

MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN TAKTIS SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TAKTIS

Tono Supriatna Nugraha

SMAN 1 Nagreg, Bandung, Indonesia; tononugraha04@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pendekatan model pembelajaran permainan taktis dapat meningkatkan kemampuan keterampilan mengeksekusi, membuat keputusan, mendukung, dalam situasi permainan sepak bola. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XII IPS 3, Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 43 orang. Objek penelitian adalah keterampilan bermain taktis. Data keterampilan bermain taktis dikumpulkan menggunakan instrumen observasi. Penilaian keterampilan merupakan data kuantitatif hasil observasi kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria: (a) skor minimal pelaksanaan proses pembelajaran kriteria "Baik", (b) skor minimal aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran kriteria "Baik"; (c) skor minimal respon peserta didik pada proses pembelajaran kriteria "Baik"; dan (d) skor minimal keterampilan proses permainan sepak bola kriteria "Baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) pada siklus 1 perolehan nilai 56,74 dengan kriteria cukup; (b) pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan perolehan nilai 78,86 dengan kriteria baik. Kesimpulan, pendekatan model pembelajaran permainan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain taktis dalam situasi permainan sepak bola.

Kata Kunci: model pembelajaran permainan taktis, permainan sepak bola, keterampilan taktis.

Abstract. The purpose of this action research is to determine the extent to which the tactical game learning model approach can improve the ability to execute skills, make decisions, support, in soccer game situations. The research subjects were students of Class XII IPS 3, Academic Year 2017/2018 totaling 43 people. The object of research is tactical playing skills. Data on tactical playing skills were collected using observation instruments. Skills assessment is quantitative data from observations which are then converted into qualitative data. The research data were analyzed descriptively qualitatively. This action research is said to be successful if it meets the following criteria: (a) the minimum score for the implementation of the learning process with the criteria "Good", (b) the minimum score for the activities of students in the learning process with the criteria "Good"; (c) the minimum score for the response of students to the learning process with the criteria of "Good"; and (d) minimum score of 'Good' criteria for soccer process skills. The results showed that: (a) in cycle 1 the score was 56.74 with sufficient criteria; (b) in cycle 2 has increased with the acquisition value of 78.86 with good criteria. In conclusion, the tactical game

learning model approach can improve tactical playing skills in soccer game situations.

Keywords: tactical game learning models, soccer games, tactical skills.

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional adalah berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara umum tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berlangsung efektif dan efisien. Demikian halnya dengan pendidikan jasmani, sebagai bagian integral dari pendidikan secara umum, memiliki tujuan yang selaras yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Bafirman (2016) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang, sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian. Pendidikan jasmani di sekolah yang dirancang secara cermat, dilakukan secara sadar dan terprogram merupakan usaha meningkatkan kemampuan, keterampilan jasmani dan sosial serta perkembangan kecerdasan.

Kondisi saat ini menunjukkan pembelajaran pendidikan jasmani seolah-olah dikesampingkan, hal ini sebagai akibat perubahan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain guru pendidikan jasmani sendiri belum mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menyesuaikan dengan perubahan, akibatnya pelajaran pendidikan jasmani masih dipandang tidak bermakna. Pendekatan pembelajaran lebih ditekankan pada *teacher center*, dengan mengikuti perintah/komando guru, bahkan guru pendidikan jasmani masih cenderung menggunakan pendekatan olahraga prestasi, sehingga latihan tugas gerak pada peserta didik seperti halnya melakukan latihan untuk olahraga prestasi. Kondisi ini menyebankan peserta didik tidak menyukai pelajaran olahraga, bosan, bahkan frustrasi (Komarudin, 2016). Untuk melaksanakan tugasnya secara profesional, guru dituntut untuk memahami dan menguasai keterampilan untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dan sesuai dengan materi yang disajikan.

Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis (Kurniawan et al., 2014). Model pembelajaran sebagai penghubung, penyalur, dan pengarah yang sifatnya

timbang balik antara guru dan peserta didik harus yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, agar dalam pelaksanaannya lebih efektif dan efisien.

Pendekatan model pembelajaran permainan taktis (*Teaching Game for Understanding/TGfU*) merupakan salah satu model yang mampu mendorong kemampuan kognitif. Peserta didik dituntut agar mengerti dan memahami permainan sepak bola melalui konsep dasar bermain dalam berbagai posisi dan situasi permainan yang sebenarnya. Peserta didik dituntut untuk mengembangkan kreativitas saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain (Pujianto, 2014). Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam implementasi model permainan taktik (*TGfU*) dalam sebuah permainan adalah: (1) pengulangan dengan menghentikan permainan dan mengulang gerakan terakhir dalam permainan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati dan mengubah taktis permainan; (2) berlatih kemampuan teknik secara tidak langsung melalui sebuah permainan dengan memanipulasi bagian-bagian teknik tertentu untuk memperlihatkan taktik permainan. Guru bisa bertindak sebagai pelempar bola keluar atau penendang bebas saat terjadi pelanggaran sambil memberikan instruksi pada peserta didik; (3) permainan situasional, dengan menghentikan permainan dan memberikan pertanyaan dan memeriksa tingkat keterampilan teknik dasar yang dilakukan; (4) analisis permainan, saat permainan berlangsung guru dapat memberikan pertanyaan mengenai kesalahan yang terjadi dalam sebuah permainan, kemudian menanyakan apa yang harus dilakukan untuk mencegah kesalahan tersebut terjadi kembali (Abduljabar et al., 2016). Pada prinsipnya pendekatan model pembelajaran permainan taktik memiliki empat komponen penting, pada setiap sesi pengajaran yaitu : 1) modifikasi untuk mendorong peserta didik merefleksikan masalah taktis tertentu, 2) menentukan permainan yang lebih spesifik, 3) melakukan modifikasi permainan tetapi tidak keluar dari esensi permainan tersebut, 4) peserta didik melakukan penyesuaian terhadap kompleksitas bermain taktikal (Clemente et al., 2012).

Berdasarkan hasil tes keterampilan proses tahap orientasi (pra siklus) permainan sepak bola kelas XII, semester 1, Tahun Pelajaran 2017/2018, perolehan skor rata-rata 4,79 dengan nilai 39,92 (kriteria cukup), hal ini menunjukkan masih belum optimal proses pembelajaran pada materi permainan sepak bola sebagai akibat minimnya kesempatan peserta didik, terutama kelompok putri untuk berlatih bermain sepak bola dalam situasi permainan yang sebenarnya. Berdasarkan rata-rata hasil tes yang diperoleh serta pengamatan peneliti, hal ini disebabkan: 1) proses pembelajaran selama ini kurang menarik, sehingga peserta didik merasa jenuh, suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali peserta didik yang bertanya mengenai taktik dalam permainan, 2) latihan keterampilan taktis tidak dilaksanakan secara optimal padahal merupakan salahsatu indikator pencapaian kompetensi pada materi permainan bola besar.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bermain sepak bola dengan menekankan pada taktik dan strategi bermain dapat meningkatkan kemampuan taktis dalam hal eksekusi keterampilan (*skill execution*), membuat keputusan (*decision making*) dan mendukung (*support*) dalam situasi permainan yang sebenarnya. Pendekatan model pembelajaran permainan taktis (*TGfU*) merupakan salah satu model yang mampu meningkatkan keterampilan teknik maupun taktis dalam permainan sekaligus kemampuan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berbasis masalah (*problem basic learning*).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian tindakan kelas (*class action research*) yaitu mencermati kegiatan belajar melalui sebuah tindakan yang secara disengaja dimunculkan/dilakukan dalam pembelajaran kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik (Arikunto, 2008). Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas XII IPS 3, Tahun Pelajaran 2017/2018, berjumlah 43 orang terdiri dari putra 19 orang dan putri 24 orang. Objek penelitian adalah keterampilan taktis. Penelitian dilaksanakan mulai Minggu ke 2 Bulan September sampai dengan Minggu ke 2 Bulan Oktober 2017. Penelitian tindakan terdiri dari 2 siklus, 4 pertemuan, hal ini sesuai dengan kebutuhan waktu dalam pelaksanaan penelitian tanpa mengganggu aktivitas guru dalam mengajar serta Pedoman Kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru Pembelajaran.

Adapun setiap tahapan pelaksanaan penelitian tindakan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Prasiklus. Merupakan studi pendahuluan sebelum tindakan penelitian dilakukan, agar menghasilkan gagasan untuk melakukan perbaikan praktik pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini dilakukan pengamatan sehingga diperoleh informasi yang faktual mengenai pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Informasi yang ingin diperoleh terutama mengenai hal-hal yang dipandang tidak sesuai antara teori dengan praktik dilapangan, sebagai bahan untuk rencana penelitian tindakan. Berdasarkan hasil tes keterampilan proses bermain taktis pada tahapan orientasi (pra siklus) perolehan nilai mencapai 39,92 dengan kriteria "Cukup".

Perencanaan. Setelah ditemukan permasalahan kemudian direncanakan untuk mengatasinya, dengan menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik, Lembar observasi guru dan peserta didik, angket respon peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan instrumen penilaian keterampilan proses permainan sepak bola.

Pelaksanaan Tindakan. Merupakan tahapan proses pelaksanaan penelitian tindakan, pada tahapan ini pembelajaran disesuaikan dengan Rerencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penelitian tindakan yang telah dibuat.

RPP yang dibuat berdasarkan hasil refleksi pembelajaran pada tahapan orientasi dan setelah satu siklus dilaksanakan. Pada siklus ke 1, dilaksanakan tes awal (*fre tes*) untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan bermain taktis permainan sepak bola. Tes akhir (*post test*) diberikan pada akhir siklus ke 2 untuk memperoleh gambaran pencapaian keterampilan bermain taktis sebagai hasil proses pembelajaran selama penelitian tindakan dilaksanakan.

Observasi. Dilakukan oleh teman sejawat dengan berpedoman pada lembar pengamatan. Meliputi penampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peserta didik juga diharuskan mengisi angket evaluasi diri untuk melihat sejauh mana respon secara keseluruhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Refleksi. Mengkaji informasi-informasi yang berkenaan dengan praktik pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi bertujuan untuk merumuskan formulasi yang kemudian akan dituangkan ke dalam rencana tindakan selanjutnya. Refleksi kegiatan tindakan dilakukan secara bersama (kolaborasi) antara guru sebagai peneliti bersama teman sejawat di sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan formulasi bahan perbaikan, selanjutnya dibuat rencana tindakan dengan mengidentifikasi kesulitan dalam bermain taktis sesuai strategi yang telah direncanakan.

Untuk memperoleh data penelitian sebagai pedoman dalam membuat perencanaan dan indikator keberhasilan tindakan dilakukan melalui: (1) observasi pelaksanaan pembelajaran, berupa pernyataan meliputi aspek-aspek aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran selama penelitian tindakan. Pernyataan diisi dengan jawaban “ya” atau “tidak” oleh observer. Lembar observasi merupakan panduan untuk mengamati kesesuaian antara Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan proses pelaksanaannya yang meliputi pembukaan, inti dan penutup pada setiap siklus. Hasil pengamatan menunjukkan kriteria kesesuaian rencana dan pelaksanaan pembelajaran serta efektivitas selama proses pembelajaran; (2) observasi aktivitas peserta didik, berisi pernyataan yang meliputi aspek-aspek yang mencerminkan respon peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani setiap siklus penelitian tindakan dilaksanakan yang diisi dengan jawaban “ya” atau “tidak” oleh observer. Lembar observasi merupakan panduan dalam mengamati perilaku peserta didik selama penelitian tindakan berlangsung. Hasil pengamatan observer menunjukkan kriteria respon peserta didik selama proses penelitian tindakan dilaksanakan; (3) angket respon peserta didik, berisi beberapa pernyataan mengenai respon selama proses penelitian tindakan dilaksanakan yang harus dijawab dengan “ya” atau “tidak” yang diisi oleh responden (peserta didik) tanpa mencantumkan nama. Hasil pengisian angket menunjukkan kriteria respon peserta didik selama proses penelitian tindakan dilaksanakan, dan (4) lembar penilaian keterampilan proses, instrumen penilaian keterampilan proses bermain taktis permainan sepak bola berupa: kemampuan untuk melakukan eksekusi keterampilan (*skill execution*), membuat keputusan (*decision making*) dan mendukung (*support*)

dalam situasi permainan. Rata-rata hasil tes menunjukkan kriteria keterampilan proses sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilaksanakan.

Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui observasi dan tes keterampilan proses bermain sepak bola yang dikonversi menjadi data kualitatif. Analisis data dilakukan dengan melihat data hasil observasi dan hasilnya merupakan bahan kajian pada kegiatan refleksi. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang telah dicapai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya (indikator keberhasilan). Adapun indikator yang menunjukkan keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi kriteria (Rusman, 2012): (a) skor minimal pelaksanaan proses pembelajaran kriteria "Baik", (b) skor minimal aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran kriteria "Baik"; (c) skor minimal respon peserta didik pada proses pembelajaran kriteria "Baik"; dan (d) skor minimal keterampilan proses permainan sepak bola kriteria "Baik".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan mulai dari minggu ke-1 Oktober sampai dengan minggu ke-2 November 2017, meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan dan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan dibantu oleh dua orang guru (Guru Penjas dan BK/BP) yang sebagai observer dan rekan diskusi. Materi yang menjadi bahan penelitian disesuaikan dengan Silabus Pendidikan Jasmani SMA Negeri 1 Nagreg tahun 2017/2018 yaitu Kompetensi Dasar: 3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. 4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik. Indikator Pencapaian Kompetensi: (3.1.1) Menganalisis taktik dan strategi (pola menyerang dan bertahan) permainan sepakbola; (3.1.2) Merancang taktik dan strategi (pola menyerang dan bertahan) permainan sepakbola; (3.1.3) Mengevaluasi taktik dan strategi (pola menyerang dan bertahan) permainan sepakbola; dan (4.1.1) Mempraktikkan perbaikan taktik dan strategi (pola menyerang dan bertahan) permainan sepakbola.

Data hasil penelitian yang pada setiap siklus diperoleh dari observasi terhadap guru dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Aktivitas peserta didik meliputi sikap dan perilaku serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Respon peserta didik merupakan tanggapan perasaan setelah mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan penilaian proses keterampilan dilaksanakan berdasarkan instrumen observasi keterampilan bermain taktis dalam permainan sepak bola.

Siklus 1**Tabel 1.** Hasil Observasi (Pertemuan ke-1)

| | Pelaksanaan Pembelajaran | Aktivitas Peserta Didik | Respon Peserta Didik | Keterampilan Taktis Prasiklus | Keterampilan Taktis |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|----------------------------|
| Rata-Rata | 28,5 | 5,5 | 7,72 | 4.79 | 6,65 |
| Nilai | 64,77 | 55 | 77,21 | 39,92 | 56,74 |
| Kriteria | Baik | Cukup | Baik | Cukup | Cukup |

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran sudah dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran pada siklus 1 yang disusun berdasarkan hasil orientasi (pra siklus), perolehan nilai hasil observasi 64,77 dengan kriteria “Baik”. Kegiatan pendahuluan diawali dengan apersepsi, motivasi, penyampaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan rencana penilaian proses. Peserta didik secara umum belum dapat memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai permainan taktis, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik perolehan nilai adalah 55 dengan kriteria “Cukup”.

Pada kegiatan inti, proses latihan keterampilan permainan taktis dilaksanakan sesuai perencanaan. Guru menyampaikan materi pembelajaran permainan sesuai dengan materi yang direncanakan, yaitu analisis dan mempraktikkan latihan penyerangan dan pertahanan permainan sepak bola. Pada setiap sesi latihan peserta didik diwajibkan menganalisis hasil latihan kelompok lain, merencanakan dan melaksanakan latihan strategi menyerang dan bertahan. Modifikasi permainan taktis dengan formasi latihan penyerangan 4 lawan 3 (4 orang pemain penyerang, 2 orang pemain bertahan dan 1 orang penjaga gawang) dan 6 lawan 5 (6 orang pemain penyerang, 4 orang pemain bertahan, 1 orang penjaga gawang). Kemudian dilanjutkan dengan formasi latihan pertahanan 2 lawan 4 (2 orang tim pemain penyerang, 3 orang pemain tim bertahan, 1 orang penjaga gawang) dan 3 lawan 5 (3 orang tim pemain penyerang, 4 orang tim pemain bertahan, dan 1 orang penjaga gawang). Modifikasi dalam latihan diperlukan agar peserta didik mampu merefleksikan taktis dalam permainan.

Sesi pengajaran melalui *TGFU* dimulai dengan permainan yang dimodifikasi untuk mendorong peserta didik merefleksikan masalah taktis tertentu, yang sebelumnya ditentukan oleh guru untuk permainan yang lebih spesifik, guru melakukan modifikasi permainan tetapi tidak keluar dari esensi permainan tersebut, kemudian peserta didik melakukan penyesuaian terhadap kompleksitas bermain taktikal (Clemente, 2012). Sebelum latihan setiap kelompok melakukan diskusi untuk menyusun strategi menyerang dan bertahan yang akan diterapkan dalam latihan permainan taktis. Masing-kelompok mendapat kesempatan untuk berlatih secara mandiri dan mengamati latihan kelompok secara bergantian untuk dianalisis.

Taktis merupakan siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai di dalam situasi permainan untuk menyerang lawan secara sportif untuk mencari kemenangan (Abduljabar, 2017). Strategi yang direncanakan (menyerang dan bertahan) hasil diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik pada praktik latihan. Pada saat latihan, permainan beberapa kali dihentikan oleh guru untuk menyampaikan koreksi. Kemudian dilakukan pengulangan teknik dasar dan perbaikan strategi permainan, agar permainan lebih dinamis. Strategi pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendidik peserta didik mandiri, proses pembelajaran belum sepenuhnya terpusat pada peserta didik (*children center*), sehingga pembelajaran belum efektif sesuai dengan pendekatan yang telah direncanakan. Pendekatan model pembelajaran *TGfU* sangat efektif pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menuntut peserta didik untuk mengerti taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan (Novembri, 2009).

Guru lebih aktif memberikan instruksi, diskusi yang dilakukan oleh setiap kelompok dalam menyusun strategi permainan belum berjalan dengan baik sehingga banyak waktu terbuang untuk melakukan koreksi saat berdiskusi dan hal-hal teknis lainnya. Model Pembelajaran Permainan Taktis (*TGfU*) pada dasarnya sudah mengacu pada pendekatan saintifik dan sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013. Latihan permainan taktis dengan formasi penyerangan dan bertahan sudah mengarah pada pembelajaran berbasis masalah/*PBL* dalam situasi permainan, namun secara keseluruhan penyelesaian permasalahan dalam strategi dan taktis permainan belum terlihat. Media dan sumber belajar belum dimanfaatkan dengan baik, guru masih menjadi sumber belajar utama, sumber belajar lain yang disarankan (buku, video) belum digunakan sebagai referensi materi. Penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan dilaksanakan sesuai dengan rencana penelitian tindakan, melalui lembar observasi penelitian tindakan. Pada sesi latihan terakhir, observer melakukan pengamatan kepada seluruh anggota kelompok latihan dengan mengacu pada lembar penilaian keterampilan proses, sebagai sumber data untuk siklus 1. Hasil pengamatan keterampilan proses diperoleh nilai 56,74 dengan kriteria "Cukup".

Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada peserta didik bertanya, merangkum materi, berdiskusi dan mempresentasikannya secara singkat. Refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Menjelang akhir pertemuan guru merencanakan tindak lanjut dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya (pertemuan 2 siklus 1). Secara keseluruhan peserta didik memberikan respon yang positif, tetapi belum menunjukkan sikap terbuka dan antusiasme dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengisian angket terhadap respon peserta didik, perolehan nilai 77,21 dengan kriteria "Baik".

Tabel 2. Hasil Observasi Pertemuan ke-2

| | Pelaksanaan Pembelajaran | Aktivitas Peserta Didik | Respon Peserta Didik |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| Rata-Rata | 35 | 7,0 | 8,28 |
| Nilai | 79,55 | 70 | 82,56 |
| Kriteria | Sangat Baik | Baik | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke 2 (siklus 1) sudah dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Perolehan nilai hasil observasi 79,55 dengan kriteria "Sangat Baik". Kegiatan pendahuluan diawali dengan apersepsi, memberikan motivasi, penyampaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan rencana penilaian proses. Peserta didik secara umum sudah dapat memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai permainan taktis, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik, perolehan nilai adalah 70 dengan kriteria "Baik".

Pada kegiatan inti, proses latihan keterampilan permainan taktis dilaksanakan sesuai perencanaan. Guru menyampaikan materi pembelajaran permainan sesuai dengan materi yang direncanakan dengan menganalisis dan mempraktikkan latihan penyerangan dan pertahanan. Melakukan analisis latihan kelompok lain maupun dilakukan bahan koreksi dan dasar dalam menyusun strategi kelompok, demikian juga dengan analisis latihan kelompok. Merencanakan dan melaksanakan strategi menyerang dan bertahan sudah mulai terlihat aktif, setiap terjadi gol dilakukan evaluasi singkat, sehingga komunikasi kelompok selalu terjalin. Penerapan strategi sudah terlihat, bermain secara taktis dalam melakukan eksekusi keterampilan, mengambil keputusan dan mengisi ruang saat bermain sudah mulai berjalan dan permainan lebih dinamis. Strategi pembelajaran yang diterapkan yang direncanakan oleh guru belum sepenuhnya mampu mendidik kemandirian peserta didik. Pendekatan Model Pembelajaran Permainan Taktis (*TGfU*) yang mengacu pada pendekatan saintifik sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013.

Media dan sumber belajar sudah dimanfaatkan dengan, guru tidak selalu menjadi sumber belajar. Sumber belajar yang disarankan sudah mulai digunakan sebagai referensi. Pada pertemuan ke 2, observer hanya mengamati latihan tanpa memberikan penilaian pada keterampilan proses permainan taktis. Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada peserta didik bertanya, merangkum materi, berdiskusi dan mempresentasikannya secara singkat. Pemanfaatan waktu sudah sesuai dengan alokasi yang disediakan (3 jam pelajaran) sehingga pembelajaran lebih efektif dilaksanakan. Secara keseluruhan peserta didik memberikan respon yang positif, dengan menunjukkan sikap terbuka,

antusiasme dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan. Berdasarkan hasil pengisian angket terhadap respon peserta didik, respon positif meningkat, perolehan nilai 82,56 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Siklus 2

Tabel 3. Hasil Observasi Pertemuan ke-1

| | Pelaksanaan Pembelajaran | Aktivitas Peserta Didik | Respon Peserta Didik |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| Rata-Rata | 41 | 9,0 | 8,67 |
| Nilai | 93,18 | 90 | 86,74 |
| Kriteria | Sangat Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sudah dapat dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran. Perolehan nilai hasil observasi 93,18 dengan kriteria “Sangat Baik”. Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Juliana et al., 2017). Apersepsi, memberikan motivasi, penyampaian kompetensi, tujuan pembelajaran dan rencana penilaian proses disampaikan pada tahapan pendahuluan. Penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai permainan taktis dapat dipahami oleh peserta didik. Peserta didik beraktivitas sesuai dengan rencana dan instruksi yang disampaikan di awal pembelajaran oleh guru. Observasi terhadap aktivitas peserta didik, perolehan nilai 90 dengan kriteria “Sangat Baik”. Peserta didik sudah mampu melakukan analisis, mengevaluasi dan mempraktikkan dalam situasi permainan sesuai dengan tuntutan kompetensi. Mengolah informasi berdasarkan hasil diskusi dan latihan, dipraktikkan dalam latihan sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis saintifik. Modifikasi permainan taktis dengan formasi latihan menyerang dan bertahan sudah terlihat dikembangkan oleh masing-masing kelompok. Kesempatan untuk mengamati dan menganalisis latihan dilakukan secara teliti sebagai bahan diskusi dalam kelompok.

Strategi yang direncanakan hasil diskusi kelompok mulai dilaksanakan dalam latihan permainan taktis oleh para pemain, sehingga permainan berjalan lebih dinamis dan atraktif. Mengumpulkan informasi dan bereksperimen dalam menerapkan taktis permainan menunjukkan kemampuan menalar pada setiap peserta didik. Hal ini diperlukan untuk menentukan formasi dalam latihan, sesuai dengan kemampuan teknik yang dimiliki oleh anggota dalam kelompok. Eksekusi keterampilan, mengambil keputusan dan mengisi ruang kosong sudah terlihat lebih dinamis meskipun dengan modifikasi permainan. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah berjalan, setiap anggota kelompok latihan lebih mandiri dan bisa menyelesaikan permasalahan saat permainan berlangsung. Proses pembelajaran terpusat pada peserta didik (*children center*), guru tetap aktif mengamati dan sesekali memberikan instruksi dan menghentikan permainan. Pembelajaran berbasis masalah/*PBL* sesuai dengan model permainan taktis (*TGFU*), dalam situasi permainan banyak masalah taktis yang

perlu diselesaikan. Kondisi demikian membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan.

Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada peserta didik bertanya, merangkum materi, berdiskusi dan mempresentasikannya secara singkat. Refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Secara keseluruhan peserta didik menunjukkan sikap keterbukaan dan antusiasme serta menunjukkan sikap mandiri dan tanggung jawab sebagai dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengisian angket terhadap respon peserta didik, perolehan nilai 86,74 dengan kriteria "Sangat Baik".

Tabel 4. Hasil Observasi Pertemuan 2

| | Pelaksanaan Pembelajaran | Aktivitas Peserta Didik | Respon Peserta Didik | Keterampilan Taktis |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| Rata-Rata | 24 | 10 | 9,1 | 9,26 |
| Nilai | 95,45 | 100 | 90,93 | 78,86 |
| Kriteria | Sangat Baik | Sangat Baik | Sangat Baik | Baik |

Perolehan nilai pada pelaksanaan pembelajaran mencapai nilai 95,45 (kriteria sangat baik). Kegiatan pendahuluan persepsi dan motivasi, penyampaian kompetensi, rencana kegiatan dan penilaian disampaikan secara jelas. Secara umum seluruh peserta didik dapat memahami pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada materi permainan sepak bola. Pada kegiatan inti proses pembelajaran sesuai dengan rencana. Strategi yang direncanakan pada siklus ke 2 memberikan indikator yang jelas pada proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan latihan dilakukan secara mandiri oleh setiap kelompok latihan, proses pembelajaran terpusat pada peserta didik (*children center*). Instruksi yang diberikan oleh guru hanya beripat teknis, tanpa adanya campur tangan guru pada praktik bermain taktis di lapangan. Pendekatan Model Pembelajaran Permainan Taktis (*TGfU*) merupakan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum 2013. Peserta didik sudah mampu menyelesaikan masalah latihan bermain taktis sesuai dengan karakter pembelajaran kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berbasis masalah/*PBL*. Dalam penyelesaian masalah bermain taktis dalam situasi permainan, seluruh peserta didik terlibat aktif dalam menyelesaikannya. Interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar berlangsung secara aktif. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik perolehan nilai mencapai 100 dengan kriteria "Sangat Baik". Pemanfaatan media/sumber belajar dalam dilakukan sebagai referensi dan pendukung argumentasi dalam menyelesaikan masalah taktis dalam situasi permainan. Guru hanya memfasilitasi atau menjadi mediator dalam setiap diskusi untuk menyelesaikan permasalahan dan mencari solusi (Hendrayana & Seba, 2005).

Pelaksanaan penilaian pembelajaran (sikap, pengetahuan dan keterampilan) dilaksanakan sesuai dengan rencana penelitian tindakan, melalui observasi

terhadap beberapa komponen penilaian (Giriwijoyo & Santosa, 2007). Pada sesi latihan terakhir, observer melakukan pengamatan kepada setiap anggota kelompok latihan dengan mengacu pada lembar penilaian keterampilan proses sebagai sumber data untuk siklus 2. Hasil pengamatan keterampilan proses diperoleh nilai 78,86 dengan kriteria "Baik". Pada kegiatan penutup guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, merangkum materi pembelajaran, berdiskusi dan mempresentasikannya secara singkat. Refleksi dilaksanakan pada akhir pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Secara umum, respon peserta didik terhadap proses pembelajaran ditunjukkan dengan sikap terbuka, antusiasme, mandiri dan penuh tanggung jawab dan menunjukkan perubahan sikap dalam aktivitas pembelajaran. Minat dan bakat siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Setyowati & Widana, 2016). Berdasarkan hasil pengisian angket terhadap respon peserta didik, perolehan nilai 90.03 dengan kriteria "Sangat Baik".

SIMPULAN

Model pembelajaran permainan taktis (*Tactical Games Model for Understanding/ TGfU*) dapat meningkatkan keterampilan taktis pada permainan sepak bola siswa SMAN 1 Nagreg kelas XII IPS 3 Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 43 orang dalam dua siklus. Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah: (1) guru-guru hendaknya kreatif menemukan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik KD, dan (2) model pembelajaran permainan taktis dapat merupakan salah satu pilihan model pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B., dkk. (2016). *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas 12*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Bafirman. (2016). Pembentukan karakter peserta didik melalui pembelajaran penjasorkes. Retrieved from: <https://books.google.co.id/books?id>
- Clemente, F., Rocha, R. F., & Korgaokar, A. (2012). Teaching physical education: The usefulness of the teaching games for understanding and the constraints-led approach. *Journal of Physical Education and Sport*, 12(4), 417–426. <https://doi.org/10.7752/jpes.2012.04062>
- Giriwijoyo, H.Y.S. & Santosa. (2007). *Ilmu Faal Olahraga; fungsi tubuh manusia pada olahraga*: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Juliana, D. G., Widana, I. W., & Sumandya, I. W. (2017). Hubungan motivasi berprestasi, kebiasaan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 6(1). pp. 40-60. ISSN 2302-2124.
- Hendrayana, Y., Seba L. (2005). *Perencanaan pengajaran pendidikan jasmani*. FPOK UPI.

- Komarudin. (2016). *Penilaian hasil belajar pendidikan jasmani dan olahraga*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, A., Haryanto, E, & Gatot, A. (2014). Pengembangan variasi latihan passing yang dikombinasikan dengan dribbling dan controlling dalam permainan sepakbola untuk siswa usia 10-12 tahun di sekolah sepakbola. *Jurnal Sport Science*, 4(1), 38-42.
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1(2), 97-110.
- Rusman. (2012). *Model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 5(1). pp. 66-72. ISSN 2302-2124.