Tabel 3  
Tes Kebugaran Jasmani SMA Sederajat (16 s/d 19 Tahun)

No	Bentuk Tes	Penilaian		Nilai	
		Putra	Putri		
1	<i>Sprint</i> 60 meter	sd- 7,2 detik	sd-8,4 detik	5	
		7,3-8,3 detik	8,5-9,8 detik	4	
		8,4-9,6 detik	9,9-11,4 detik	3	
		9,7-11,0 detik	11,5-13,4 detik	2	
		11,1-dst	13,5-dst	1	
2	<i>Pull ups</i> 60 detik	19 keatas	40 detik ke atas	5	
		14-18	20-39 detik	4	
		09-13	08-19 detik	3	
		05-08	02-07 detik	2	
		00-04	00-02 detik	1	
3	<i>Sit ups</i> 60 detik	41 ke atas	29 keatas	5	
		30-40 kali	20-28 kali	4	
		21-29 kali	10-19 kali	3	
		10-20 kali	03-09 kali	2	
		00-09 kali	00-02 kali	1	
4	<i>Vertical jump</i>	73 cm ke atas	50 cm ke atas	5	
		60-72 cm	39-49 cm	4	
		50-59 cm	31-38 cm	3	
		39-49 cm	23-30 cm	2	
		Di bawah 39 cm	Di bawah 23 cm	1	
5	Lari	Sd 3'14"	Sd 3'52"	5	
		Putra: 1200 meter	3'15"-4'25"	3'53"-4'56"	4
		Putri: 1000 meter	4'26"-5'12"	4'57"-5'58"	3
			5'13"-6'33"	5'59"-7'23"	2
			Di bawah 6'33"	Di bawah 7'23"	1

terhadap proses pembelajaran siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil signifikansi yang tinggi sehingga model pembelajaran taktis dapat digunakan dalam peningkatan kebugaran jasmani siswa. Permasalahan tidak akan tercapainya tingkat kebugaran jasmani siswa dengan alokasi waktu yang singkat dengan jumlah pertemuan hanya satu minggu satu kali dapat teratasi dengan menggunakan model pembelajaran taktis dengan pengelolaan yang tepat. Pengaruh

bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan sosial peserta didik tidak pernah diragukan (Giriwijoyo & Sidik, 2010, p. 72).

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bentuk aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti sehat jasmani, yaitu sehat yang disertai kemampuan gerak yang dapat memenuhi segala tuntutan gerak bagi keperluan hidup sehari-hari. Artinya, olahraga adalah alat untuk mencapai

Tabel 4  
*Deskriptif Data Tes Kebugaran Jasmani*

Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Taktis	Tinggi	17.9	4.20	10
	Rendah	18.4	8.73	10
	Total	18.15	6.67	20
Langsung	Tinggi	5.50	4.48	10
	Rendah	4.30	4.42	10
	Total	4.90	4.38	20
Total	Tinggi	11.70	7.64	20
	Rendah	11.35	9.89	20
	Total	11.53	8.72	40

Tabel 5  
*Rangkuman Hasil Perhitungan Anova Dua*

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	$F_{hitung}$	Sig.	Ket.
<i>Corrected Model</i>	1764.07	3	588.02	17.61	.00	Signifikan
<i>Intercept</i>	5313.02	1	5313.02	159.13	.00	Signifikan
Model Pembelajaran	1755,62	1	1755.62	52.58	.00	Signifikan
Motivasi Belajar	1,22	1	1.22	.03	.84	
Model Pembelajaran *Motivasi Belajar	7,22	1	7.22	.21	.64	
<i>Error</i>	1201,90	36	33.38			
Total	8279,97	40				
<i>Corrected Total</i>	2965.97	39				

tingkat kebugaran jasmani yang memadai dalam kaitan dengan tugasnya sebagai siswa (Giriwijoyo & Sidik, 2010, p. 79). Penelitian ini juga mendukung dan melengkapi hasil penelitian terdahulu yang menyatakan model pembelajaran taktis lebih baik daripada pembelajaran konvensional dan pembelajaran teknis (Alison & Thorpe, 1997; Subarjah, 2010; Sujana dkk., 2014; Yudiana, 2009).

Di dalam pelaksanaannya, siswa yang menggunakan model pembelajaran

langsung hanya mengikuti gerakan yang diperintahkan oleh guru yang kebanyakan dalam prosesnya berlatih secara teknik saja sehingga dalam keaktifan bergerak anak terlihat kurang. Ini berbeda dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran taktis yang lebih berorientasi kepada minat, kemampuan bermain, dan kemampuan strategi mereka untuk mengembangkan penampilan mereka dalam permainan olahraga yang cenderung lebih banyak bergerak. Apalagi dengan

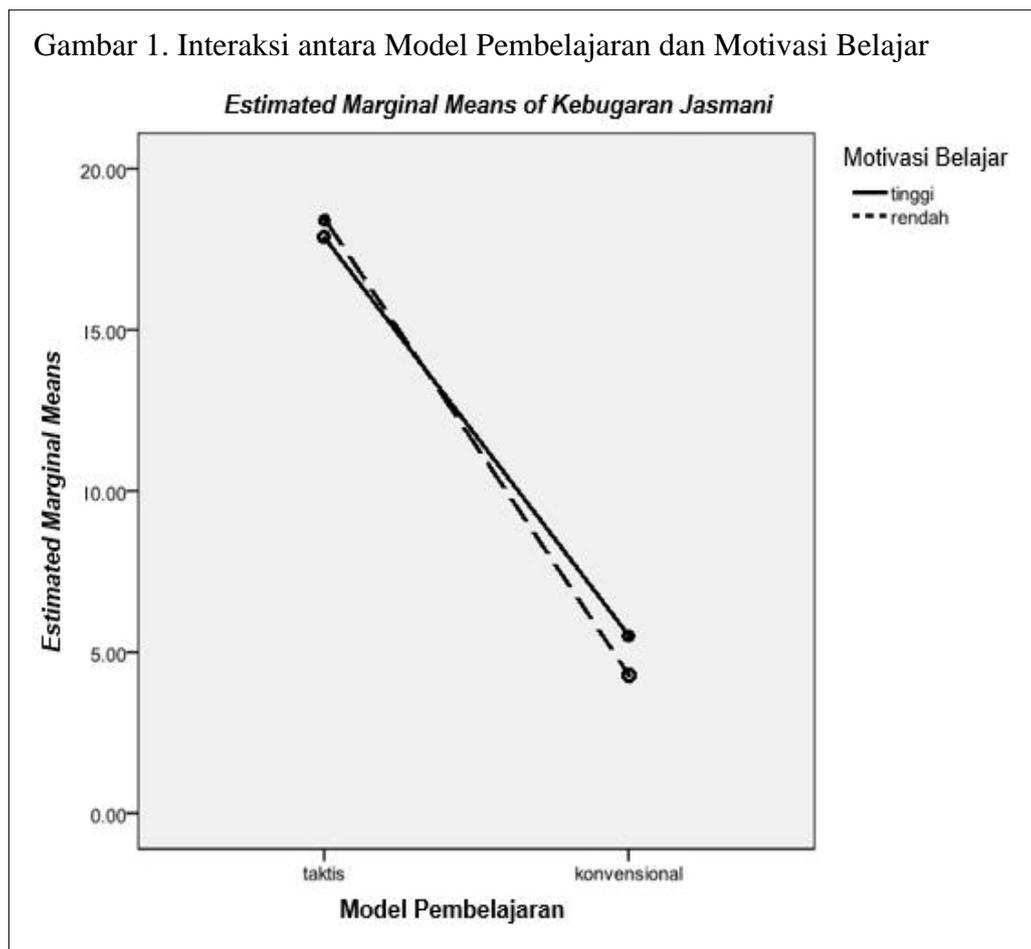
materi pembelajaran bersifat permainan beregu yang menuntut banyak bergerak dalam penguasaan taktikal bermain mereka. Oleh sebab itu, hal ini dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa karena dengan banyak bergerak dalam permainan. Bila dikaji kembali bahwa dengan memiliki kebugaran jasmani yang baik akan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan sehingga model pembelajaran taktis ini merupakan model pembelajaran yang tepat.

Jadi penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang menyatakan ada hubungan yang signifikan antara kebugaran jasmani dan hasil belajar (Rismayanthi, 2012). Kemudian mendukung hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan di SMK yaitu bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil penguasaan pembelajaran. Seperti hasil penelitian yang menyatakan bahwa dengan model imersi parsial merupakan model yang sesuai dan dapat digunakan pada siswa SMK (Margana & Sukarno, 2011).

Kualitas pendidikan siswa SMK yang akan datang dapat dengan menggunakan Pendidikan Agama Islam untuk menghasilkan lulusan yang baik akhlaknya (Wahab, 2011). Penelitian ini menyatakan bahwa kualitas pendidikan siswa SMK sekarang dan yang akan datang dapat dicapai dengan menggunakan Pendidikan Jasmani untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kebugaran jasmani untuk melakukan kegiatan fisik moderat dan giat tanpa mengalami kelelahan, mempunyai kemampuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, melakukan pekerjaan yang tidak terduga, dan membantu menghindarkan tubuh dari penyakit akibat kurang gerak. Kebugaran jasmani akan membiasakan memiliki pola gaya hidup aktif dan meng-

hindari obesitas. Indonesia sudah termasuk 6 besar negara Asia (China, India, Indonesia, Jepang, Pakistan, dan Bangladesh) yang prevalensi penyakit hipokinetik (kurang gerak) termasuk di dalamnya penyakit jantung, obesitas, diabet, dan penyakit kanker (Suherman, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kerangka teori yang menyatakan bahwa dalam pemahaman pembelajaran taktis, minat dan kepuasan dalam permainan dan digunakan bentuk permainan sebagai motivator positif dan *pre-dominan* struktur tugas yang berarti minat yang digunakan sebagai motivasi (Griffin *et al.*, 1997; Metzler, 2000, pp. 344). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran taktis pasti beriringan dengan adanya motivasi belajar siswa. Hal ini tidak didukung oleh hasil penelitian, karena tidak terdapat interaksi ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran langsung lebih memberikan peningkatan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran taktis. Pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah dengan menggunakan model pembelajaran taktis lebih memberikan peningkatan hasil yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Walaupun demikian, perbedaan perbandingan tersebut tidak terlalu besar. Sebenarnya hasil penelitian menunjukkan ada singgungan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar, tetapi tidak memberikan hasil yang signifikan untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1.



**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, terdapat perbedaan kebugaran jasmani kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran taktis dan kelompok siswa yang belajar melalui model pembelajaran langsung. *Kedua*, Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap kebugaran jasmani.

**DAFTAR PUSTAKA**

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.

Aunurrahman. (2010). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Ginanjari, A. (2016). Hasil belajar pendidikan jasmani: Disiplin motivasi dan percaya diri. *Jurnal MAENPO*, VI, 88-96.

Giriwijoyo, H. Y. S. S., & Sidik, D. Z. (2010). *Ilmu faal olahraga*. Bandung: Jurusan Pendidikan Keperawatan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

Griffin, L., Mitchell, S., & Oslin, J. (1997). *Teaching sport concepts and skills*. Champaign: Human Kinetics.

- Komnaspenjasor. (2009). *Menuju pendidikan jasmani dan olahraga berbasis riset*. Jakarta: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Margana, & Sukarno. (2011). Pengembangan model pembelajaran bilingual. *Jurnal Kependidikan*, 41(1), 79-93.
- Matakupan, J. (1996). *Teori bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Metzler, M. W. (2000). *Intructional models for physical education*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Nurhasan, & Cholil, D. H. (2014). *Tes dan pengukuran olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Riduwan. (2011). *Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanthi, C. (2012). Relation among nutrition status and physical fitness level. *Jurnal Kependidikan*, 42(1), 29-38.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Subarjah, H. (2010). Hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis studi eksperimen pada siswa diklat bulutangkis FPOK UPI. *Cakrawala Pendidikan*, 29(3), 325-340.
- Subroto, T., Carsiwan, Supriyatna, A., Slamet, S., & Hamidie, A. (2008). *Teori bermain*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suherman, A. (2012). *Membangun kualitas hidup bangsa melalui penjas*. Naskah Pidato dipresentasikan dalam Pengukuhan Guru Besar Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung. Diunduh dari [http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/PIDATO/Adang Suherman/](http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/PIDATO/Adang%20Suherman/).
- Sujana, R., Muhtar, T., & Nuryadi. (2014). Pengaruh pendekatan pembelajaran dan motor dan keterampilan bermain sepakbola, 1(3), 260-274.
- Tarigan, B. (2009). *Optimalisasi pendidikan jasmani dan olahraga berlandaskan ilmu faal olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Verducci, F. M. (1989). *Measurment Concept in physical education*. St Louis: Mosby Company.
- Wahab, R. (2011). Pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 41(2), 144-150.
- Yudiana, Y. (2015). Implementasi model pendekatan taktik dan teknik dalam pembelajaran permainan bola voli pada pendidikan jasmani siswa Sekolah Menengah Pertama. *ATIKAN*, 5(1).