

Model *Tactical Game* dan *Academic Learning Time* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

I Indrayogi

Universitas Majalengka, Jl. K.H.Abdul Halim No 103 Majalengka 45418

Jawa Barat, Indonesia

indrayogi@unma.ac.id

ABSTRACT

Achieving the objectives of a learning requires maximum effort and totality from a teacher. One of the most important factors in achieving learning objectives is academic learning time in learning. For this reason, teachers are required to apply a learning model that allows all children to be involved in the learning process. The purpose of this study is to increase children's learning involvement in physical education, teachers can use tactical game learning models, especially for game learning materials. The purpose of this study is the effect of the tactical game model on academic learning time in physical education learning at SDN Cijati 1, Majalengka Kulon Village, Majalengka Regency. The research method used is an experimental design method, in the form of a one group pre test post test design. The population was taken from students in the upper class of SDN Cijati 1, Majalengka Kulon Village, Majalengka Regency with a total sample of 75 people taken by total sampling. The research instrument used was a duration recording. The data processing procedure is through the Liliefors normality test, homogeneity test with the similarity of variance approach, and hypothesis testing with the similarity test of two averages (paired scores). Based on the results of data analysis with the similarity test of two averages (paired scores) the tactical game model has an influence on academic learning time in learning physical education at SDN Cijati 1 Exit Majalengka Kulon, Majalengka Regency, it is acceptable. The conclusion in this study is that the tactical game model has an effect on academic learning time in physical education learning..

Keyword: *tactical game; academic learning time; primary school*

ABSTRAK

Pencapaian tujuan dari suatu pembelajaran memerlukan upaya yang maksimal dan totalitas dari seorang guru. Salah satu faktor yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah academic learning time dalam belajar. Untuk itu guru diperlukan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan semua anak bias terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan belajar anak dalam pendidikan jasmani guru bisa menggunakan model pembelajaran tactical game khususnya untuk materi-materi pembelajaran permainan. Tujuan dalam penelitian ini adalah pengaruh model tactical game terhadap academic learning time dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental design, dalam bentuk one group pre testpost test design. Populasi yang diambil dari peserta didik di kelas atas SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka dengan jumlah sampel sebanyak 75 orang yang diambil secara total sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah durating recording. Prosedur pengolahan data melalui uji normalitas Liliefors, uji homogenitas dengan pendekatan kesamaan variansi, dan uji hipotesis dengan uji kesamaan dua rata-rata (skor berpasangan). Berdasarkan hasil analisis data dengan uji kesamaan dua rata (skor berpasangan) model tactical game memberikan pengaruh terhadap academic learning time dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cijati 1 Keluarhan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka bisa diterima. Kesimpulan dalam penelitian ini model tactical game berpengaruh terhadap academic learning time dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata Kunci: *tactical game, academic learning time, sekolah dasar*

Submitted Oct 08, 2021 | Revised Nov 05, 2021 | Accepted Nov 20, 2021

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan disiplin ilmu yang unik dari disiplin ilmu lainnya. Ciri khasnya adalah penggunaan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan definisi pendidikan jasmani, (Widiastuti, 2019). Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah physical education is education of and through movement". Dari

definisi yang dikemukakan oleh ahli tersebut ada tiga kata kunci yaitu: 1. Pendidikan (education), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih peserta didik. 2. Melalui dan tentang (through and of), menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan berhubungan langsung dan tidak langsung. 3. Gerak/aktifitas fisik (movement), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani, (Bangun, 2016). Dalam Pendidikan jasmani secara garis besar terdapat tujuh bahan kajian yaitu: Aktivitas permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, aktivitas uji diri/senam, aktifitas ritmik, aktifitas air/aquatic, aktifitas luar kelas, dan kesehatan. Dalam kebijakan di Indonesia tujuan nasional pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tergantung dari beberapa pertimbangan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas adalah aktif dan efektif tidaknya guru dalam mengajar dijelaskan bahwa: "...ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar" (Shute et al., 2016). Tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses atau dengan kata lain Jumlah waktu aktif belajar atau dalam Bahasa Inggris disebut (*Academic Learning Time*), merupakan salah satu faktor yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin banyak peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran semakin besar peserta didik melakukan mencoba berbagai keterampilan yang pada akhirnya mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka, tingkat keterlibatan peserta didik untuk belajar khususnya untuk pembelajaran permainan sangat rendah, hal ini disebabkan dengan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan anak dalam proses belajar adalah kurangnya kompetensi dalam mengelola proses pembelajaran. Hal itu bisa dilihat dari masih banyaknya guru menggunakan model pembelajaran yang tradisional. Seharusnya guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan pembelajarannya dengan model pembelajaran yang lebih inovatif sehingga bisa memenuhi tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

Penyebab yang berikutnya model pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang tepat. Guru pendidikan jasmani memberikan tugas pembelajaran dengan melakukan pengulangan-pengulangan yang cenderung menjenuhkan, selain itu dengan rasio alat belajar dengan jumlah siswa yang kurang ideal maka model pembelajaran yang menekankan pengulangan-pengulangan ini tidak efektif. Dinilai tidak efektif karena peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya dengan menunggu dari pada melakukan tugas gerak yang diberikan

Melihat permasalahan yang seperti itu guru perlu memperbaharui model pembelajaran dalam kegiatan belajarnya, agar tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi tinggi yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peneliti mempercayai model pembelajaran yang paling cocok untuk pembelajaran olahraga permainan adalah model tactical game. Model ini pada intinya mengaplikasikan permainan-permainan yang sebenarnya dalam pembelajaran, yang ditekankan dalam pembelajarannya adalah memanfaatkan minat dan kegembiraan peserta didik dalam belajar untuk memahami dan melakukan tugas-tugas gerak pada pembelajaran olahraga permainan yang diajarkannya.

Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar mencakup banyak aspek. Adapun aspek-aspeknya sebagaimana berikut: Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan diri meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air,

dan renang serta aktivitas lainnya. Pendidikan luar kelas meliputi: karyawisata, pengenalan lingkungan. Kesehatan meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Model adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut. Models represent an abstraction of reality; they represent what things were like, what they are like what they could be like, or what they should be like. Models are designed to clarify certain aspects of a problem or problem area: they are supposed to highlight certain important relationships and certain key interaction (Harvey & Pill, 2016)

Dalam kata lain pendapat Riley model merupakan representasi dari suatu abstraksi realistik, model merupakan gambaran tentang sesuatu, bagaimana hendaknya, dan atau bagaimana adanya sesuatu itu. Model dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan, dan dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting.

Banyak digunakan dalam berbagai kegiatan analisis ataupun disain, karena model yang dibuat itu dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain tersebut. Ada beberapa kegunaan penggunaan model, antara lain: Dengan adanya model, maka hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu dapat diperjelaskan (Harvey & Pill, 2016). Dengan adanya model, maka prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan. Dengan adanya model, mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan terasa adanya ketidakefektifan atau tidakproduktifan. Dengan adanya model, maka dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

Walaupun banyak kegunaan suatu model namun terdapat pula kelemahannya, yaitu dapat menjadikan seseorang kurang berinisiatif dalam mengkreasi kegiatan-kegiatan. Hal tersebut dapat diatasi jika sesuatu model dapat menjamin adanya fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi lebih baik. Apalagi dalam menangani masalah-masalah pendidikan, yang dalam banyak hal sangat terpengaruh oleh penambahan variabel-variabel lain di luar bidang pendidikan tersebut.

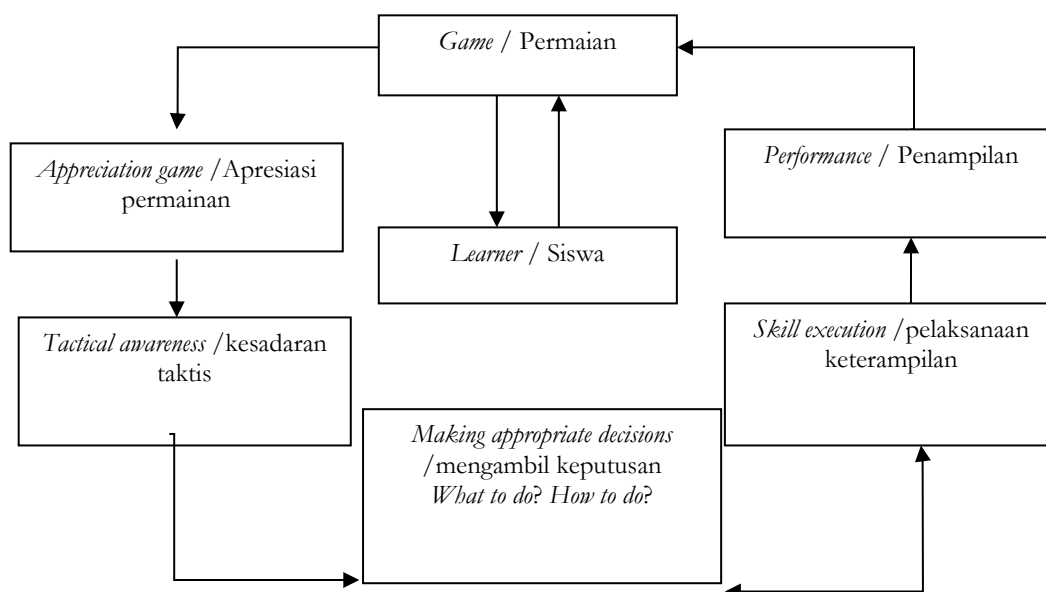
Model pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu guru memperbaiki kapasitasnya agar mampu menjangkau lebih banyak sisi kehidupan siswa dan menciptakan bermacam-macam lingkungan yang lebih baik bagi siswanya. Dalam dunia pengajaran, model pembelajaran identik dengan pola dasar mengajar, sistem, prosedur didaktik, seperti terungkap dari definisi-definisi berikut. Model pembelajaran menurut Chauhan (Hendrayana, 2005) menjelaskan: "An instructional design which describes the process of specifying and producing particular environmental situations which cause the students to interact in such way that specific change occur in their behavior". Yang artinya sebuah disain pembelajaran yang menjelaskan proses dari spesifikasi dan menghasilkan fakta situasi lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan begitu terjadi perubahan sikap mereka. Bruce dan Marsha (Suherman, 2009) mendefinisikan: "model pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar.

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting, yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani yang dipilih secara sistematis. Pengalaman belajar ini untuk merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, serta untuk penghayatan nilai-nilai luhur. Untuk mencapai apa yang dipaparkan, tentu memerlukan sebuah

pola/ model untuk mengajar dan belajar. Untuk itu seorang guru dituntut mengetahui model apa yang cocok diterapkan.

Menurut (Metzler et al., 2016) mengatakan bahwa ada tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu: Model pembelajaran langsung (*direct intructional model*). Model pembelajaran personal (*personalized system for intruction model*). Model pembelajaran kerjasama (*cooprative learning model*). Model pembelajaran pendidikan olahraga (*the sport education model*). Model pembelajaran kelompok (*pear teaching model*). Model pembelajaran inkuiri (*inquiry teaching model*). Model pembelajaran taktis (*the tactical game*).

Model tactical games biasa disebut *Teaching GamesForUnderstanding* (TGFU) bisa dibilang baru, belum tahu seberapa banyak guru pendidikan jasmani yang telah menggunakan model TGFU. Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) berkembang dari hasil penelitian Almond pada tahun 1983 yang sebelumnya diteliti oleh Bunker dan Thorpe pada tahun 1982. Seperti yang dikemukakan Bunker dan Thorpe (Metzler et al., 2016): “*attempt to teach the underlying principles of game so that studentreally understand each game’s structure and tactics, as well as the necessary performance skill.*” Dengan kata lain Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah usaha mengajar yang menggaris bawahi pada prinsip permainan yang menjadikan siswa mengerti pada struktur dan taktik permainan cabang olahraganya. Prinsip permainan yang memberikan suatu alternatif kepada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain atau situasi sesungguhnya. Sehingga siswa dapat menunjukkan bentuk permainan dan siswa dapat mengambil keputusan, apa yang harus dilakukannya dan bagaimana cara melakukannya. Menurut (Metzler et al., 2016) langkah-langkah Model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah TGFU

Tingkat keterlibatan anak sekolah dasar dalam belajar dikaitkan dengan model tactical game mempunyai ikatan yang erat. Anak sekolah dasar yang pada dasarnya senang dengan aktivitas bermain akan merasa terakomodasi jika guru memberikan pembelajarannya lebih menekankan pada aspek bermain. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga akan menjaga motivasi belajar tetap terjaga, hal ini dikarenakan dengan permainan anak akan senantiasa merasa gembira dan menyenangkan, dengan permainan pula anak-anak yang kemampuannya rendahpun tidak merasa terpinggirkan. Setiap anak merasa mempunyai peran dalam permainannya.

Penerapan model pembelajaran tactical game sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, merujuk pada tiga alasan utama yaitu minat dan kegembiraan siswa selama pembelajaran, pengetahuan taktik, dan transfer dari pengetahuan kepada keterampilan. Hal itu sebagaimana diungkapkan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (Harvey & Pill, 2016) yang menyatakan: “...provide three major rationales behind the tactical game. First, students interest and excitement... Second, knowledge is empowering...Third, student can transfer their understanding and performance across game when applicable.”

Minat dan kegembiraan siswa selama mengikuti pembelajaran digunakan sebagai motivator positif. Hal ini dimunculkan dengan siswa langsung dilibatkan dalam aktivitas permainan, bukan melalui drill-drill yang membosankan. Dengan aktivitas ini siswa akan merasakan kegembiraan dan menyenangkan selama pembelajaran, dengan begitu maka siswa akan senantiasa terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan modal ini juga akan merangsang pemahaman siswa tentang pembelajaran pada saat itu. Pada tahapan belajar berikutnya dalam permainannya siswa diajarkan bagaimana memainkan permainannya, ini dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran taktik (*tactical awareness*), sehingga siswa bukan saja paham akan tetapi mengetahui bagaimana memainkan permainan yang baik (Webster, 2016).

Menurut (Dyson et al., 2004) mengatakan: “Keterlibatan siswa bisa diartikan sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar. “Keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan siswa untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya. Oleh karena itu, secara teori ketika guru menerapkan model tactical game dalam pembelajarannya, maka kemungkinan siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Mengenai metode eksperimen, dalam penelitian ini peneliti akan memberikan perlakuan berupa model pembelajaran tactical game untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran olahraga permainan. Untuk menghindari penyimpangan dalam penelitian atau validitas eksternalnya, perlakuan ini diberikan dalam enam kali pertemuan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan rancangan/design penelitian eksperimen dalam bentuk *one group pre test post test design* yang menurut (Vockell, 1987) Mengungkapkan bahwa: “Pada desain ini ada terdapat pre test sebelum perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan”. Untuk lebih jelasnya berikut rancangan penelitian yang akan peneliti akan lakukan:

Rancangan penelitian

O1 X1 O2

Keterangan:

X1 : Perlakuan model pembelajaran tactical game
O1 : Pre test atau tes awal keterlibatan siswa
O2 : Post test atau tes akhir keterlibatan siswa

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik di SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka sebanyak 75 orang. Karena kemampuan dana, tenaga dan waktu terbatas, dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan cara total sampling. Yaitu peneliti memilih sampel sama dengan jumlah populasi yaitu seluruh kelas atas. yang dijadikan sampel yaitu sebanyak 75 orang. Berdasarkan pembagiannya masing-masing anggota kelompok yaitu 38 orang kelompok eksperimen dan 37 orang kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *During Recording* yang menurut (Randall & Imwold, 2016) mengungkapkan: "...during recording dimaksudkan untuk mengetahui informasi tentang berapa lama siswa berpartisipasi dalam aktivitas belajar pada kurun waktu tertentu, misalnya dalam satu jam pelajaran"

Tabel 1. Format Analisis Pemanfaatan Waktu dan Proporsi Jumlah Siswa

Episode	Stopwatch	Alokasi Fokus	Σ Siswa Fokus
1	0:01:00		
2	0:02:00		
3	0:03:00		
4	0:04:00		
5	0:05:00		
.....			
60	0:60:00		

Setelah data hasil pengetesan terkumpul, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengolahan dan menganalisis data.

Hasil dan Pembahasan

Hasil perhitungan menunjukkan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat dengan menggunakan model tactical game lebih banyak melibatkan siswa dalam proses belajar jika dibandingkan dengan pada tes awal. Persentase keterlibatan siswa sebelum perlakuan memiliki rata-rata 76,50 dengan standar deviasi 1,29 dan varian 1,67. Sedangkan pada tes akhir diperoleh nilai rata-rata 83,25 dengan nilai standar deviasi 0,96 dan varian 0,92. Serta pada data peningkatan keterlibatan siswa rata-rata 6,75 dengan standar deviasi 1,71 dan varian 2,92.

Berdasarkan perhitungan melalui Uji normalitas Liliefors pada tes awal diperoleh nilai L_{hitung} lebih kecil dari Nilai L_{tabel} ($0,1507 < 0,311$) maka bisa disimpulkan bahwa data tes awal keterlibatan siswa dengan menggunakan model tactical game bisa dikatakan Normal. Selanjutnya perhitungan melalui Uji normalitas Liliefors pada tes akhir diperoleh nilai L_{hitung} lebih kecil dari Nilai L_{tabel} ($0,2167 < 0,311$) maka bisa disimpulkan bahwa data tes akhir keterlibatan siswa dengan menggunakan model tactical game bisa dikatakan Normal.

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas kesamaan dua variansi diperoleh data F_{hitung} 1,5754. Sedangkan untuk F_{tabel} untuk taraf nyata 0,05 dengan dk pembilang 4 ($n-1$) dan dk penyebut 4 ($n-1$) diperoleh nilai 9,28. Oleh karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,8181 < 9,28$) maka data tersebut bisa dikatakan Homogen.

Diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.3534. Oleh karena t_{hitung} ($7,9048$) $>$ t_{tabel} (2.3534) maka hipotesis (H_0) ditolak dan H_i diterima, jadi hipotesis penelitian yaitu "Adanya pengaruh yang signifikan model tactical game terhadap tingkat keterlibatan anak (*academic learning time*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cijati 1 Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka dapat diterima.

Menurut (Garraway, 2020) mengatakan: "Keterlibatan siswa bisa diartikan sebagai peserta didik berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar". Keaktifan peserta didik dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan peserta didik untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya. Melihat komponen-komponen yang berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam belajar pendidikan jasmani, faktor gurulah yang memiliki peran yang strategis.

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran tactical game ternyata lebih besar persentase keterlibatan belajar siswanya dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Dalam penelitian ini, dari empat pertemuan yang dilakukan, model pembelajaran *tactical game* melibatkan siswa dalam pembelajaran

pendidikan jasmani meningkatkan keterlibatan siswa rata-rata sebesar 6,75 persen dari seluruh jumlah siswa. Peningkatan sebesar itu menurut statistik dianggap memiliki nilai yang signifikan.

Keterlibatan anak sekolah dasar dalam belajar dikaitkan dengan model tactical game mempunyai ikatan yang erat. Menurut (Metzler et al., 2016) mengungkapkan bahwa: “Guru yang baik menguasai isi pelajaran secara menyeluruh, hal ini memungkinkan para guru dapat mengembangkan isi pelajaran dengan cara-cara yang menarik, menyenangkan dan produktif.” Anak sekolah dasar yang pada dasarnya senang dengan aktivitas bermain akan merasa terakomodasi jika guru memberikan pembelajarannya lebih menekankan pada aspek bermain (Düzeylerine, 2019). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga akan menjaga motivasi belajar tetap terjaga, hal ini dikarenakan dengan permainan anak akan senantiasa merasa gembira dan menyenangkan, dengan permainan pula anak-anak yang kemampuannya rendah pun tidak merasa terpinggirkan. Setiap anak merasa mempunyai peran dalam permainannya (Kirk & Macdonald, 1998).

Penerapan model pembelajaran tactical game sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, merujuk pada tiga alasan utama yaitu minat dan kegembiraan siswa selama pembelajaran, pengetahuan taktik, dan transfer dari pengetahuan kepada keterampilan. Hal itu sebagaimana diungkapkan oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (Metzler et al., 2016) yang menyatakan: “... provide three major rationales behind the tactical game. First, students interest and excitement... Second, knowledge is empowering... Third, student can transfer their understanding and performance across game when applicable.”

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian di SDN Cijati 1 V Kelurahan Majalengka Kulon Kabupaten Majalengka, hasil analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan, peneliti menyimpulkan penelitian sebagai berikut: “Adanya Pengaruh Model Tactical Game Terhadap Tingkat Keterlibatan Anak (*Academic Learning Time*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Cijati 1 V Kabupaten Majalengka.” Ini bisa dilihat dari meningkatnya tingkat keterlibatan anak yang mencapai rata-rata 6,75 persen ketika guru menggunakan model tactical game dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Daftar Pustaka

- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Düzeylerine, E. (2019). *Eğitim ve Bilim*. 44, 313–331. <https://doi.org/10.15390/EB.201>
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. <https://doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
- Garraway, J. (2020). Academics’ learning in times of change: a change laboratory approach. *Studies in Continuing Education*, 0(0), 1–21. <https://doi.org/10.1080/0158037X.2020.1792436>
- Harvey, S., & Pill, S. (2016). Comparisons of academic researchers’ and physical education teachers’ perspectives on the utilization of the tactical games model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 35(4), 313–323. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2016-0085>
- Kirk, D., & Macdonald, D. (1998). Situated learning in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(3), 376–387. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.3.376>
- Metzler, M., DePaepe, J., & Reif, G. (2016). Alternative Technologies for Measuring Academic Learning Time in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 4(4), 271–285. <https://doi.org/10.1123/jtpe.4.4.271>
- Randall, L. E., & Imwold, C. H. (2016). The Effect of an Intervention on Academic Learning Time Provided by Preservice Physical Education Teachers. *Journal of Teaching in Physical Education*, 8(4),

271–279. <https://doi.org/10.1123/jtpe.8.4.271>

Shute, S., Dodds, P., Placek, J. H., Rife, F., & Silverman, S. (2016). Academic Learning Time in Elementary School Movement Education: A Descriptive Analytic Study. *Journal of Teaching in Physical Education*, 1(2), 3–14. <https://doi.org/10.1123/jtpe.1.2.3>

Vockell, E. L. (1987). The Computer and Academic Learning Time. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 61(2), 72–75. <https://doi.org/10.1080/00098655.1987.11478571>

Webster, G. E. (2016). Influence of Peer Tutors upon Academic Learning Time–Physical Education of Mentally Handicapped Students. *Journal of Teaching in Physical Education*, 6(4), 393–403. <https://doi.org/10.1123/jtpe.6.4.393>

Widiastuti, W. (2019). Mengatasi Keterbatasan Sarana Prasarana Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani [Overcoming Facilities Limitations Affecting Physical Education Learning Activities]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i1.1091>