PENGARUH *TACTICAL GAMES MODEL* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Tania Dewi Lestari[1], Aria Kusuma Yuda Ryanto[2],
Astri Ayu Irawan[3], Irfan Zinat Achmad[4]
Universitas Singaperbangsa Karawang
Alamat e-mail : thathaniadw@gmail.com[1], aria.kusumayuda@fkip.unsika.ac.id[2],
astri.ayu@fkip.unsika.ac.id[3], irfan.za@fkip.unsika.ac.id[4]

ABSTRACT

This study aims to determine, analyze, and identify the effect of the Tactical Games Model on Futsal Playing Skills in Extracurricular Activities of Students of SMP Negeri 6 West Karawang. This research was conducted using a quantitative approach and using a pre-experimental method with a One Group Pretest Posttest Design research design. The population in this study were 21 students who participated in extracurricular futsal, the research sample used purposive sampling technique, the instrument used was the Game Performance Assesment Instrument (GPAI). The results of this study indicate that there are significant results seen from the pretest average value of 4.76 and after treatment and posttest the average value rises to 6.75. Also supported by the results of the paired sample t-test calculation obtained a significance value of 0.000 sig value. (2-tailed) <0.05, then there is a significant influence for the skills of playing futsal pretest and posttest data. This means that there is an increasing influence from the results with the treatment that has been given. This influence is shown by the increasing influence of the tactical games model on the skills of playing futsal in the extracurricular activities of students of SMP Negeri 6 West Karawang.

***Keywords**: Tactical Games Model[1], Playing Skills[2], Futsal[3].*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi Pengaruh *Tactical Games Model* Terhadap Keterampilan Bermain Futsal Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain penelitian *One Grup Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 21 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, sampel penelitian menggunakan teknik purposive *sampling*, instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hasil yang signifikan dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 4,76 dan setelah diberikan *treatment* serta dilakukan *posttest* nilai rata-ratanya naik menjadi 6,75. Juga didukung dengan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan bermain futsal data *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah di berikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan

peningkatan pengaruh *tactical games model* terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat.

Kata kunci: *Tactical Games Model*[1], Keterampillan Bermain[2], Futsal[3].

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah bagian yang menyeluruh dalam sebuah sistem pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik. Menurut (Gani et al., 2018) pembelajaran jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui kegiatan jasmani yang dalam penerapan strateginya disusun untuk meningkatkan perkembangan fisik, meningkatkan keahlian mototrik, pengetahuan serta kegiatan hidup sehat dan aktif, serta perilaku sportif. Tujuan dari pembelajaran jasmani adalah meningkatkan keahlian motorik, perkembangan intelektual, hingga melalui pendidikan pembelajaran jasmani terbina aspek penalaran, perilaku (cinta damai, sosial, toleransi) dalam kemajuan budaya serta ketarampilan (Nasution, 2018). Pendidikan jasmani tidak hanya berdampak pada pertumbuhan fisik, tetapi juga pada perkembangan psikologis dan pemberian pengalaman belajar, serta pola hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Rahayu, 2017).

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan melalui proses pembelajaran. Ada tiga kategori kegiatan yang membentuk proses pembelajaran di sekolah adalah intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan ko-kurikuler. Program utama yang diselenggarakan sekolah secara jelas dan metodis untuk meningkatkan kesadaran siswa adalah intrakurikuler. Kegiatan ko-kurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar kelas untuk membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan baik dalam maupun diluar sekolah diluar jam pelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan dan kemampuan siswa (Sugiarto, 2020). Dilembaga pendidikan, kegiatan ekstrakurikuler menjadi landasan tumbuh kembang siswa dengan tujuan menciptakan generasi masa depan yang gemar olahraga, menyadari pentingnya olahraga dan tentunya menjaga kesehatan jasmani dan rohani. Salah

satu ekstrakurikuler di sekolah mencakup berbagai cabang olahraga seperti olahraga bola besar, kesenian dan olahraga beladiri. Salah satu kegiatan olahraga yang diadakan pada ekstrakurikuler disekolah adalah futsal yang merupakan olahraga kelompok dan memiliki banyak peminat baik dari kalangan atas maupun kalangan bawah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pelatih ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 6 Karawang Barat mengatakan bahwa kemajuan ekstrakurikuler futsal sudah cukup baik mulai dari sarana dan prasarana nya sehingga metode yang diterapkan mudah diberikan kepada siswa. Akan tetapi setiap individu mempunyai keterampilan yang beragam, ada beberapa siswa yang memiliki keterampilan yang baik dan ada pula siswa yang kurang baik dalam melakukan keterampilan bermain futsal. Dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 6 Karawang Barat masih ada kendala dalam keterampilan dasar bermain futsal diantaranya, *passing*, *dribbling*, dan *shooting.* Banyak siswa yang belum mampu mengoper bola dengan tepat, mudah kehilangan bola saat menggiring karena kurangnya kontrol dan kelincahan saat menguasai bola, serta belum mampu menembak ke arah sasaran secara akurat. Dengan kondisi demikian pemahaman dalam suatu permainan tidak maksimal sehingga berpengaruh terhadap hasil dari prestasi futsal tersebut.

Dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah selama ini, para pelatih pada umumnya kurang memanfaatkan ruang dan waktu pada saat kelangsungan proses latihan, sehingga belum mampu mencapai tujuan. *Tactical games model* bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif bergerak dan mampu menunjukkan keterampilan yang dimilikinya, karena dalam model ini siswa langsung dihadapkan pada situasi permainan. *Tactical games model* menekankan pembelajaran melalui bermain sekaligus mempelajari keterampilan teknis yang berkaitan dengan permainan menurut Sucipto (dalam Rafsanjani et al., 2023). *Tactical games model* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pentingnya keterampilan teknik dalam konteks permainan yang sesungguhnya. Tujuan dari model ini yaitu: (1) meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep permainan

dengan menerapkan teknik yang sesuai dalam situasi permainan, (2) mengembangkan kemampuan bermain melalui strategi serta memperkuat keterampilan dengan mengaitkan latihan teknik dan taktik, (3) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (4) melatih pengambilan keputusan dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama permainan berlangsung (Farhaini, Nurul, 2023).

Berdasarkan yang telah dijelaskan banyak dijumpai permasalahan pendidikan jasmani, diantaranya adalah kurangnya menguasai keterampilan dalam permainan futsal pada saat situasi bermain dilapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *tactical games model* terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikurer siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat".

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest design* dan populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 21 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, sampel penelitian menggunakan teknik purposive *sampling*, instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Penilaian keterampilan pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Aziz & KN, 2021) telah menciptakan suatu instrumen penelitian yang diberi nama *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) atau bisa juga disebut dengan instrumen penilaian penampilan bermain. Dalam penilaian GPAI bertujuan untuk mencari alternatif masalah taktis/teknik permainan dengan cara pengambilan keputusan, melakukan pergerakan tubuh yang sesuai dengan tuntunan situasi permainan, melaksanakan jenis keterampilan yang dipilihnya. Teknik pengolahan data pada penelitian ini yaitu menggunakan metode tes. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 25 *For Windows.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Normalitas

Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk* terdapat hasil awal dan akhir keterampilan bermain dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 6 Karawang Barat . Dalam pengujian data normalitas peneliti menggunakan ketetapan: apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal lalu apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal (Sudrazat & Rustiawan, 2020). Berikut peneliti sajikan data hasil uji normalitas pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas Keterampilan Bermain Futsal

Uji Normalitas						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistika	Derajat kebebasan	Sig.	Statistika	Derajat kebebasan	Sig.
pretest	,122	21	,200*	,954	21	,411
posttest	,132	21	,200*	,943	21	,248

Dasar Pengambilan Keputusan :
Jika signifikansi > 0,05, maka data normal
Jika signifikansi < 0,05, maka data tidak normal

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal *(pretest)* hasil keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat diperoleh nilai L_{hitung} = 0,411 dengan n = 21, dan pada taraf pengujian signifikan α = 0,05 yang lebih besar dari L_{hitung}. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal *(pretest)* hasil keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat berdistribusi normal. Sedangkan, data tes akhir *(posttest)* hasil keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat diperoleh nilai L_{hitung}= 0,248 dengan n = 21, dan pada taraf pengujian signifikan α = 0,05 yang lebih besar dari L_{hitung}. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir *(posttest)* hasil keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest, keduanya

menunjukkan distribusi yang normal, sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki sifat homogen atau tidak Uji ini dilakukan dalam analisis *dependen*t sample t-test dan Anova dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut : Jika nilai hitung > 0,05 maka data berdistribusi homogen. Jika nilai hitung < 0,05 maka distribusi data tidak homogen.

Tabel 2. Uji Homogenitas Keterampilan Bermain Futsal

Uji Homogenitas					
		Statistik	Derajat kebebasan1	Derajat kebebasan2	Sig.
pretest	Berdasarkan Rata-rata	,484	3	5	,708
	Berdasarkan Median	,059	3	5	,979
	Berdasarkan Median dan df yang disesuaikan	,059	3	2,000	,977
	Berdasarkan Rata-rata yang dipangkas	,428	3	5	,742

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan dengan uji homogenitas berbantuan SPSS dengan berdasarkan rata-rata, diketahui dalam perhitungan *pretest* dan *posttest* keterampilan bermain futsal ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat dapat diperoleh nilai signifikansi 0,708 > 0,05, maka variasi pada setiap sampel sama (Homogen).

Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil keterampilan bermain futsal siswa dalam pretest dan posttest. Pengujian ini meliputi uji *paired sample t-test.*

Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara varibel awal dan variable akhir pada kelompok yang sama. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai sig < 0,05, maka H_O ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, jika nilai sig > 0,05, maka Ho diterima H_1 ditolak.

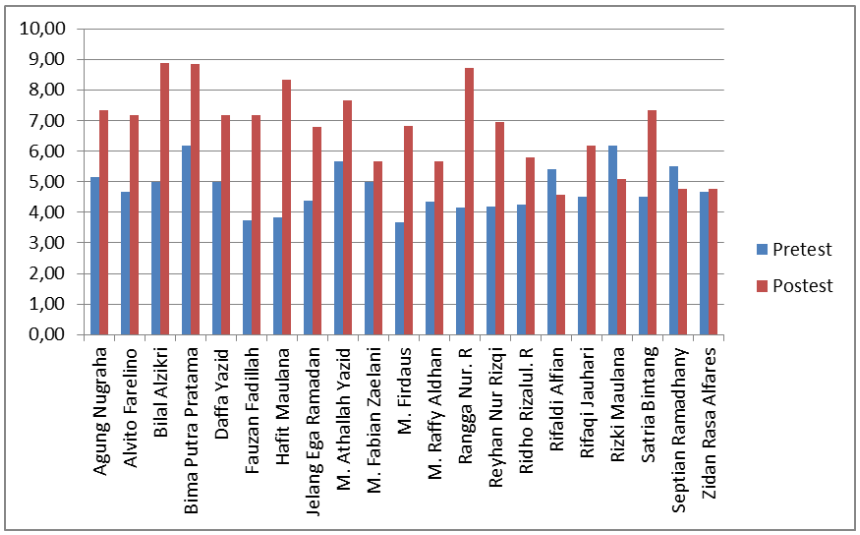
Tabel 3. Uji Homogenitas Keterampilan Bermain Futsal

Uji Sampel Berpasangan				
	Perbedaan Berpasangan	t	df	Sig.

					Interval Kepercayaan 95% dari Perbedaan tersebut				(2-tailed)
		Rata-rata	Simpangan Baku	Std. Error Rata-rata	Lebih Rendah	Tinggi			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1,983	1,632	,356	-2,726	-1,240	-5,569	20	,000

Berdasarkan tabel diatas memperoleh nilai rata-rata sebesar -1,983, yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Nilai simpangan baku adalah 1,632, dan *standar error* sebesar 0,356. Berdasarkan hasil perhitungan manual nilai t_{hitung} sesuai dengan nilai t pada tabel yaitu - 5,569. Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari taraf signifikansi (a) = 0,05, maka Ho ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan *tactical games model* terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat.

Diagram Peningkatan Keterampilan Bermain Futsal



Gambar 1. Diagram Peningkatan Keterampilan Bermain Futsal

Diagram batang di atas menunjukkan perbandingan hasil tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*posttest*) keterampilan bermain futsal siswa setelah mengikuti ekstrakurikuler futsal dengan *Tactical Games Model*. Dari diagram tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami

peningkatan skor, yang menunjukkan bahwa *Tactical Games Model* berdampak positif. Namun, terdapat beberapa siswa yang peningkatannya kurang signifikan atau bahkan menurun, yang mengindikasikan pentingnya faktor lain seperti kedisiplinan latihan dan kehadiran.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data menggunakan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa tes yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 6 Karawang Barat mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian ini pertemuan dilakukan sebayak 10 kali, dengan pertemuan pertama di lakukannya *pretest* pada 21 siswa atau responden untuk mengetahui sejauh mana kemapuan keterampilan bermain futsal siswa. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan, dan di akhiri dengan 1 kali pertemuan yaitu *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dalam peningkatan kemapuan ketermpilan bermain futsal dengan *tactical games model.* instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) yang mencakup tiga komponen utama yaitu pengambilan keputusan *(Decision Making)*, pelaksanaan keterampilan *(Skill Execution)*, dan dukungan *(Support)*. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 4,76 menjadi 6,75 pada nilai rata-rata *posttest.*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah di berikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan peningkatan kemapuan ketermpilan bermain futsal siswa pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu dilihat dari hasil mean *pretest* = 4,76, dengan mean *posttest* = 6,75 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 1,9.

Setelah melakukan uji normalitas hasilnya menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga pengolahan data di lanjutkan dengan dilakukannya uji homogenitas, setelah melakukan uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang dihasilkan homogen. Maka selanjutnya yaitu dilakukan perhitungan uji *paired sample t-test* yang diperoleh nilai signifikansi 0,000 nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk ketermpilan bermain futsal data *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh

yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Pada tabel t di peroleh taining -5,569 yang artinya rata-rata nilai yang di berikan sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata nilai yang sesudah di berikanya perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *tactical games model* terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat memiliki pengaruh yang baik. Namun dari data individu terlihat bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan yang tinggi. Beberapa siswa mengalami penurunan nilai atau peningkatan yang sangat kecil. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kedisiplinan dan intensitas latihan dari siswa tersebut. Jadi, selain penerapan *Tactical Games Model*, faktor kehadiran dan kedisiplinan latihan juga sangat mempengaruhi peningkatan keterampilan bermain siswa. Keterampilan bermain futsal meningkat melalui pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam situasi permainan, eksekusi keterampilan dasar seperti *passing, shooting*, dan kontrol bola harus lebih efektif dan dukungan aktif kepada rekan setim melalui pergerakan tanpa bola yang baik.

Dengan demikian, *Tactical Games Model* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal, namun hasil yang maksimal hanya bisa dicapai jika siswa memiliki komitmen, disiplin tinggi, dan berlatih secara konsisten. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, pelatih, dan pendidik dalam merancang pembelajaran olahraga yang menarik dan efektif bagi siswa.

E. Kesimpulan

Tactical games model dapat berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat menggunakan *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) didasarkan pada hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu didapat hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata 4,76 dan hasil perhitungan *posttest* dengan nilai rata-rata 6,75 menunjukkan bahwa data *pretest* mempunyai hasil perhitungan yang lebih kecil dari hasil perhitungan data *posttest*. Berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data dan pembahasan penelitian yang telah sebelumnya,

kesimpulan yang terdapat pada penelitian ini yaitu "terdapat pengaruh *tactical games model* terhadap keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat". *Tactical games model* dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain futsal dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Aziz, M. I. M., & KN, J. D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Permainan Bola Besar. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, *6*(1), 5–16.

Farhaini, Nurul, et al. (2023). Efektifitas Tactical Games Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Menengah Kejurusan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(1), 4093–4096.

Gani, R. A., Nugroho, S., & Afrinaldi, R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Renang Gaya Dada. *Jurnal Speed Unsika*, *Vol 2*(1), 52–80. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35706/speed.v1i2.173

Hijriani, A., Muludi, K., & Andini, E. A. (2017). Implementasi Metode Regresi Linier Sederhana Pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaian Air Bersih Pdam Way Rilau Kota Bandar Lampung Dengan Sistem Informasi Geofrafis. *Jurnal Informatika Mulawarman*, *11*(2), 37–42.

Nasution, N. S. (2018). Pengembangan Kecerdasan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Outdoor Education. *JUDIKA(Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, *6*, 73–80. http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika

Rafsanjani, H., Musrifin, A. Y., & Hartika, R. F. (2023). Penerapan Model Tactical Games Approach Terhadap Kemampuan Belajar Shooting Bola Basket Pada Sisiwa Kelas Viii. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, *10*(2), 132. https://doi.org/10.33394/gjpok.v10i2.9096

Sudrazat, A., & Rustiawan, H. (2020).

Hubungan Aktivitas Fisik dengan Keterampilan Sosial. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, *5*(1), 8–15. https://doi.org/10.17509/jtikor.v5i1.23498

Sugiarto, A. (2020). SInergitas Pelatih dengan Atlet dalam Upaya Meraih Prestasi Puncak. *Cendekia (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran) IKIP PGRI Kalimantan Timur*, *4*(2), 1–10.

Buku:

Rahayu, E. T. (2017). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. In *Bandung: Alfabeta*. alfabeta.

Sugiyono (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D.*