

**The Implementation of Tactical Approach on Students' Enjoyment in Playing Football in Junior High School**

Sucipto, Beltasar Tarigan, Amung Mamun, Yunyun Yudiana

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

**Article Info***Article History :**Received December 2018**Revised January 2019**Accepted March 2019**Available online April 2019**Keywords :**Enjoyment, Football, Junior High School, Tactical Approach***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan pendekatan taktis dalam pengembangan kesenangan bermain sepak bola siswa SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan posttest control group design. Dengan melibatkan dua kelompok, yaitu satu kelompok eksperimen dengan intervensi pendekatan taktis dan satu kelompok kontrol dengan intervensi pendekatan teknis terhadap pengembangan kesenangan. Instrument yang digunakan adalah instrument skala kesenangan. Penelitian dilakukan pada siswa-siswi SMP dilingkungan kota Bandung. Data yang diperoleh analisis dengan menggunakan teknik independent sampel t test yang bertujuan untuk melihat perbedaan pengaruh antar kelompok taktis dan teknis terhadap pengembangan kesenangan siswa. Hasil analisis terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok taktis dan teknis terhadap kesenangan bermain sepakbola, dilihat dari mean difference diperoleh selisih sebesar 10,82, artinya bahwa kelompok taktis terbukti berpengaruh lebih tinggi dan signifikan dari pada kelompok teknis terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Dengan kata lain penerapan pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola.

**Abstract**

*The purpose of this study was to examine the implementation of a tactical approach in improving students' enjoyment in playing football in junior high school. The method used in this study was an experimental study with a posttest control group design. The study involved two groups, one experimental group with a tactical approach intervention and one control group with a technical approach intervention to develop their enjoyment. The instrument used was an enjoyment scale. The study was conducted in a junior high school in Bandung. The obtained data were analyzed by the independent sample t test technique to see differences between the influence of tactical and technical groups on developing students' enjoyment. The results of the analysis proved that there was a significant difference between the tactical and technical groups on enjoyment in playing football that is seen from the mean difference (10.82). It shows that tactical approach was proved to have a higher and significant effect than the technical groups on student enjoyment in soccer learning. In other words, the implementation of tactical approach has an influence on the students' enjoyment in soccer learning.*

## PENDAHULUAN

Persoalan pokok yang menjadi tantangan bagi guru Pendidikan Jasmani (Penjas) adalah profesionalisme guru Penjas yang masih rendah, sehingga guru Penjas dipandang bukan sebagai suatu keahlian profesi. Penjas di sekolah belum membangkitkan proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan sasaran kurikulum, sehingga bidang studi Penjas masih dianggap kurang bermanfaat dibanding dengan bidang studi lainnya. Pertama, pada umumnya guru Penjas baru mampu menerapkan pembelajaran kebugaran jasmani pada siswa, akan tetapi yang masih menjadi kelemahan bagi para guru Penjas adalah bagaimana menerapkan kurikulum Penjas kedalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dapat meyakinkan pada diri siswa untuk selalu memelihara kebugaran jasmaninya dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, guru Penjas masih dibayang bayangi dengan perolehan prestasi olahraga di sekolahnya. Sebagai target bidang studi Penjas disekolah harus mampu mengangkat reputasi sekolah dalam ajang Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA).

Atas dasar target itulah guru Penjas memfokuskan pembelajarannya hanya untuk pencapaian dari aspek keterampilan saja atau aspek prestasi didalam cabang olahraga, akibatnya aspek-aspek yang lain seperti kognitif dan afektif diabaikan. Dengan demikian target kurikulum yang seharusnya mengembangkan ketiga aspek dalam pembelajaran Penjas seperti kognitif, afektif, dan psikomotor tidak tercapai secara optimal. Hal ini akan berdampak dalam pembelajaran Penjas, siswa tidak merasa nyaman, membosankan, dan siswa merasa terpaksa untuk mengikutinya atau hanya sekedar untuk memenuhi kehadiran saja dalam proses pembelajaran. Kadang kala siswa kesal dan jemu harus menunggu terlalu lama untuk mendapatkan giliran dalam melakukan aktivitas gerak yang diinstruksikan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Fenomena dalam Penjas saat ini, banyak anak yang enggan mengikuti pelajaran Penjas karena terkesan membosankan dan menjemukan (Brown & Grineski, 1992). Masih banyak guru Penjas dalam proses pembelajaran Penjas mengundang kecemasan pada diri siswa, menakutkan, sampai-sampai nilai dijadikan salah satu bentuk ancamannya dalam upaya supaya mengikuti pembelajaran pendid

kan jasmani. Salah satu misi Penjas (PE) adalah promosi partisipasi kegiatan fisik yang menyenangkan (Prochaska, Sallis, Slymen, & McKenzie, 2003).

Salah satu materi yang tertuang dalam pembelajaran Penjas adalah pembelajaran sepak bola. Dari pembelajaran permainan sepakbola, banyak nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya. Dari aspek kognitif, sepakbola syarat dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi peraturan dalam permainan. Dari aspek afektif, sepakbola menuntut setiap pemainnya bermain *fair play*. Sedangkan dari aspek psikomotor, kemenangan bermain sepakbola syarat ditentukan keterampilan baik dari para pemainnya. Dari aspek sosial, permainan sepakbola adalah permainan beregu, jadi setiap pemain dari satu regu harus bekerjasama, saling berusaha membantu baik dalam pertahanan maupun dalam penyerangan. Walaupun didalam permainan sepakbola banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, namun apabila pembelajaran tidak dirancang, diproses dan dievaluasi dengan baik, maka bisa saja pembelajaran sepakbola kurang bermakna bagi siswa. Untuk itu pembelajaran sepakbola perlu dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, hingga pembelajaran sepakbola bermanfaat dan dapat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi anak.

Pendekatan pembelajaran yang sering diterapkan guru dalam pembelajaran Penjas, khususnya aktivitas permainan seperti sepakbola, pada umumnya adalah pendekatan teknis dan taktis. Hal ini terungkap dari pernyataan bahwa implementasi pembelajaran permainan dalam penjas di persekolahan terdapat dua model pendekatan yakni (1) pendekatan teknis, dan (2) pendekatan taktis (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997).

Pendekatan taktis tergolong suatu pendekatan alternatif dari pendekatan teknis yang diterapkan akhir-akhir ini oleh para guru penjas. Hal ini mengingat bahwa kesadaran siswa untuk memahami konsep permainan itu sendiri lebih dahulu harus dipahami. Pendekatan taktis juga menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran permainan, mengenai tahapan pendekatan taktis, (1). Anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2). Penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) Anak dilibatkan dalam permainan sebenarnya dan (4) Memecahkan masalah taktik dalam permainan (Griffin

L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997). Lebih lanjut penjelasan dalam pendekatan taktis menganaut strategi “*Games-drill-games*” dan “Pertanyaan-pertanyaan penting” (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997). Keterkaitan langkah-langkah dengan strategi dalam pendekatan taktis dapat dijabarkan bahwa pada tahap pertama (*games*) anak disuguhkan bentuk permainan yang sederhana.

Dari uraian tersebut di atas, pertanyaan-pertanyaan penting diberikan manakala ada hambatan bermain yang disebabkan karena kurang terkuasainya teknik didalam permainan dan juga untuk mendeteksi pemahaman siswa didalam mengikuti permainan. Setelah mengetahui tahapan dan strategi penerapan pendekatan taktis, selanjutnya bagaimana penerapannya pada anak usia sekolah menengah pertama (SMP). Hal ini dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan siswa dan jenis olahraga apa yang diminatinya.

Sepakbola merupakan salah satu jenis olahraga yang didalamnya mengandung unsur bermain, bermain sesungguhnya merupakan kebutuhan manusia pada umumnya, tidak membedakan apakah itu untuk anak-anak, remaja ataupun orang tua (Lutan, 2001). Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dari sisi minat ada kesamaan dan perbedaannya, selanjutnya bagaimana jika sepakbola diajarkan pada siswa SMP baik putera maupun puteri dengan menggunakan pendekatan taktis, serta bagaimana pengaruhnya terhadap kesenangan dalam mengikuti aktivitas bermain sepakbola.

Usia anak di SMP berkisar pada usia antara 13 sampai 15 tahun, pada usia tersebut tergolong usia remaja. Usia remaja merupakan masa perubahan dari masa anak-anak ke dewasa. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa yakni antara usia 12 sampai 21 tahun (Gunarsah, 1989). Dari uraian para ahli tersebut, jelas bahwa usia 13 sampai 15 tahun adalah usia masa remaja. Pada usia peralihan dari masa anak-anak ke masa remaja ditandai dengan adanya perubahan-perubahan, baik secara fisik maupun psikis. Pada masa remaja merupakan masa yang penuh gejolak, karena pada masa ini terjadi masa peralihan dari masa kanak-kanak, energinya lebih banyak dilibatkan dalam aktivitas fisik (Hurlock, 1994). Masa remaja itu disebut juga masa pubertas, karena pada masa itu mengalami perubahan-perubahan yang cukup pesat da-

lam berbagai kematangan, usia pada masa ini berkisar antara 12 – 18 tahun (Tanner dalam Good & Brophy, 1990).

Menyimak dari pendapat dari beberapa ahli dari perkembangan masa remaja dapat disimpulkan bahwa perkembangan yang menonjol pada masa remaja cenderung pada perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku dan juga memiliki energi besar yang dilibatkan untuk aktivitas fisik. Untuk itu guru Penjas mengambil kesempatan yang baik untuk menyalurkan minat dan bakatnya kepada aktivitas-aktivitas fisik yang mengandung nilai-nilai pendidikan, baik dalam kegiatan intra kurikuler, kokurikuler, maupun ekstra kurikuler di sekolahnya. Sejalan dengan yang dikemukakan pilosof besar bahwa olahraga bagi remaja merupakan aktivitas yang dapat memberikan pengalaman yang positif bagi kehidupannya. Karena melalui olahraga, remaja diarahkan kepada sikap sportif dan belajar berjiwa pemimpin (Rocco, 2002). Begitupun terdapat pernyataan bahwa melalui olahraga akan memberikan peluang kepada remaja untuk mencoba mengangkat dirinya sebagai individu yang memiliki harga diri yang membanggakan (Hurlock, 1994). Berdasarkan dari penjelasan para ahli tersebut di atas, bahwa olahraga bagi remaja dapat memberikan pengalaman yang positif bagi kehidupannya disamping untuk meningkatkan citra diri.

Minat anak remaja terhadap cabang olahraga baik putera maupun putri, cabor sepakbola dapat dijadikan media untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan, hal ini mengingat bahwa olahraga sepakbola digemari baik anak-anak maupun orang tua, baik putera maupun puteri. Untuk itu perlu dikaji secara mendalam sejauh mana perbedaan tersebut akan mempengaruhi hasil pembelajaran Penjas khususnya permainan sepakbola. Hal ini untuk menolong anak dalam menerapkan khusus pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sebetulnya banyak perbedaan pertumbuhan dan perkembangan yang akan mempengaruhi anak terhadap aktivitas pendidikan jasmani, namun dalam kaitan dengan kajian ini akan dibatasi di wilayah afektif, yaitu kesenangan dalam mengikuti aktivitas pendidikan jasmani.

Sejauh ini belum banyak studi tentang pendekatan pembelajaran Penjas yang berdampak pada kesenangan yang akan membangkitkan motivasi instrinsik siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran Penjas

khususnya sepakbola. Peneliti dalam penelitian ini ingin terfokus pada pengembangan wilayah afektif yaitu kesenangan, juga bagaimana pengaruhnya terhadap siswa putra dan putri, sedangkan aspek penting lainnya perlu dikaji lebih lanjut. Untuk itu penulis mencoba untuk mengangkat tema sentral dalam penelitian ini yaitu analisis penerapan pendekatan taktis dalam kesenangan bermain sepakbola siswa SMP.

**METODE**

**Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan design *Posttest Control Group Design* (Ali, 2011). Penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini diasumsikan karena tujuan utama dalam penelitian ini adalah ingin menguji pengaruh pendekatan taktis terhadap kesenangan dalam pembelajaran permainan sepakbola.

**Partisipan**

Partisipan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP kelas tujuh yang ada dilingkungan kota Bandung dengan teknik *cluster random sampling* yang mengacu pada dua pemilihan teknik sampling yaitu *random selection* dan *random assignment* (Ali, 2011). Secara implisit subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMP di salah satu SMP di Kota Bandung. SMP yang dipilih tersebut terdapat beberapa guru yang terlibat langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan.

**Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kesenangan. Instrumen mengadaptasi dari Kendzierski & DeCarlo (1991) *Physical Activity Enjoyment Scala* (PACES) terdiri dari 18 item (Teques dkk, 2017). Instrumen tersebut diuji coba kembali dengan menggunakan teknik validasi isi yang dinilai oleh para pakar. Analisis validitas menggunakan *content validity ratio* (CVR) dari lawshe. Hasil analisis diperoleh nilai rasio antara 0.71 sampai dengan 1.00 (Sucipto, 2018). Tes ini berupa kuesioner yang berisikan soal-soal tentang kesenangan dalam aktivitas fisik pembelajaran bermain sepakbola.

**Analisis Data**

Semua data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik yaitu statistik deskriptif (Mean, Standar Deviasi dan Prosentase) serta statistik inferensial (*Uji Independent Sample T Test*).

**HASIL**

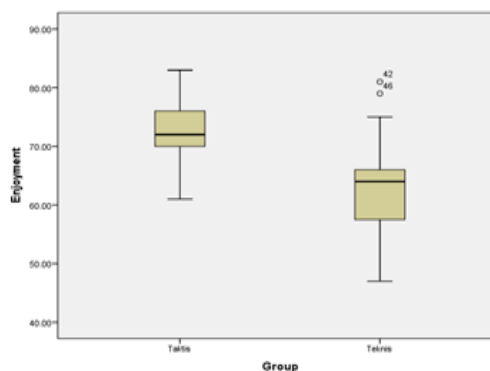
**Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif merupakan gambaran awal hasil analisis data yang disajikan dalam penelitian ini, parameter statistik yang disajikan dalam gambaran awal berupa Mean (rerata pada tiap kelompok) dan Standar Deviasi dari masing-masing kelompok. Berikut hasil analisis statistik deskriptif disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Deskriptif Statistik**

	Group	N	Mean	SD	SEM
Enjoyment	Taktis	23	73.3	4.93	1.03
	Teknis	23	62.4	9.22	1.92

Berdasarkan hasil statistik deskriptif yang disajikan dalam tabel diatas diperoleh nilai rerata antara 62,47 sampai dengan 73,30, dan simpangan baku 4,93 sampai dengan 9,22. Nilai rerata kelompok taktis sebesar 73, 30 dengan simpangan baku sebesar 4,93. Sedangkan pada kelompok teknis diperoleh rerata sebesar 62,47 dan simpangan baku sebesar 9,22. Untuk lebih jelas gambaran umum perbandingan rerata antara kelompok taktis dan teknis disajikan dalam gambar 1.



**Gambar 1.** Gambar Plot Pebandingan Rerata Kelompok Taktis dan Teknis

**Uji Asumsi**

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2 pada kolom kolmogrov smirnov diperoleh nilai signifikansi 0,20 untuk kelompok taktis dan 0,20 untuk kelompok teknis, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada kelompok taktis dan teknis berada diatas nilai alpha 0,05 ( $0,200 > 0,05$ ). Oleh sebab itu, berdasarkan kaidah pengujian normalitas data yang dihasilkan pada kelompok taktis dan teknis berdistribusi **normal**.

**Tabel 2. Test of Normality**

Variable	Group	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Enjoyment	Taktis	.126	23	.200
	Teknis	.134	23	.200

**Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Median	6.58	1	44	.014	
Based on Median and with adjusted df	6.58	1	35	.015	
Based on trimmed	7.71	1	44	.008	

Sedangkan pada tabel 3 hasil uji homogenitas menunjukkan based on mean dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,008, sesuai dengan kaidah pengujian homogenitas nilai yang kurang dari alpha 0,005 dinyatakan bahwa data tersebut tidak homogen. Oleh sebab itu, berdasarkan signifikansi yang diperoleh dalam table based on mean sebesar 0,008 maka dapat diasumsikan bahwa data berasal dari varian yang **tidak homogen**.

**Uji Perbandingan Dua Rata-Rata**

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengujian perbandingan dua rata-rata antara kelompok taktis dan teknis terhadap kesenangan dalam bermain sepakbola, oleh sebab itu, uji independent sampel t-test dilakukan untuk menguji perbandingan antar kelompok tersebut.

Hasil analisis *Independent Sampel t-Test* pada

**Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples Tes**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig.
Enjoyment	Equal variances assumed	7.6	.01	4.9	44	.00
	Equal variances not assumed			4.9	33.6	.00

tabel 4 menunjukkan bahwa pada kolom *equal variances not assumed*, hasil analisis diperoleh nilai t sebesar 4,9 dan signifikan pada 0,00 ( $0,00 < 0,05$ ) dengan *mean difference* sebesar 10,82. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok taktis dan teknis dalam kesenangan bermain sepakbola siswa, dilihat dari *mean difference* diperoleh selisih sebesar 10,82, artinya bahwa kelompok taktis terbukti berpengaruh lebih tinggi dan signifikan dari pada kelompok teknis terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Dengan kata lain pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola.

**PEMBAHASAN**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan yang signifikan antara kelompok taktis dan teknis terhadap kesenangan bermain sepakbola siswa, dilihat dari *mean difference* diperoleh selisih sebesar 10,8, artinya bahwa kelompok taktis terbukti berpengaruh lebih tinggi dan signifikan dari pada kelompok teknis terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Dengan kata lain pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap kesenangan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok pendekatan taktis dan teknis dalam pengembangan tingkat kesenangan siswa mendukung pendapat bahwa implementasi pembelajaran permainan dalam penjas di persekolahan terdapat dua model pendekatan yakni (1) pendekatan taktik, dan (2) pendekatan teknik (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., and Oslin,

1997). Kedua pendekatan ini sama-sama bermuara kepada permainan. Perbedaan dari kedua pendekatan tersebut terletak pada tahapan pembelajarannya

Pendekatan teknis mendahulukan keterampilan untuk menuju kepada suatu permainan. Pendekatan pembelajaran keterampilan yang lebih menekankan kepada penguasaan teknik dasar terlebih dahulu sebelum kepada teknik pola-pola bermain (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997). Sedangkan pendekatan taktis lebih menekankan kepada pemahaman konsep bermain sebelum kepada permainan yang sebenarnya, adapun teknik diajarkan berdasarkan kebutuhan dalam permainan.

Selain itu, terbuktinya model pendekatan taktis lebih signifikan pengaruhnya dari pada pendekatan teknis mendukung pendapat bahwa pendekatan taktis merupakan suatu model pembelajaran permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin, 1997). Dalam kaitannya dengan kesenangan dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola, Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., & Oslin (1997) menjelaskan manfaat penggunaan pendekatan taktis sebagai berikut; Menguasai kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktis dengan perkembangan permainan; Memberikan kesenangan melalui berbagai aktivitas; Mampu memecahkan masalah dan membuat keputusan secara cepat dan tepat dalam bermain; Meningkatkan kesadaran taktis siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan sesungguhnya.

Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik akan memperoleh kegembiraan, kegairahan dan motivasi (Griffin, Mitchel, & Oslin, 2006). Dalam perspektif pengajaran, pendekatan taktis memiliki dua asumsi pokok yaitu (1) dilakukan untuk meningkatkan minat dan kegembiraan yang lebih besar bagi siswa, (2) meningkatkan pengetahuan taktis dan kemahiran bermain untuk semua siswa (Gubacs-Collins, 2007). Pendekatan teknik cenderung kepada pendekatan tradisional dalam mengajarkan permainan, yang dalam kenyataannya tidak merangsang minat siswa untuk belajar, bahkan tidak meningkatkan kemampuannya dalam bermain (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., and Oslin, 1997). Salah satu misi pendidikan jasmani (PE) adalah

promosi partisipasi kegiatan fisik yang menyenangkan (Prochaska et al., 2003).

Dari uraian tersebut oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan taktis lah yang akan memberikan kesenangan atau kegembiraan, dan kegairahan dalam melakukan aktivitas pembelajaran permainan, sedangkan pendekatan teknis tidak merangsang minat siswa untuk belajar, bahkan tidak meningkatkan kemampuannya dalam bermain. Hasil analisis tersebut menguatkan teori dan hasil-hasil penelitian sebelumnya, penelitian terdahulu mengenai pengaruh penerapan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, diantaranya David Hortigüela Alcalá dan Alejandra Hernando Garijo (2017) melakukan penelitian penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap motivasi siswa, penelitian tersebut menggunakan sampel sebanyak 237 orang siswa SMP di Burgos, Spain ( 58,3% laki-laki dan 41,7% perempuan) dengan rata-rata usia mereka 13 tahun. Sampel dibagi menjadi dua grup dengan grup *eksperimen* dan *control*. Grup eksperimen (grup A) sebanyak 128 orang dengan menggunakan metode TGFU yang sebelumnya belum pernah diberikan metode TGFU itu, dan kelompok kontrol berjumlah 109 orang dengan diberikan metode pendekatan tradisional. Sampel dipilih dengan metode *convenience*. Hasilnya dari Penelitian ini sebagai berikut Kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari segi motivasi dan persepsi siswa dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* sedangkan kelompok *control* justru mengalami penurunan. Peningkatan terbesar dalam hal ini yaitu setelah diberikan metode pembelajaran TGFU, motivasi siswa untuk mengikuti aktifitas fisik meningkat.

Selanjutnya penelitian mengenai hubungan antara TGFU dengan kesenangan, keyakinan diri, dan ingin berpartisipasi dalam kegiatan aktifitas fisik di sekolah menengah (Robertson, 2016). Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 dengan dibagi kedalam 4 kelompok ( 2 kelompok putri, dan 2 kelompok putra dengan jumlah keseluruhannya 71 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan *questioner*. *Demographics Questionnaire* (DQ) digunakan untuk mengukur *Intention enrollment*, *The Physical Activity Enjoyment Scale* (PACES), yang dikembangkan Kendzierski and DeCarlo (1991) untuk mengukur *enjoyment* dan *The Motivated Strategies for*

*Learning Questionnaire* (MSLQ) yang dikembangkan di USA tahun 1986 oleh Pintrich, Smith, Garcia, & McKeachie. Hasil dari ketiga variable terikat bahwa didapatkan bahwa sudah nampak pendekatan taktis berdampak terhadap perkembangan kesenangan. Begitu juga perbedaan hasil antara siswa putera dan puteri. Untuk itu perlu dikaji secara mendalam sejauh mana perbedaan tersebut akan mempengaruhi hasil pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan sepakbola. Sebetulnya banyak perbedaan pertumbuhan dan perkembangan yang akan mempengaruhi anak terhadap aktivitas pendidikan jasmani, namun dalam kaitan dengan kajian ini akan dibatasi menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh Osman, A. (2017); Nathan, S. (2017).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada pembahasan sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelompok taktis dan kelompok teknis dalam kaitannya dengan pengembangan tingkat kesenangan siswa, pendekatan taktis memberikan pengaruh yang lebih tinggi dari pada pendekatan teknis. Hal tersebut berarti penerapan pendekatan taktis dalam pengembangan kesenangan bermain sepakbola terbukti efektif dan signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2011). *Memahami Riset dan Prilaku dan Sosial*. Bandung : Pustaka Cendikia Utama,
- Brown, L., & Grineski, S. (1992). Competition in Physical Education: An Educational Contradiction? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 63 (1), 17–77. <https://doi.org/10.1080/07303084.1992.10604080>.
- Good, T. L., & Brophy, J. E. (1990). *Educational Psychology: Realistic Approach* (fourth). Newyork: Longman.
- Griffin, L. L., Mitchel, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach* (p. 8). USA: Human Kinetics Publishers, Inc.
- Griffin, L. L., Mitchel, S. A., & Oslin, J. L. (2006). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign IL: Human Kinetics.
- Gubacs-Collins, K. (2007). Implementing a tactical approach through action research. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 12(2), 105–126. <https://doi.org/10.1080/17408980701281987>.
- Gunarsah, S. D. (1989). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (1994). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kendzierski, D., & DeCarlo, K. J. (1991). Physical Activity Enjoyment Scale: Two validation studies. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 13(1), 50–64.
- Lutan, R. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas : Dirjen Dikdasmen bekerja sama dengan Dirjen Olahraga.
- Nathan, S. (2017). The Effect of Teaching Games of Understanding as a Coaching Instruction had on Adjust, Cover and Heart Rate among Malaysian and Indian Junior Hockey Players. *Sports*, 5(2), 44. <https://doi.org/10.3390/sports5020044>
- Osman, A. (2017). Effects of Teaching Games for Understanding on Tactical Awareness and Decision Making in Soccer for College Students, *XVII(2)*, 170–176.
- Prochaska, J. J., Sallis, J. F., Slymen, D. J., & McKenzie, T. L. (2003). A longitudinal study of children's enjoyment of physical education. *Pediatric ...*, 15, 170. <https://doi.org/10.1123/pes.15.2.170>.
- Prochaska, J. J., Sallis, J. F., Slymen, D. J., & McKenzie, T. L. (2003). A longitudinal study of children's enjoyment of physical education. *Pediatric ...*, 15, 170. <https://doi.org/10.1123/pes.15.2.170>.
- Robertson, S. (2016). Investigating the Relationship between Teaching Games for Understanding and High School Physical Education Student s' Enjoyment, Self-Efficacy, and Intentions to Enroll, (July).
- Rocco, D. (2002). *Adolescence: Change and Continuity Sports*.
- Sucipto, B. Tarigan, A. Mamun, Y. Yudianta. (2018). Content Validity of the Enjoyment Instrument in Physical Education Learning: Field Research. Abstract Prosiding International Conference Sport Science Healty and Physical Education3 (ICSSHPE3).
- Teques, P., Calmeiro, L., Silva, C., & Borrego, C. (2017). Validation and adaptation of the physical activity enjoyment scale (PACES) in fitness group exercisers. *Journal of Sport and Health Science*, (October). <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2017.09.010>.