

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Taktikal Games Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang

Alfira Nuril Aissya¹, Risdiani², Jamaludin Yusuf³, M. Riski Adi Wijaya⁴
^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Email: alfiranurilaissya@gmail.com¹, risdiani@gmail.com², jamaludinyusuf12@gmail.com³, riskiadi@umpp.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK khususnya materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan melalui model pembelajaran Tactical Game Model pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa. Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang pada mata pelajaran PJOK khususnya materi aktivitas kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang terdiri atas 28 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat kompetensi setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan Kepala Madrasah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi test, dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Tactical Game Model dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya. Pada siklus 1 motivasi siswa mencapai rata-rata 34,96 yang mana hasil tersebut masuk ke dalam kategori tinggi dan memiliki peningkatan rata-rata sebesar 13,32 dari pra siklus. Hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa atau 32%, dan siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 67,9% dan memiliki peningkatan sebesar 14,3% dari pra siklus. Kemudian pada siklus 2 motivasi siswa mencapai rata-rata 36,04 yang mana hasil tersebut masuk ke dalam kategori sangat tinggi dan memiliki kenaikan rata-rata sebesar 1,08 dari siklus 1. Hasil belajar pada siklus 2 menunjukkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 14,3%, dan siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau 85,7% dan memiliki peningkatan sebesar 17,8% dari siklus 1. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 80% untuk hasil motivasi dan peningkatan hasil belajar mencapai 80% ketuntasan, dari penjabaran hasil di atas maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata kunci: Tactical Game Model, Kebugaran Jasmani, Motivasi, Hasil Belajar

This classroom action research aims to increase student motivation and learning outcomes in PJOK learning, especially physical fitness material related to health through the Tactical Game Model learning model for fourth grade students MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa. This research is based on the low learning outcomes of class IV MI Muhammadiyah Delegtukang students in the PJOK subject, especially the material for physical fitness activities related to health. This type of research is classroom action research (PTK) while the approach uses a quantitative approach. This research was conducted at MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa. The research subjects were grade IV students consisting of 28 students. The research was conducted in two cycles consisting of four competencies in each cycle, namely planning, implementing, observing, and reflecting. This research was carried out collaboratively between the researcher and the Madrasah Head. Data collection techniques used in this study include tests and questionnaires. Data collection instruments used were tests, questionnaires. The results of this study indicate that the application of the Tactical Game Model model can increase the motivation and learning outcomes of class IV MI Muhammadiyah Delegtukang students, this is shown from the research results which increase each cycle. In cycle 1, student motivation reaches an average of 34.96, which results are included in the high category and has an average increase of 13.32 from the pre-cycle. The learning outcomes in cycle 1 showed that 9 students or 32% had not completed, and 19 students or 67.9% had completed and had an increase of 14.3% from the pre-cycle. Then in cycle 2 student motivation reaches an average of 36.04 which results are included in the very high category and has an average increase of 1.08 from cycle 1. Learning outcomes in cycle 2 show students who have not completed as many as 4 students or 14.3%, and students who completed as many as 24 students or 85.7% and had an increase of 17.8% from cycle 1. The success indicator in this study was 80% for motivational results and increased learning outcomes reached 80% completeness, from the elaboration of the results above, this research was said to be successful.

Key words: Tactical Game Model, Physical Fitness, Motivation, Learning Outcomes

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 04 Agustus 2023

Disetujui : 29 November 2023

Tersedia secara *Online* 2023

Doi: 10.36232

<https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>**PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan bagian penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan tujuannya adalah pengembangan kesehatan, kebugaran jasmani, berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, berpikir logis dan perilaku moral melalui kegiatan jasmani dan olahraga (Rosdiani, 2013). Dunia pendidikan memandang kebugaran jasmani siswa sebagai suatu perspektif yang dapat meningkatkan mobilitas untuk pencapaian akademik yang maksimal (Arifin, 2018). Kebugaran jasmani dapat dimaksimalkan dalam mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) yang ada di sekolah. Selain berpengaruh dalam meraih prestasi akademik, kebugaran jasmani juga penting untuk ditanamkan kepada siswa sebagai pondasi awal kehidupan dimasa mendatang.

Materi kebugaran jasmani dalam mata pelajaran PJOK sudah tersusun dalam kurikulum merdeka yang diterapkan kepada siswa kelas 4 SD/MI. Siswa memiliki kemampuan untuk menjelaskan dan mempraktekkan cara untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan, seperti melatih kekuatan otot dan daya tahan otot yang benar sesuai potensi dan kreatifitas, serta mengembangkan nilai-nilai profil siswa pancasila dengan mengajarkan nilai-nilai sikap seperti: mandiri dan gotong royong serta dapat menerapkan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari (Permendikbud, 2018, 2022). Salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum merdeka ini cukup ringan namun perlu digaris bawahi dalam kompetensi ini memiliki tujuan agar siswa mampu menjelaskan dan mempraktikkan kebugaran jasmani yang terkait akan kesehatan. Materi ini akan sangat mengena apabila penyampaian kepada siswa dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran diperlukan komponen-komponen yang dapat mendukung proses pembelajaran. Landasan dan tujuan pendidikan, murid atau murid, pendidik atau pengajar, bahan atau bahan ajar, metode pengajaran, alat pengajaran, lingkungan pendidikan, serta penyelenggaraan dan manajemen pendidikan merupakan komponen-komponen yang hadir dalam proses Pendidikan (Mahmudi, 2022).

Berdasarkan pengamatan peneliti, praktik dilapangan materi kebugaran jasmani ini termasuk yang tidak digemari siswa, apabila seorang guru pengampu mata pelajaran PJOK mengajarkan dengan cara yang monoton dan kurang bervariasi, maka tidak dapat dipungkiri apabila peserta didik akan merasa bosan dan cenderung malas beraktivitas. Begitu juga dengan siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang Kecamatan Wiradesa Kabupaten Pekalongan, saat pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan. Setelah dilaksanakan pembelajaran yang disini merupakan pra siklus hingga tahap pengambilan nilai harian didapati hasil belajar siswa dapat dikatakan belum maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebesar 53.6 % atau 15 dari 28 siswa belum mencapai target pembelajaran yaitu minimal nilai 75.

Banyak dari mereka beranggapan bahwa selain materi olahraga permainan sangatlah membosankan dan sangat melelahkan, dan banyak dari mereka yang mengikuti pembelajaran dengan terpaksa, takut dengan guru, dan tanpa motivasi, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang tidak maksimal. Lain halnya dengan materi olahraga permainan yang dimana mereka sangat antusias dan merasa tertantang untuk melakukannya.

Hidayat dan efendi menuturkan teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan ialah belajar melalui bermain (Hidayat & Effendi, 2020). Hal ini menjadi motivasi peneliti untuk mengembangkan pembelajaran dalam bentuk permainan yang bertujuan supaya subyek dapat mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran materi kebugaran jasmani dengan lebih baik.

Memperhatikan uraian diatas, maka peneliti berusaha mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, Kecamatan Wiradesa Kabupaten Pekalongan pada mata pelajaran kebugaran jasmani, salah satunya dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Aktivitas Kebugaran Jasmani Melalui Model Pembelajaran Tactical Game Model (TGM) Pada siswa siswi Kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang”.

METODE

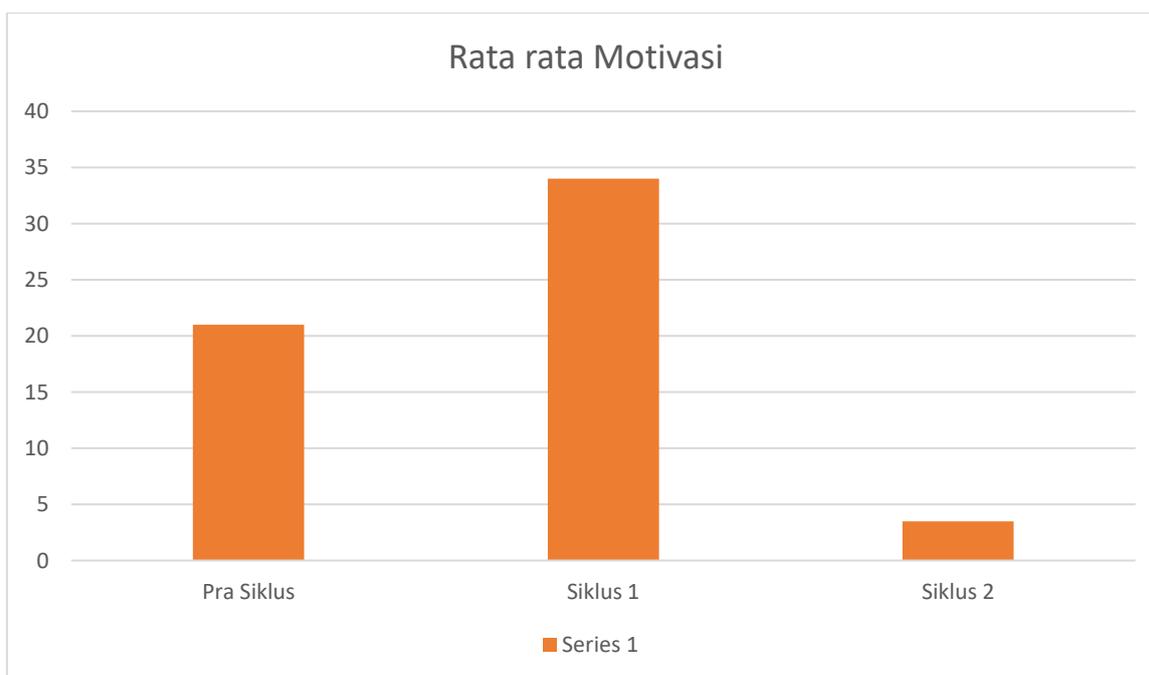
Peneliti melakukan penelitian di MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa dengan subyek siswa siswi kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas yang dirancang dengan 2 siklus. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini antara lain: (a) Perencanaan., (b) Pelaksanaan., (c) Observasi., (d) Refleksi. Prosedur tersebut harus dilakukan secara runtut.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) dengan permainan ular tangga raksasa. Tahapan pelaksanaan TGM memiliki penelitian ini ialah: (1) membuat permainan., (2) apersepsi permainan., (3) kesadaran taktis., (4) pengambilan keputusan., (5) eksekusi permainan dan pelaksanaan permainan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes dan angket sebagai instrument pengambilan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

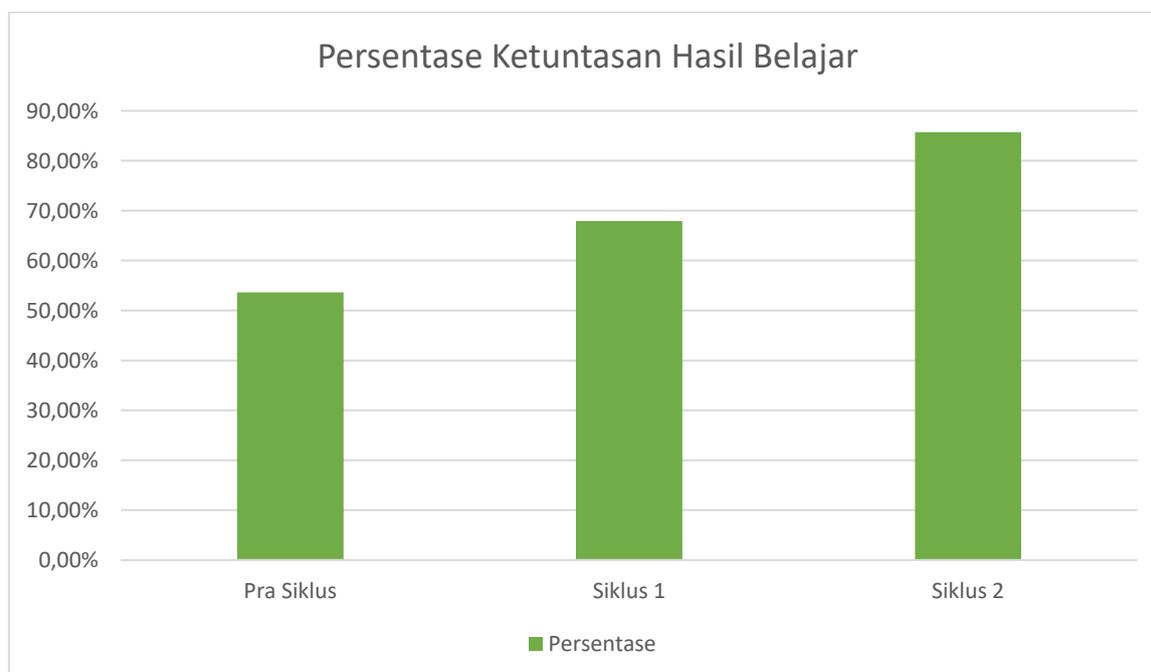
Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang diuraikan, maka penggunaan model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) pada kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa, Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PJOK. dibuktikan dengan hasil penelitian dibawah ini:



Gambar 1. Peningkatan rata rata motivasi siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Tactical Game Model* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya. Pada siklus 1 motivasi siswa mencapai rata raata 34,96 yang mana hasil tersebut masuk kedalam kategori tinggi dan memiliki peningkatan rata rata sebesar 13,32 dari pra siklus. Kemudian pada siklus 2 motivasi siswa mencapai rata-raata 36.04 yang mana hasil tersebut masuk kedalam kategori sangat tinggi dan memiliki kenaikan rata rata sebesar 1.08 dari siklus 1.



Gambar 2. Peningkatan Presentase Hasil Belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Tactical Game Model* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya. Hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa atau 32%, dan siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 67.9% dan memiliki peningkatan sebesar 14.3% dari pra siklus. Hasil belajar pada siklus 2 menunjukkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 14.3%, dan siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau 85.7% dan memiliki peningkatan sebesar 17.8% dari siklus 1.

Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di MI Muhammadiyah Delegtukang, dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGM (*Tactical Game Model*) yang dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dalam dua siklus. Pada penelitian ini peneliti juga berhasil meningkatkan hasil belajar PJOK khususnya materi Aktifitas kebugaran jasmani, yang berkaitan dengan kesehatan. Siswa mampu mendapatkan hasil dengan mencapai diatas KKM 75. Pada tiap pertemuan peneliti menyajikan permainan yang bersifat kelompok. TGM (*Tactical Game Model*) memiliki langkah langkah untuk melakukannya yang harus diterapkan pada setiap pertemuan yang dalam penelitian ini sudah disesuaikan sebagai berikut: (1) menyiapkan permainan, (2) apresiasi permainan atau menjelaskan peraturan permainan, (3) menjelaskan tak tik permainan agar dapat melangkah lebih jauh pada permainan, (4) menyampaikan dan menjelaskan kisi kisi permainan, (5) pelaksanaan permainan.

Pada siklus I dan 2 dilakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran TGM (*Tactical Game Model*), peneliti menerapkan langkah langkah pembelajaran TGM secara runtut kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa memahami bagaimana caranya melakukan permainan yang di mainkan. Dalam pelaksanaannya, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh peneliti. Peningkatan hasil belajar PJOK dengan menerapkan model pembelajaran TGM (*Tactical Game Model*) juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya motivasi dan hasil belajar pada setiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

Data tersebut membuktikan bahwa penelitian ini penggunaan TGM dapat meningkatkan hasil belajar PJOK dikarenakan model pembelajaran TGM (*Tactical Game Model*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi yang diisi oleh siswa, setelah dilakukan siklus 1 didapatkan hasil angket memiliki rata rata nilai sebesar 34,94 dari nilai maksimal 40 atau 87.4%, kemudian pada siklus 2 didapatkan rata rata nilai sebesar 36.04 atau 90.1%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGM dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dituliskan (Amaludin, 2013) Motivasi mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan olahraga, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang memungkinkan siswa lebih berkonsentrasi, lebih semangat dan menimbulkan perasaan gembira sehingga siswa tidak bosan, tidak mudah lupa dalam usahanya.

Hasil analisis membuktikan bahwa pada penelitian ini hasil belajar siswa dapat meningkat karena adanya peningkatan motivasi dan aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Ketuntasan siswa pada siklus I yang di atas KKM berjumlah 19 siswa (97.9%) siswa yang belum tuntas dibawah KKM berjumlah 9 siswa (32.1%). Dan pada siklus 2 didapatkan ketuntasan siswa diatas KKM berjumlah 24 siswa (85.8%), siswa yang belum tuntas berjumlah 4 siswa (14.5%). Dari

data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah meningkat dan hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80% karena ketuntasan hasil belajar mencapai 85.7%.

Berdasarkan penelitian yang diuraikan, maka penggunaan model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) pada kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, Wiradesa, Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PJOK. Namun dengan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGM tidak semua masalah pembelajaran dapat diselesaikan dengan model pembelajaran ini.

SIMPULAN

Penerapan Tactical Game Model pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah langkah yang sudah ditetapkan diantaranya: (a) Membuat Permainan. Langkah pertama ini masuk kedalam tahap perencanaan yang mana peneliti membuat permainan dan peraturan permainan didalamny. Pada penelitian ini peneliti membuat permainan ular tangga raksasa yang dalam permainannya tidak hanya di tentukan oleh angka dadu, manun juga dengan pertanyaan dan tantangan yang akan menentukan apakah boleh melangkah lebih jauh atau tidak. (b) Apersepsi Permainan. Pada langkah ini peneliti berusaha memberikan pemahaman pada siswa terkait bagaimana pembelajaran dengan TGM ini dilakukan sekaligus menyampaikan materi pembelajaran kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan pada siswa. (c) Kesadaran Taktis. Langkah ini ditempuh untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana cara melakukan permainan sekaligus menjelaskan peraturan permainan. (d) Pengambilan Keputusan. Langkah ini dilakukan peneliti untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana cara mengambil keputusan yang tepat dalam pelaksanaan bermain sehingga dapat menjadi pemenang. (e) Eksekusi Keterampilan dan Penampilan pelaksanaan permainan.

Model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan tahun pelajaran 2022/2023. Dengan permainan yang terdapat pada model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) membuat siswa menjadi semakin bersemangat dan turut mengikuti pembelajaran dengan antusias. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Tactical Game Model dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya. Pada siklus 1 motivasi siswa mencapai rata raata 34.96 yang mana hasil tersebut masuk kedalam kategori tinggi dan memiliki peningkatan rata rata sebanyak 13,32 dari pra siklus. Kemudian pada siklus 2 motivasi siswa mencapai rata raata 36.04 yang mana rata rata tersebut masuk kedalam kategori sangat tinggi dan memiliki peningkatan rata rata sebanyak 1.08 dari siklus 1.

Model pembelajaran TGM (Tactical Game Model) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi kebugaran jasmani yang berkaitan dengan kesehatan tahun pelajaran 2022/2023. Motivasi yang tinggi membuat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keinginan mereka ungtuk memenangkan permainan juga membuat siswa memperhatikan materi yang disampaikan sehingga pembelajaran yang dilakukan hingga siklus 2 mendapatkan nilai diatas indikator keberhasilan peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Tactical Game Model dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah Delegtukang, hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya. Hasil belajar pada siklus 1 menunjukkan siswa

yang belum tuntas sebanyak 9 siswa atau 32%, dan siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 67.9% presentase ketuntasan ini memiliki peningkatan sebesar 14.3% dari pra siklus. Kemudian belajar pada siklus 2 menunjukkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 14.3%, dan siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa atau 85.7% yang mana presentase ketuntasan ini memiliki peningkatan sebesar 17.8% dari siklus 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaludin, A. (2013). Survei Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pendidikan Jasmani Melalui Aktivitas Permainan Kecil Di SmpIb Manunggalslawi Kab.Tegal Tahun 2012. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(5).
- Arifin, Z. (2018). Pengaruh Latihan Senam Kebugaran Jasmani (Skj) Terhadaptingkat Kebugaran Siswa Kelas V Di Min Donomulyo Kabupaten Malang. *Journal AL-MUDARRIS*, 1(1), 22. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v1i1.96>
- Hidayat, A. S., & Effendi, R. (2020). *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani* (U. Nugroho (ed.)). CV. Sarnu Untung.
- Mahmudi. (2022). *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*. Deepublish.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Permendikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Riduwan (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.