

EFEKTIVITAS MODEL TACTICAL GAMES TERHADAP PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA SD

Ztella Rumawatine¹, Petra P Ritiauw², Zeth Herwawan³, Andy Widayah⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pattimura

zrumawatine@gmail.com

Abstract

This study examined the effectiveness of the Tactical Games model in improving the motor skills of elementary school students in Physical Education, Sports, and Health learning. Motor skills are essential for developing agility, speed, coordination, balance, and fundamental movement abilities. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. Participants were Phase B elementary school students divided into experimental and control groups. Data were collected through motor skill tests measuring agility, speed, coordination, and balance. Statistical analysis included normality, homogeneity, and independent t-tests. The results showed that the Tactical Games model significantly improved students' motor abilities compared to conventional learning methods. Furthermore, this model increased students' active participation, decision-making, tactical understanding, and movement skills through contextual and enjoyable game-based activities. Therefore, the Tactical Games model is effective for elementary school PJOK learning.

Keywords: *Tactical Games, motor skills, physical education, elementary school students, PJOK learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model pembelajaran *Tactical Games* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar fase B yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan motorik yang meliputi kelincahan, kecepatan, koordinasi, dan keseimbangan. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Tactical Games* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, model ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, kemampuan pengambilan keputusan, pemahaman taktik, serta keterampilan gerak siswa melalui aktivitas permainan yang kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, model *Tactical Games* efektif diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata kunci: *Tactical Games, kemampuan motorik, pendidikan jasmani, siswa sekolah dasar, pembelajaran PJOK.*

| | | |
|-----------------------|---------------------|----------------------|
| Submitted: 2026-05-10 | Revised: 2026-05-19 | Accepted: 2026-05-29 |
|-----------------------|---------------------|----------------------|

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan aspek fisik, motorik, sosial, emosional, dan kognitif peserta didik melalui aktivitas jasmani yang terencana dan sistematis. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan gerak dasar yang menjadi fondasi perkembangan keterampilan olahraga pada tahap berikutnya. Kemampuan motorik yang baik akan membantu siswa dalam melakukan aktivitas fisik secara efektif, efisien, dan aman (Gallahue & Ozman 2012). Kemampuan motorik siswa sekolah dasar mencakup berbagai komponen seperti koordinasi, kelincahan, keseimbangan, kecepatan, serta kemampuan kontrol gerak tubuh (Rohayanti et al., 2023). Perkembangan kemampuan motorik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Haida et al., 2023). Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sering kali menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan gerak secara optimal

(Mubarak & Riyan, 2024). Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan aktivitas dan kemampuan motorik siswa adalah model Tactical Games. Tactical Games merupakan model pembelajaran yang menekankan pemahaman taktik permainan melalui situasi bermain yang dimodifikasi. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain secara langsung, sehingga siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknik, tetapi juga kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, dan kerja sama.

Model Tactical Games dikembangkan berdasarkan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dalam implementasinya, siswa dihadapkan pada berbagai situasi permainan yang menuntut mereka untuk bergerak aktif, memahami strategi permainan, dan mengambil keputusan secara cepat. Aktivitas tersebut secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa karena melibatkan berbagai gerakan dasar seperti berlari, melompat, mengubah arah, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model Tactical Games efektif meningkatkan keterampilan bermain, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas Tactical Games terhadap pengembangan kemampuan motorik siswa sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model Tactical Games dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Tactical Games terhadap pengembangan kemampuan motorik siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa sekolah dasar fase B. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dan dibagi menjadi dua kelompok: Kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model Tactical Games, Kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Jumlah sampel penelitian sebanyak 40 siswa. Variabel dalam penelitian ini Variabel bebas: model Tactical Games dan variabel terikat: kemampuan motorik siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes kemampuan motorik yang meliputi: Shuttle Run Test untuk mengukur agility, sprint Test untuk mengukur speed, coordination Test untuk mengukur coordination, Balance Test untuk mengukur balance. Teknik pengumpulan data melalui Pretest kemampuan motorik sebelum perlakuan, Pemberian perlakuan menggunakan model Tactical Games selama 8 minggu, Posttest kemampuan motorik setelah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan: Uji normalitas, Uji homogenitas, Uji paired sample t-test, Uji independent sample t-test. Analisis dilakukan menggunakan bantuan aplikasi statistik SPSS 20.0 dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model Tactical Games.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Motorik

| Kelompok | Pretest | Posttest | Peningkatan |
|------------|---------|----------|-------------|
| Eksperimen | 65,20 | 82,45 | 17,25 |
| Kontrol | 64,85 | 71,10 | 6,25 |

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil pengukuran kemampuan motorik, kedua kelompok menunjukkan adanya peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*, namun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,20 meningkat menjadi 82,45 pada *posttest*, sehingga mengalami peningkatan sebesar 17,25 poin. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,85 meningkat menjadi 71,10 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 6,25 poin. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Tactical Games* memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa model *Tactical Games* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam aktivitas gerak dan memperoleh peningkatan kemampuan motorik yang lebih optimal.

Uji Normalitas dan Homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok homogen. Uji Hipotesis. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan model *Tactical Games* terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa sekolah dasar.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Tactical Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil *posttest* kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Model *Tactical Games* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak aktif melalui berbagai bentuk permainan yang menuntut keterlibatan fisik secara maksimal. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berulang mampu meningkatkan koordinasi gerak, kecepatan, keseimbangan, dan kelincahan siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Situasi bermain yang menyenangkan menyebabkan siswa tidak merasa terbebani saat melakukan aktivitas fisik. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain.

Dalam model *Tactical Games*, siswa juga dilatih untuk mengambil keputusan secara cepat berdasarkan situasi permainan. Penelitian oleh (Khoerunnisa Azzahra., et.al 2025) menunjukkan bahwa pendekatan *Tactical Game Approach* melalui permainan handball efektif meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Proses tersebut melibatkan kemampuan berpikir dan respons gerak yang terintegrasi sehingga dapat mendukung perkembangan motorik secara menyeluruh. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Uray Gustian., et.al 2024) yang menyatakan bahwa keterampilan motorik siswa sekolah dasar melalui aktivitas permainan yang dimodifikasi yang menyatakan bahwa pendekatan permainan mampu meningkatkan aktivitas fisik dan kemampuan motorik siswa. *Tactical Games* tidak hanya berfokus pada penguasaan teknik olahraga, tetapi juga menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Penerapan model *Tactical Games* dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat memodifikasi bentuk permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Tactical Games* efektif terhadap pengembangan kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Model *Tactical Games* mampu meningkatkan komponen kemampuan motorik seperti kelincahan, kecepatan, koordinasi, dan keseimbangan secara

signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran melalui permainan memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, model Tactical Games direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan kemampuan motorik siswa. pembelajaran *Tactical Games* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Model ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan pengambilan keputusan, pemahaman taktik bermain, serta perkembangan kemampuan motorik. Selain itu, pihak sekolah juga perlu memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai agar pelaksanaan model pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan secara optimal. Untuk pengembangan keilmuan dan praktik pembelajaran di masa mendatang, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model *Tactical Games* dengan mengintegrasikan unsur permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks budaya lokal. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengkaji efektivitas model *Tactical Games* terhadap aspek lain, seperti kebugaran jasmani, keterampilan sosial, motivasi belajar, maupun perkembangan karakter peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, K., Mahendra, A., & Mukhlisin. (2025). *The effectiveness of tactical game approach through handball games on decision making and manipulative movement skills of elementary school students*. ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation. <https://doi.org/10.15294/active.v14i3.35729>
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Human Kinetics.
- Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). *Effectiveness of Teaching Games for Understanding (TGfU): Using a modified kasti game to stimulate elementary school students' motor skills*. Edu Sportivo. [https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5\(1\).16335](https://doi.org/10.25299/esijope.2024.vol5(1).16335)
- Haida, G., Samsidar, S., & Daulay, F. (2023). Tarian Kreasi Sebagai Sarana Efektif Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7277–7287. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5731>
- Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21(2), 177–192.
- Luxbacher, J. A. (2011). *Soccer: Steps to success*. Human Kinetics.
- Mubarok, M. Z., & Riyan, A. M. (2024). Dampak Latihan Agility Terhadap Peningkatan Keterampilan Dribbling Pemain Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.46368/jpjkr.v11i1.1877>
- Nurhasan. (2007). *Tes dan pengukuran pendidikan olahraga*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics.
- Rohayanti, R., Astuti, F. P., & Madyawati, L. (2023). Motorik Kasar, Motorik Halus, Dan IMT Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad Journal on Early Childhood*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.516>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sgrò, F., Coppola, R., Tortella, P., & Lipoma, M. (2020). *Tactical Games Model as curriculum approach at elementary school: Effects on in-game volleyball technical improvements*. Journal of Human Sport and Exercise.
- Winarno, M. E. (2013). Metodologi penelitian dalam pendidikan jasmani. UM Press.
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding: Evolution of a model. Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 67(1), 28–33.