

Pengaruh *Tactical Games Model* Terhadap Hasil Belajar Aspek Psikomotor pada Pembelajaran Bolavoli

Gustiana Pramudia Wardani*, Bambang Ismaya, Dikdik Fauzi Dermawan

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

* Correspondence: gustianapramudia2@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the tactical games model (TGM) on learning outcomes of psychomotor aspects in bolavoli learning. This research method uses quantitative. With this research using pretest posttest control group design. The subjects of learning research are students of SMPN 1 Kalijati. This sample was selected using random sampling technique, based on this explanation, two classes were obtained, for the experimental group using class A which amounted to 35 people and for the control group using class B which amounted to 35 people this research was conducted 10 times. This research instrument is the game performance assessment instrument. The results of the pretest and posttest data analysis obtained from the experimental group's posttest values from each test instrument have the results of the paired sample T-test test value with the "test statistic" output with a value of $-t_{count} < -t_{table}$ ($-8.313 < -1.690$) and the significance value obtained is 0.000 which is < 0.05 , so there is a significant influence between the Tactical Games Model on the learning outcomes of the psychomotor aspects of the pretest and posttest data.

Keyword: Volleyball; learning outcomes; psychomotor; learning; tactical games model

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh *tactical games model* (TGM) terhadap hasil belajar aspek psikomotor dalam pembelajaran bola voli. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif. Dengan penelitian ini menggunakan *pretest posttest control group design*. Subjek penelitian pembelajaran yaitu siswa SMPN 1 Kalijati. Sampel ini dipilih menggunakan teknik random sampling, Berdasarkan penjelasan tersebut didapatkan dua kelas, untuk kelompok eksperimen menggunakan kelas A yang berjumlah 35 orang dan untuk kelompok kontrol menggunakan kelas B yang berjumlah 35 orang penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali. Instrument penelitian ini penilaian *game performance assessment instrument*. Hasil *pretest* dan *posttest* analisis data diperoleh hasil nilai *posttest* kelompok eksperimen dari masing-masing instrumen test memiliki hasil nilai uji paired sampel T-test dengan output "test statistic" dengan nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-8.313 < -1.690$) dan nilai signifikansi yang didapat sebesar 0.000 yang dimana nilai tersebut < 0.05 , maka memiliki pengaruh yang signifikan antara *tactical games model* terhadap hasil belajar aspek psikomotor pada data *pretest* dan *posttest*.

Kata kunci: Bola voli; hasil belajar; psikomotor; pembelajaran; *tactical games model*

Received: 19 Agustus 2024 | Revised: 13 September, 2 Oktober 2024

Accepted: 8 November 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Menurut (Utama, 2011) pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang dilaksanakan dengan sadar sehingga mampu memicu berbagai keterampilan peserta didik agar dapat berkembang kearah perkembangan murid yang positif dengan melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani adalah proses seorang individu atau masyarakat yang dengan perlakuannya secara sistematis melalui banyak aktivitas untuk mendapatkan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor (Dianawati, 2022). Menurut (Arimbawa, 2022) Pendidikan jasmani adalah salah satu pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan karena dapat mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor seorang peserta didik melalui kegiatan aktivitas jasmani.

Dengan melakukan kegiatan jasmani, seorang individu akan mendapatkan banyak pengalaman yang berharga seperti keterampilan berpikir, pengendalian emosi, memiliki empati, kerjasama, dan sebagainya. Menurut (Fajar, 2017) tujuannya adalah mempengaruhi perkembangan motorik terhadap pertumbuhan serta perkembangan aspek lain dari seorang manusia yang terlihat berbeda. Menurut (Bangun, 2016) bermain adalah salah satu ruang lingkup pada pendidikan jasmani yang bisa dilaksanakan sebagai salah satu dari sebuah metode belajar agar mencapai kebutuhan pembelajaran murid serta mempunyai dampak positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Penggunaan pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan pembelajaran pada pendidikan jasmani yang pelaksanaannya memiliki berbagai pertimbangan (Arifin, 2017). Guru harus mampu menciptakan, memiliki, dan mampu menggunakan model yang dapat diterima oleh murid-muridnya agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai, sekaligus tujuan pembelajaran dapat dipenuhi dengan baik. Guru yang memiliki kompetensi atau dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan serta efektif akan sangat bisa mengelola dan mengatur kelasnya, sehingga pada proses pembelajaran, siswa akan belajar lebih optimal (Mandasari et al., 2020).

Bilamana pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan bisa dikemas dengan baik dan benar, maka hal tersebut akan memberikan dampak yang positif untuk perkembangan dan pertumbuhan seorang anak, secara jasmani atau rohani dengan baik untuk tujuan meningkatkan keterampilan dan kebugaran jasmani serta rohani sehingga dapat membantu untuk perkembangan kepribadian seorang anak (Erliana, 2014). Kurangnya variasi pembelajaran di sekolah adalah salah satu factor murid melaksanakan pembelajaran dengan jenuh dan bosan sehingga perkembangan motoric anak dapat terhambat, mengingat seharusnya sebuah aktivitas fisik sangat dapat membentuk siswa, mulai dari keterampilan gerak mereka, pola pikir, kemudian bagaimana social mereka dalam olahraga, seperti kerjasama, kesenangan, saling menghormati, sedangkan semua itu dapat dicapai salah satunya dari pembelajaran pendidikan jasmani yang seharusnya.

Salah satu penyebab yang mendi kejenuhan murid adalah pengajar itu sendiri yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang memiliki variasi mengajar, dampaknya murid menjadi bosan dalam belajar (Adawiyah, 2021). Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap potensi pengembangan diri murid-murid yang seharusnya pada usia ini sangat memerlukan fasilitas dan model pembelajaran yang mumpuni. Menurut pengamatan dan hasil

diskusi peneliti dengan guru olahraga, pada pelaksanaan pembelajaran di SMP sudah dilaksanakan dengan baik berdasarkan rancangan pembelajaran. Tetapi pada pembelajaran bola voli secara menyeluruh masih tidak memperlihatkan hasil yang diinginkan serta penguasaan keterampilan teknik yang masih belum baik, indikator tersebut memperlihatkan bahwasanya pada proses pembelajaran masih kurang efektif.

Keaktifan siswa menjadi salah satu faktor yang bisa memberikan pengaruh pada keterampilan siswa itu sendiri. Pada proses kegiatan belajar berlangsung sering terlihat siswa siswi yang masih banyak mengobrol serta bermalasan-malasan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Ketidaksungguhan siswa mengikuti pembelajaran adalah salah satu faktor yang menyebabkan belum teraihnya tujuan belajar yang direncanakan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan, diskusi dan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh *tactical games model* terhadap hasil belajar aspek psikomotor pada pembelajaran bola voli siswa SMPN 1 Kalijati.

Metode

Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Metode yang digunakan *True-experimental*. Penggunaan desain yaitu desain *pretest posttest control group design*. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan metode eksperimen. Digunakanya metode ini adalah untuk melihat suatu proses dalam bentuk bermain. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tetentu (Daniel & Harland, 2017). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan passing bawah sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan analisis uji t (Bule & Doni, 2020).

Subjek penelitian pembelajaran yaitu siswa SMPN 1 Kalijati. Waktu yang digunakan pada penelitian ini yaitu dilakukan selama 10 kali pertemuan diantaranya 2 pertemuan untuk *pretest* dan *posttest* dan 8 pertemuan untuk treatment. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa SMPN 1 Kalijati kelas VII dengan jumlah populasi siswa keseluruhan 348 siswa yang kemudian diambil beberapa untuk dijadikan sampel penelitian. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara random sampling. Teknik random sampling adalah adalah teknik pengambilan sampel dari suatu populasi tanpa memperhatikan tingkat pendidikan yang ada dalam populasi tersebut menurut (Amin et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut didapatkan dua kelas, untuk kelompok eksperimen menggunakan kelas A yang berjumlah 35 orang dan untuk kelompok kontrol menggunakan kelas B yang berjumlah 35 orang. Instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan format penilaian *game performance assessment instrument* (Muzizat et al., 2022). Terdapat beberapa aspek yang diobservasi dalam IPPB diantaranya adalah perilaku yang menggambarkan siswa ketika bermain untuk mengatasi berbagai masalah taktis dalam permainan yaitu dengan upaya mengambil sebuah keputusan, pergerakan tubuh, dan melakukan keterampilan yang diambilnya.

Tabel 1. Instrumen pengamatan penilaian bermain bolavoli (GPAI) sumber

Aspek	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (Decision Making)	<ul style="list-style-type: none"> Tepat mengambil keputusan terhadap posisi bola yang datang. Mengarahkan bola yang sulit dijangkau lawan.
2. Melaksanakan keterampilan (Skill Execution)	<ul style="list-style-type: none"> Menempatkan diri di bawah jatuhnya bola. Melakukan tahapan gerak passing dan servis.
3. Memberikan dukungan (Support)	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan bola yang mudah untuk diterima atau dikembalikan oleh teman. Melakukan pertahanan.

Tabel 2. Format penilaian

No	Nama Siswa	Aspek di Nilai															Jumlah	
		Decision Making					Skill Execution					Support						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1																		
2																		
3																		
dst																		

Data yang telah diperoleh dari hasil pengamatan dan pengukuran, kemudian diolah secara cermat mungkin dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 27* untuk mempermudah menghitung statistik yang sesuai agar dapat menguji hipotesis dan memberikan kesimpulan yang tepat.

Hasil

Deskripsi data merupakan suatu gambaran data yang digunakan dalam sebuah penelitian. Pada saat pengujian pada data penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengetahui deskripsi atau kondisi responden yang menjadi sampel penelitian setelah diberikan treatment menggunakan TGM dengan instrument GPAI. Sehingga selanjutnya diperoleh, dihitung, dan dianalisis dengan bantuan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics version 27*. Berikut deskripsi *statistic* untuk *pretest* dan *posttest* sampel.

Tabel 3. Statistik *pretest posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreKontrol	35	1.00	3.50	2.00	0.68
PostKontrol	35	1.00	3.50	2.25	0.77
PreEksperimen	35	1.00	3.00	1.83	0.68
PostEksperimen	35	2.00	4.00	2.92	0.63
Valid N (listwise)	35				

Hasil analisis pada tabel di atas adalah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar aspek psikomotor siswa kelas VII A dan VII B SMPN 1 Kalijati. Dapat diketahui bahwa untuk

pretest kelompok kontrol memiliki hasil mean = 2.00, Standar Deviation = 0.68, skor minimum = 1.00, dan skor maximum = 3.50. Kemudian dapat diketahui untuk *posttest* kelompok kontrol tidak terpaut jauh dari hasil *pretest* dengan perbedaan hanya pada nilai mean = 2.25 dan Standar Deviation = 0.77. Selain itu *pretest* memiliki hasil nilai hasil mean = 1.83, Standar Deviation = 0.68, skor minimum = 1.00, dan skor maximum = 3.00. Sedangkan pada *posttest* kelompok eksperimen yang diterapkan *tactical games model* (TGM) memiliki perkembangan yang begitu signifikan dengan nilai mean = 2.92, Standar Deviation = 0.68, skor minimum = 2.00, dan skor maximum = 4.00.

Setelah memperoleh data perhitungan hasil belajar baik *pretest* maupun *posttest*, dan telah mengetahui rata-rata, jumlah, skor tertinggi dan terendah, dan standar deviasi maka langkah selanjutnya adalah uji normalitas dari kedua data tersebut yang tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kenormalan data. Selain itu, uji normalitas juga menentukan langkah pengujian statistik selanjutnya. Selain uji normalitas akan dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk menguji apakah data tersebut berasal dari variansi homogen atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogen adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Data hasil uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreKontrol	0.131	35	0.133	0.947	35	0.090
PostKontrol	0.091	35	.200*	0.944	35	0.072
PreEksperimen	0.147	35	0.053	0.891	35	0.002
PostEksperimen	0.144	35	0.065	0.929	35	0.025

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal *pretest* hasil belajar siswa kelompok kontrol diperoleh nilai $L_{hitung} = 0,133$ dengan $n = 35$, dan kelompok eksperimen memiliki nilai $L_{hitung} = 0.053$, kemudian L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari L_{hitung} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal *pretest* hasil belajar siswa baik kelompok kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian normalitas tes akhir *posttest* hasil belajar siswa kelompok kontrol diperoleh skor $L_{hitung} = 0,200$ dengan $n = 35$, dan kelompok eksperimen memiliki nilai $L_{hitung} = 0,065$ L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari L_{hitung} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir *posttest* hasil belajar siswa baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil perhitungan menggunakan pengolahan data SPSS 27 version dapat diperoleh nilai tes awal *pretest* dan nilai test akhir *posttest* hasil belajar siswa baik kelompok kontrol maupun eskperimen dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Data hasil uji homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	1.480	1	68	0.228

Belajar	Based on Median	1.261	1	68	0.265
	Based on Median	1.261	1	65.356	0.266
	and with adjusted df				
	Based on trimmed mean	1.474	1	68	0.229

Berdasarkan tabel di atas uji homogenitas menggunakan *Software IBM SPSS Statistics Version 27 for Windows*, dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,228. Karena nilai signifikansi 0,228 artinya nilai signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil perhitungan uji homogenitas diatas menggunakan pengolahan data *SPSS 27 version* dapat diperoleh nilai tes awal *pretest* dan nilai test akhir *posttest* baik kelompok kontrol maupun eksperimen memiliki varian yang sama dan bersifat homogen. Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian dalam pembelajaran siswa pada *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji paired sample t-test. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan antara variabel awal dengan variabel akhir. Merujuk pada tabel 6 dapat dilakukan uji paired sample t-test hal ini dikarenakan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Data hasil uji hipotesis

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Prekontrol - Postkontrol	-0.24762	0.52296	0.08840	-0.42726	-0.06798	-2.801	34	0.008
Pair 2	Preekserimen - Postekserimen	-1.08571	0.77267	0.13060	-1.35113	-0.82029	-8.313	34	0.000

Kriteria pengujian jika nilai t_{hitung} positif maka $T_{hitung} > T_{table}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh), $T_{hitung} < T_{table}$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh). Jika nilai t_{hitung} negative maka $-T_{hitung} < -T_{table}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh), $-T_{hitung} > -T_{table}$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh). Berdasarkan pada hasil table diatas dapat dinyatakan bahwa nilai t_{hitung} pada kelompok eksperimen memiliki nilai negative yaitu -8.313, sedangkan t_{table} memiliki nilai 1.690. Apabila nilai t_{hitung} negatif, maka nilai t_{tabel} pun menyesuaikan, seperti yang ditunjukkan pada t_{hitung} diatas. Hasil positif atau negatif hanya menunjukkan arah pengujian hipotesis dan linearitas bukan menunjukkan jumlah, (Sarwono, 2007) dalam (Poernomo & Wulansari, 2015). Maka dapat disimpulkan bahwa nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ (-8.313 < -1.690) dan nilai signifikansi yang didapat sebesar 0.000 yang dimana nilai tersebut < 0.05, maka memiliki pengaruh yang signifikan antara *tactical games model* terhadap hasil belajar aspek psikomotor pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap sampel yang diteliti. Pemberian treatment menggunakan *tactical games model* memberikan pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli pada kelas VII di SMPN 1 Kalijati. Hasil penelitian dideskripsikan menggunakan analisis data

statistik deskriptif dengan nilai tes awal *pretest* diperoleh nilai rata-rata (mean) =, simpangan baku (standar deviation) = 0.68, nilai minimum = 1.00, dan nilai maximum = 3.00. Sedangkan hasil dari analisis deskriptif statistik dengan nilai tes akhir *posttest* diperoleh nilai rata-rata (mean) = 1.83, simpangan baku (standar deviation) = 0.68, nilai minimum = 2.00, dan nilai maximum = 4.00.

Berdasarkan hasil penelitian uji normalitas tes awal *pretest* diperoleh nilai kelompok kontrol $L_{hitung} = 0,131$ dan hasil penelitian uji normalitas tes akhir *posttest* $L_{hitung} = 0.091$ sedangkan untuk kelompok eksperimen, *pretest* $L_{hitung} = 0,147$ dan *posttest* $L_{hitung} = 0.144$. Dari hasil penelitian uji normalitas diketahui nilai sig. > 0,05 maka hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* yang dilakukan pada hasil belajar siswa berdistribusi normal. Berdasarkan hasil penelitian uji homogenitas motivasi belajar siswa mendapatkan nilai sig. 0.228. Dari hasil penelitian uji homogenitas pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli diketahui nilai sig. > 0.05, sehingga 0.228 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama homogen.

Pembahasan

Tactical games model atau pendekatan taktis merupakan bentuk pembelajaran keterampilan yang menekankan penguasaan teknik suatu cabang olahraga yang dikemas dalam bentuk permainan. Melalui permainan siswa belajar teknik suatu cabang olahraga. Pendekatan taktis lebih berpusat pada siswa (*student oriented*), karena siswa dihadapkan langsung pada sebuah permainan sambil memahami teknik-teknik dari cabang olahraga yang dipelajari (Andria et al., 2018). *Tactical games model* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar bola voli karena pendekatan taktis merupakan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Siswa diajarkan teknik pada pembelajaran bola voli yang dikemas dalam bentuk permainan, sehingga siswa menjadi lebih senang. Melalui permainan aspek-aspek yang terdapat pada diri siswa dapat di kembangkan diantaranya kebugaran jasmani, kerjasama, skill dan sikap kompetisi. Hal ini artinya, pembelajaran bola voli yang dikemas dalam bentuk permainan tidak hanya mengembangkan aspek peningkatan kemampuan teknik saja, tetapi aspek lainnya juga dikembangkan. Dengan demikian, pembelajaran bola voli dengan pendekatan taktis dapat mengembangkan aspek-aspek pada diri siswa secara multilateral, baik skill (bola voli) dan aspek lain juga ikut berkembang.

Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran model pendekatan taktis, aktivitas yang diberikan berupa aktivitas bermain, sehingga pembelajaran lebih menarik yang memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dimana siswa terlihat lebih merasa senang dan aktif serta tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan permainan, dan masalah-masalah taktik yang ditemukan oleh siswa dipecahkan dengan mengambil keputusan keputusan yang benar ketika kegiatan pembelajaran bola voli, yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga kemampuan belajar siswa akan meningkat.

Menurut (Nurlathifah & Firmansyah, 2017) penggunaan model pendekatan taktis tersebut memberikan pengaruh terhadap potensi lain yang ada dalam diri siswa itu sendiri,

seperti interaksisosial, pengalaman berpartisipasi dan pemecahan masalah, serta belajar kerjasama, karena ketika siswa melakukan bentuk-bentuk kegiatan permainan yang diberikan, menuntut siswa untuk berkomunikasi dan saling bekerjasama dengan siswa yang lainnya agar mencapai tujuan dari tugas gerak atau permainan yang diberikan. Kerjasama ini tidak hanya terlihat ketika dalam permainan saja, di luar permainan pun ketika proses pembelajaran siswa menunjukkan sikap-sikap yang menunjukkan kerjasama.

Model pembelajaran taktis dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar bola voli. Dengan menggunakan model pembelajaran taktis siswa diberikan kemudahan dalam bermain. Secara langsung model pembelajaran ini siswa dapat mengalami pengalaman dari hasil belajar dan pemahaman bermain bola voli, dengan pemanfaatan suatu model pembelajaran kita juga dapat memprediksi apakah yang menjadi kendala dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan pada penelitian yang diteliti oleh (Lantu, 2022) dengan judul “meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan taktis pada permainan bola voly mata pelajaran penjaskes”.

Pada penelitian ini memiliki presentase keberhasilan rerata dengan ketuntasan belajar yang tinggi sehingga sebagian besar siswa dapat mencapai kategori keberhasilan belajar serta pada penelitian (Rizal, 2019) dengan judul “pengaruh latihan passing bawah dengan pendekatan taktis terhadap keterampilan *passing* bawah dalam permainan bola voli” yang memiliki hasil peningkatan keterampilan *passing* bawah terhadap siswa. Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang relevan diatas mempunyai pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran siswa menggunakan model pendekatan taktis atau *tactical games model* di sekolah, sehingga dapat membantu peneliti untuk menganalisis perbandingan dan sumber referensi pada penelitian yang telah dilakukan.

Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap sampel yang diteliti. Pemberian treatment menggunakan *tactical games model* memberikan pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli pada kelas VII di SMPN 1 Kalijati. Hasil penelitian dideskripsikan menggunakan analisis data statistik deskriptif dengan nilai tes awal *pretest* diperoleh nilai rata-rata (mean) =, simpangan baku (standar deviation) = 0.68, nilai minimum = 1.00, dan nilai maximum = 3.00. Sedangkan hasil dari analisis deskriptif statistik dengan nilai tes akhir *posttest* diperoleh nilai rata-rata (mean) = 1.83, simpangan baku (standar deviation) = 0.68, nilai minimum = 2.00, dan nilai maximum = 4.00.

Berdasarkan hasil penelitian uji normalitas tes awal *pretest* diperoleh nilai kelompok kontrol $L_{hitung} = 0,131$ dan hasil penelitian uji normalitas tes akhir *posttest* $L_{hitung} = 0.091$ sedangkan untuk kelompok eksperimen, *pretest* $L_{hitung} = 0,147$ dan *posttest* $L_{hitung} = 0.144$. Dari hasil penelitian uji normalitas diketahui nilai sig. > 0,05 maka hasil penelitian menunjukkan bahwa uji normalitas tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* yang dilakukan pada hasil belajar siswa berdistribusi normal. Berdasarkan hasil penelitian uji homogenitas motivasi belajar siswa mendapatkan nilai sig. 0.228. Dari hasil penelitian uji homogenitas pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola voli diketahui nilai sig. > 0.05, sehingga 0.228 > 0.05

maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti dan hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *tactical games model* (TGM) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran bolavoli pada kelas VII di SMPN 1 Kalijati.

Pernyataan Penulis

Penulis memiliki pernyataan bahwa artikel dengan judul pengaruh *tactical games model* terhadap hasil belajar aspek psikomotor pada pembelajaran bolavoli siswa SMPN 1 Kalijati belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal atau media sejenis lainnya dan merupakan hasil karya original si Penulis.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Andria, Y., Haris, I. N., & Riyanto, P. (2018). Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Bola Voli pada Siswa SMAN 1 Pagaden. *BIORMATIKA: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(2), 2461–3961. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/285>
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Multilateral*, 16(1), 78–92. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Arimbawa, N. D. (2022). Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 9(3), 99–106. <https://doi.org/10.23887/jjp.v9i3.43944>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 156–167. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Bule, J., & Doni, D. (2020). Perbedaan Latihan Passing Target dan Rangkaian Latihan Passing terhadap Kemampuan Passing Bawah Atlet Bolavoli SMAN 8 Padang. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 26–31. <https://doi.org/10.24036/jpo136019>
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Dianawati, L. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Melalui Supervisi Kelas di SMP Negeri 2 Sidareja Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 100–121.

<https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.105>

- Erliana, M. (2014). Pengaruh Pembelajaran Model Bermain Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Mini. *Jurnal Multilateral*, 13(1), 53–62. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr/article/view/2462>
- Fajar, M. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(1), 58–66. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3664>
- Lantu, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Taktis pada Permainan Bola Voly Mata Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Dikmas*, 2(3), 909–920. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1511>
- Mandasari, J., Waluyo, M. E., & Harista, E. (2020). Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran di SD Negeri 2 Fajar Indah Kabupaten Bangka Selatan. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v1i1.1275>
- Muzizat, M. T., Permadi, A. A., & Sonjaya, A. R. (2022). Modifikasi Bola Besar: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(2), 174–190. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i2.502>
- Nurlathifah, N., & Firmansyah, H. (2017). Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Kemampuan Bermain Hoki dan Pembentukan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 59–69. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6401>
- Poernomo, U. D., & Wulansari, N. A. (2015). Pengaruh Konflik Antara Pekerjaan-Keluarga pada Kinerja Karyawan dengan Kelelahan Emosional sebagai Variabel Pemediasi. *Management Analysis Journal*, 4(3), 1–10. <https://journal.unnes.ac.id/sju/maj/article/view/8870>
- Rizal, K. (2019). Pengaruh Latihan Passing Bawah dengan Pendekatan Taktis Terhadap Keterampilan Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli (Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli SMP Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019). 1–3.
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>