

MENINGKATKAN GAIRAH BELAJAR BULUTANGKIS MELALUI MODEL PENDEKATAN TAKTIS PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 SUBANG

Fazka Affarizqa Mulyana¹, Carsiwan², Riansyah³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
fazkaaffarizqa@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan memaparkan penerapan model pendekatan taktis untuk meningkatkan gairah belajar bulutangkis siswa kelas X di SMAN 2 Subang. Subjek penelitian berjumlah 43 siswa. Tindakan meliputi pra-siklus, siklus I, dan siklus II melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan tindak lanjut. Data dikumpulkan dengan lembar observasi tujuh indikator, yaitu perhatian, keaktifan, ketekunan, tidak mudah menyerah, partisipasi, keterlibatan permainan, dan penerapan taktik. Analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skor rata-rata, persentase, kategori, dan distribusi frekuensi. Hasil menunjukkan peningkatan dari 42,77% pada pra-siklus menjadi 69,85% pada siklus I dan 88,12% pada siklus II. Pada pra-siklus seluruh siswa berada pada kategori kurang dan sangat kurang; pada siklus I sebanyak 88,37% berkategori baik; dan pada siklus II sebanyak 90,70% berkategori sangat baik. Model pendekatan taktis meningkatkan keterlibatan, keberanian berdiskusi, ketekunan memperbaiki kesalahan, dan penerapan taktik. Model ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran bulutangkis dalam PJOK.

Kata Kunci: Bulutangkis, Gairah Belajar, Pendekatan Taktis, Penelitian Tindakan Kelas, PJOK

ABSTRACT

This classroom action research aimed to describe the implementation of a tactical approach to improve the learning enthusiasm of Grade X students in badminton instruction at SMAN 2 Subang. The participants were 43 students. The intervention included a pre-cycle, Cycle I, and Cycle II through planning, action, observation, reflection, and follow-up stages. Data were collected using an observation sheet with seven indicators: attention, activeness, perseverance, resilience, participation, game involvement, and tactical application. Quantitative descriptive analysis used mean scores, percentages, categories, and frequency distributions. The results increased from 42.77% in the pre-cycle to 69.85% in Cycle I and 88.12% in Cycle II. All students were in the low and very low categories in the pre-cycle; 88.37% reached the good category in Cycle I; and 90.70% reached the very good category in Cycle II. The tactical approach improved game involvement, willingness to discuss, persistence in correcting errors, and tactical application. It can therefore be used as an alternative model for badminton instruction in physical education.

Keywords: Badminton, Learning Enthusiasm, Tactical Approach, Classroom Action Research, Physical Education

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah tidak hanya diarahkan pada penguasaan gerak, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan hidup aktif, sikap sportif, tanggung jawab, kerja sama, serta kemampuan mengambil keputusan dalam situasi permainan. Pada materi bulutangkis, tuntutan tersebut semakin kuat karena siswa perlu memahami teknik dasar, membaca arah *shuttlecock*, memilih pukulan, mengatur posisi, dan menjaga fokus sepanjang aktivitas belajar. Pendidikan jasmani yang bermakna menempatkan pengalaman gerak sebagai sarana pengembangan fisik, kognitif, sosial, dan afektif siswa secara terpadu (Light, 2012; Mitchell et al., 2021).

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran bulutangkis adalah rendahnya gairah belajar ketika proses belajar terlalu berpusat pada guru dan lebih banyak berisi latihan teknik secara berulang. Pola pembelajaran semacam itu membuat siswa memahami gerakan secara terpisah dari konteks permainan. Siswa dapat mengetahui cara memegang raket atau melakukan pukulan, tetapi belum tentu memahami kapan teknik digunakan, bagaimana memilih ruang kosong, atau bagaimana memberi tekanan kepada lawan. Ricky et al. (2024) mencatat bahwa kebutuhan pengembangan pembelajaran bulutangkis masih tinggi karena siswa kerap mengalami kesalahan pada pegangan raket, sikap berdiri, gerak kaki, dan teknik pukulan.

Penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan mendukung penggunaan pendekatan taktis dalam PJOK. Jalilvand et al. (2023) melaporkan bahwa *Tactical Games Model* dapat meningkatkan keyakinan diri, kesenangan dalam aktivitas fisik, dan hasil belajar servis bulutangkis. Nur et al. (2024) menegaskan bahwa *Tactical Games Model* berbasis *Teaching by Invitation* memberi pengaruh terhadap motivasi belajar dan aktivitas fisik siswa. Aminnudin dan Azizah (2025) juga melaporkan peningkatan minat belajar melalui metode *tactical game* dalam pendidikan jasmani. Meskipun demikian, penerapan pendekatan tersebut untuk meningkatkan gairah belajar bulutangkis melalui tindakan kelas yang bertahap masih memerlukan bukti kontekstual pada siswa sekolah menengah.

Konteks penelitian ini adalah pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas X di SMAN 2 Subang. Berdasarkan kondisi awal, siswa belum menunjukkan perhatian, keaktifan, ketekunan, partisipasi, keterlibatan permainan, dan penerapan taktik secara optimal. Masalah tersebut relevan ditangani melalui penelitian tindakan kelas karena tindakan dapat dirancang, diamati, direfleksikan, dan diperbaiki secara bertahap sesuai dinamika pembelajaran. Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya menguji pendekatan taktis melalui desain eksperimen atau korelasional pada satu waktu pengukuran, penelitian ini menawarkan bukti kontekstual berupa tahapan tindakan kelas (pra-siklus, siklus I, dan siklus II) yang diamati melalui tujuh indikator gairah belajar secara bertahap, sehingga memperlihatkan pola perubahan gairah belajar siswa dari waktu ke waktu, bukan hanya hasil akhir. Penelitian ini bertujuan memaparkan penerapan model pendekatan taktis dalam meningkatkan gairah belajar bulutangkis siswa kelas X di SMAN 2 Subang.

KAJIAN TEORI

Gairah belajar dalam pembelajaran PJOK

Gairah belajar dalam penelitian ini dipahami sebagai energi psikologis dan perilaku nyata siswa ketika mengikuti pembelajaran. Gairah tersebut tampak melalui perhatian terhadap instruksi, keaktifan bergerak, ketekunan memperbaiki kesalahan, keberanian mencoba, keterlibatan dalam permainan, partisipasi dalam diskusi, serta kemampuan menerapkan hasil latihan ke dalam situasi bermain. Sardiman (2018) menempatkan motivasi belajar sebagai daya penggerak yang menumbuhkan ketekunan, minat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa. Uno (2023) menambahkan bahwa dorongan belajar bertumbuh melalui kebutuhan untuk berhasil, kegiatan yang menarik, penghargaan, dan lingkungan yang kondusif.

Dalam pembelajaran PJOK, gairah belajar berhubungan langsung dengan kualitas partisipasi siswa. Siswa dengan gairah belajar tinggi cenderung bergerak lebih aktif, bersedia mengulang latihan, tidak mudah berhenti ketika gagal melakukan pukulan, serta lebih terbuka terhadap umpan balik guru dan teman. Sebaliknya, gairah belajar yang rendah membuat pembelajaran bulutangkis hanya menjadi aktivitas mengikuti instruksi tanpa keterlibatan mental yang kuat. Muhammad dan Yahya (2022) memperlihatkan bahwa pembinaan bulutangkis memperoleh respons positif ketika siswa merasakan manfaat kegiatan terhadap peningkatan kemampuan dan prestasi.

Pendekatan taktis dalam pembelajaran bulutangkis

Pendekatan taktis atau *Teaching Games for Understanding* menempatkan pemahaman permainan sebagai pintu masuk sebelum latihan teknik diperdalam. Model ini mengajak siswa mengalami situasi permainan yang dimodifikasi, menemukan masalah taktis, mendiskusikan pilihan keputusan, melatih teknik yang relevan, dan menerapkan kembali hasil latihan dalam permainan. Rokhayati et al. (2016) menjelaskan bahwa pendekatan taktis dapat memengaruhi motivasi, kebugaran, dan kemampuan motorik melalui suasana belajar berbasis permainan. Harvey dan Jarrett (2014) serta Mitchell et al. (2021) menempatkan pendekatan ini sebagai model yang mengaitkan keterampilan teknik dengan pemahaman taktis dan pengambilan keputusan dalam permainan.

Pada materi bulutangkis, pendekatan taktis memberi ruang bagi siswa untuk memahami fungsi teknik dasar. Servis tidak hanya dilatih sebagai gerakan memulai permainan, tetapi dipahami sebagai upaya mengarahkan *shuttlecock* ke area tertentu. *Lob*, *drive*, *dropshot*, *smash*, dan *netting* dipelajari melalui kebutuhan taktis, seperti mempertahankan reli, menyerang ruang kosong, memperlambat tempo, atau memaksa lawan bergerak. Anugrasta et al. (2013) menemukan bahwa pendekatan keterampilan taktis berdampak pada akurasi *smash* bulutangkis, sedangkan Firmansyah et al. (2023) memperlihatkan peningkatan hasil belajar bulutangkis ketika siswa dilibatkan secara aktif melalui pembelajaran inkuiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena berfokus pada perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas. Desain tindakan mengacu pada alur perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan perencanaan tindak lanjut. Pola tersebut memberi kesempatan kepada peneliti dan guru untuk membaca masalah

pembelajaran, menerapkan tindakan, menilai respons siswa, lalu memperbaiki strategi pada siklus berikutnya (Kemmis et al., 2014; Arikunto et al., 2021).

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran PJOK materi bulutangkis di SMAN 2 Subang. Subjek penelitian berjumlah 43 siswa kelas X. Pemilihan subjek didasarkan pada kebutuhan perbaikan pembelajaran yang tampak dari rendahnya gairah belajar dalam kegiatan bulutangkis. Penelitian berlangsung melalui pra-siklus sebagai gambaran awal, siklus I sebagai tindakan awal pendekatan taktis, dan siklus II sebagai tindakan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I.

Tindakan pembelajaran pada setiap siklus disusun berdasarkan prinsip pendekatan taktis. Kegiatan dimulai dengan permainan awal yang dimodifikasi, pengenalan masalah taktis, diskusi singkat, latihan teknik yang relevan dengan masalah permainan, dan penerapan kembali dalam permainan. Modifikasi dilakukan pada aturan, ruang permainan, pasangan atau kelompok, durasi reli, sasaran pukulan, dan cara pemberian umpan balik. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa melalui pertanyaan taktis mengenai pilihan arah pukulan, alasan memilih ruang kosong, dan cara menjaga posisi setelah memukul shuttlecock.

Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi gairah belajar yang memuat tujuh indikator, yaitu perhatian terhadap instruksi, keaktifan mengikuti permainan dan latihan, ketekunan melakukan latihan teknik, sikap tidak mudah menyerah ketika melakukan kesalahan, partisipasi dalam diskusi dan refleksi taktis, keterlibatan dalam permainan modifikasi, serta penerapan taktik dalam situasi permainan. Setiap indikator diberi skor 1 sampai 4 sehingga skor ideal setiap siswa adalah 28.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor setiap siswa dijumlahkan, diubah menjadi persentase, lalu dikategorikan menjadi sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Kriteria kategori adalah 81%-100% untuk sangat baik, 61%-80% untuk baik, 41%-60% untuk kurang, dan 40% ke bawah untuk sangat kurang. Analisis juga menggunakan skor rata-rata, persentase rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, distribusi frekuensi, dan peningkatan antartahap.

Hasil uji rancangan tindakan pendekatan taktis dalam pembelajaran bulutangkis dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain tindakan pendekatan taktis dalam pembelajaran bulutangkis

Tahap	Fokus tindakan	Aktivitas utama	Data yang diamati
Pra-siklus	Membaca kondisi awal	Observasi pembelajaran bulutangkis sebelum tindakan	Skor awal gairah belajar
Siklus I	Menerapkan permainan modifikasi	Permainan awal, diskusi taktis, latihan teknik relevan, dan permainan ulang	Perhatian, keaktifan, ketekunan, dan partisipasi
Refleksi I	Menemukan hambatan	Menganalisis siswa yang belum percaya diri dan belum aktif berdiskusi	Catatan observasi dan distribusi kategori
Siklus II	Memperbaiki tindakan	Penyederhanaan aturan, penguatan instruksi, motivasi, dan kesempatan diskusi	Peningkatan indikator dan kategori

Sumber: Rancangan tindakan penelitian (2026)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data kuantitatif digunakan untuk melihat arah perubahan gairah belajar, sedangkan uraian proses tindakan digunakan untuk menjelaskan bentuk keterlibatan siswa selama pembelajaran bulutangkis dengan pendekatan taktis.

Kondisi awal gairah belajar pada pra-siklus

Pada pra-siklus, pembelajaran bulutangkis masih memperlihatkan pola keterlibatan siswa yang rendah. Siswa cenderung menunggu instruksi guru, sebagian belum fokus pada penjelasan teknik, dan beberapa siswa tidak segera mencoba kembali setelah melakukan kesalahan pukulan. Ketika teknik dipelajari secara terpisah dari masalah taktis, siswa lebih mudah melihat latihan sebagai kegiatan repetitif daripada sebagai kebutuhan permainan.

Skor rata-rata pra-siklus adalah 11,98 dari skor ideal 28 dengan persentase rata-rata 42,77% dan kategori kurang. Skor tertinggi mencapai 13, sedangkan skor terendah 10. Distribusi kategori memperlihatkan 33 siswa atau 76,74% berada pada kategori kurang dan 10 siswa atau 23,26% berada pada kategori sangat kurang. Tidak ada siswa yang berada pada kategori baik maupun sangat baik.

Pada indikator perhatian, siswa belum sepenuhnya mengarahkan fokus pada instruksi guru karena pembelajaran belum menghadirkan masalah permainan yang menuntut keputusan. Pada indikator keaktifan dan keterlibatan permainan, siswa masih mengikuti arahan tanpa banyak inisiatif. Pada indikator ketekunan dan tidak mudah menyerah, beberapa siswa berhenti mencoba ketika pukulan gagal melewati net atau keluar lapangan.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I menerapkan pendekatan taktis melalui permainan bulutangkis yang dimodifikasi. Siswa diajak bermain dalam situasi sederhana, kemudian diarahkan untuk mengenali masalah permainan, seperti ruang kosong, posisi setelah memukul, arah servis, dan pilihan pukulan ketika lawan berada jauh dari net. Setelah permainan awal, guru mengajukan pertanyaan taktis dan mengaitkan jawaban siswa dengan latihan teknik yang diperlukan.

Hasil observasi siklus I memperlihatkan skor rata-rata 19,56 dengan persentase 69,85% dan kategori baik. Skor tertinggi meningkat menjadi 22 dan skor terendah menjadi 17. Distribusi kategori menunjukkan 38 siswa atau 88,37% berada pada kategori baik, sedangkan 5 siswa atau 11,63% masih berada pada kategori kurang. Tidak ada siswa pada kategori sangat kurang. Perubahan tampak pada meningkatnya keaktifan bergerak, keberanian mencoba, dan kesediaan siswa mengikuti permainan modifikasi.

Meskipun siklus I memperlihatkan perubahan positif, beberapa hambatan masih muncul. Siswa dengan kemampuan teknik lebih rendah masih memerlukan dorongan untuk berbicara dalam diskusi. Beberapa kelompok belum merata dalam berbagi peran karena siswa yang lebih terampil cenderung mengambil keputusan lebih dominan. Refleksi siklus I diarahkan pada penyederhanaan aturan permainan, pembagian peran yang lebih jelas, dan penguatan pertanyaan taktis yang mudah dipahami.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II memperbaiki tindakan dengan memperjelas instruksi, menyederhanakan aturan permainan, memperbanyak kesempatan siswa menyampaikan alasan pilihan pukulan, dan memberi penguatan kepada siswa yang

belum percaya diri. Guru mengatur kelompok agar kesempatan bermain lebih seimbang. Pertanyaan taktis dibuat lebih konkret, misalnya arah shuttlecock ketika lawan berada di belakang, alasan kembali ke posisi siap setelah memukul, dan pilihan pukulan ketika area depan lawan kosong.

Hasil siklus II memperlihatkan skor rata-rata 24,67 dengan persentase 88,12% dan kategori sangat baik. Skor tertinggi mencapai 27, sedangkan skor terendah meningkat menjadi 22. Distribusi kategori menunjukkan 39 siswa atau 90,70% berada pada kategori sangat baik dan 4 siswa atau 9,30% berada pada kategori baik. Tidak ada siswa pada kategori kurang dan sangat kurang. Pada tahap ini, siswa terlihat lebih cepat merespons instruksi, lebih aktif bergerak, lebih tekun mengulang teknik, dan lebih berani mengaitkan teknik dengan masalah permainan.

Perubahan pada siklus II paling tampak pada keterlibatan permainan dan penerapan taktik. Siswa tidak hanya melakukan pukulan, tetapi mulai memilih arah pukulan berdasarkan posisi lawan dan ruang kosong. Diskusi juga berlangsung lebih hidup karena pertanyaan guru diarahkan pada pengalaman yang baru saja dialami siswa dalam permainan. Rekapitulasi perkembangan gairah belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi perkembangan gairah belajar siswa

Tahap penelitian	Skor rata-rata	Persentase	Kategori	Skor tertinggi	Skor terendah
Pra-siklus	11,98	42,77%	Kurang	13	10
Siklus I	19,56	69,85%	Baik	22	17
Siklus II	24,67	88,12%	Sangat baik	27	22

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian (2026)

Distribusi kategori gairah belajar siswa pada setiap tahap disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Distribusi kategori gairah belajar siswa

Kategori	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat baik	0 siswa (0%)	0 siswa (0%)	39 siswa (90,70%)
Baik	0 siswa (0%)	38 siswa (88,37%)	4 siswa (9,30%)
Kurang	33 siswa (76,74%)	5 siswa (11,63%)	0 siswa (0%)
Sangat kurang	10 siswa (23,26%)	0 siswa (0%)	0 siswa (0%)
Jumlah	43 siswa (100%)	43 siswa (100%)	43 siswa (100%)

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian (2026)

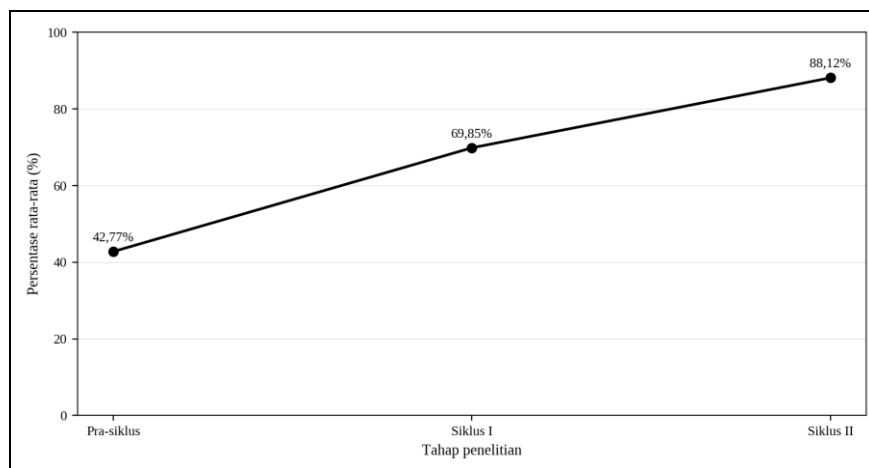
Peningkatan persentase antartahap penelitian disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Peningkatan persentase antartahap penelitian

Perbandingan tahap	Persentase awal	Persentase akhir	Peningkatan
Pra-siklus ke siklus I	42,77%	69,85%	27,08%
Siklus I ke siklus II	69,85%	88,12%	18,27%
Pra-siklus ke siklus II	42,77%	88,12%	45,35%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian (2026)

Perkembangan persentase rata-rata gairah belajar siswa antartahap disajikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Perkembangan persentase rata-rata gairah belajar siswa

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian (2026)

PEMBAHASAN

Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I berkaitan dengan perubahan struktur pembelajaran. Permainan modifikasi memberi pengalaman awal yang membuat siswa memahami masalah permainan sebelum latihan teknik. Dalam kondisi ini, siswa tidak hanya menerima instruksi, tetapi mengalami kebutuhan untuk bergerak, memilih pukulan, dan bekerja sama. Temuan ini sejalan dengan Harvey dan Jarrett (2014) serta Wang et al. (2024), yang menjelaskan bahwa *Tactical Games Model* dapat memperkuat keterlibatan, pemahaman taktis, dan aktivitas belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada instruksi langsung.

Kenaikan dari siklus I ke siklus II dipengaruhi oleh perbaikan tindakan. Penyederhanaan aturan permainan mengurangi kebingungan siswa, sedangkan pertanyaan taktis yang lebih konkret membantu siswa menghubungkan pengalaman bermain dengan pilihan teknik. Ketika siswa memahami alasan penggunaan teknik, latihan menjadi lebih relevan dan tidak terasa sebagai pengulangan gerak yang terpisah dari permainan. Jalilvand et al. (2023) melaporkan pola serupa pada pembelajaran servis bulutangkis, yaitu pembelajaran berbasis *Tactical Games Model* meningkatkan kesenangan, keyakinan diri, dan hasil belajar karena siswa mengalami konteks permainan secara langsung.

Data distribusi kategori memperlihatkan perubahan yang kuat pada kualitas partisipasi. Pada pra-siklus, seluruh siswa berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Setelah siklus I, sebagian besar siswa berpindah ke kategori baik, dan pada siklus II sebagian besar mencapai kategori sangat baik. Perubahan ini dapat dibaca sebagai dampak dari meningkatnya kesempatan siswa untuk bermain, berdiskusi, mengambil keputusan, dan mencoba ulang teknik. Uno (2023) menempatkan kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar kondusif sebagai unsur pembentuk motivasi; kedua unsur tersebut hadir ketika permainan dimodifikasi sesuai kemampuan siswa.

Pendekatan taktis juga memberi pengaruh pada aspek afektif pembelajaran. Siswa yang semula pasif mulai berani bertanya dan menyampaikan pendapat karena diskusi dilakukan setelah mereka mengalami situasi permainan. Pengalaman langsung membuat pertanyaan guru lebih dekat dengan masalah yang dirasakan siswa. Aminnudin dan Azizah (2025) dan Nur et al. (2024) mencatat bahwa model

tactical game berhubungan dengan meningkatnya minat, motivasi, dan aktivitas fisik siswa karena pembelajaran menawarkan ruang pilihan, tantangan, dan peran aktif.

Pada aspek teknik, pendekatan taktis tidak mengabaikan latihan dasar bulutangkis. Teknik justru ditempatkan dalam hubungan yang lebih bermakna dengan kebutuhan permainan. Servis, *lob*, *drive*, *dropshot*, dan penempatan posisi dilatih setelah siswa mengenali masalah taktis. Pola ini membantu siswa memahami fungsi teknik sekaligus mempertahankan minat belajar. Firmansyah et al. (2023) memperlihatkan bahwa pembelajaran bulutangkis yang melibatkan siswa dalam penyelidikan dan pemecahan masalah dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan Anugraris et al. (2013) menunjukkan dampak pendekatan taktis pada keterampilan *smash*.

Perubahan perilaku selama tindakan memperlihatkan bahwa gairah belajar tidak hanya diukur dari angka, tetapi juga dari kualitas keterlibatan. Siswa lebih cepat masuk ke lapangan, lebih siap menerima giliran, lebih sering memberi umpan balik kepada teman, dan lebih berani memperbaiki kesalahan pukulan. Perilaku tersebut sesuai dengan indikator (Sardiman, 2018), yaitu perhatian, ketekunan, minat, dan keterlibatan aktif. Dalam konteks PJOK, indikator tersebut tampak secara fisik dan sosial melalui aktivitas bergerak, interaksi, dan respons terhadap masalah permainan.

SIMPULAN

Penerapan model pendekatan taktis dapat meningkatkan gairah belajar bulutangkis siswa kelas X di SMAN 2 Subang. Skor rata-rata dan persentase rata-rata gairah belajar siswa meningkat secara konsisten dari pra-siklus menuju siklus I dan siklus II. Perubahan kategori juga menunjukkan kemajuan, yaitu dari seluruh siswa berada pada kategori kurang dan sangat kurang pada pra-siklus menjadi mayoritas siswa berkategori baik pada siklus I serta mayoritas siswa berkategori sangat baik pada siklus II.

Permainan modifikasi, diskusi taktis, latihan teknik yang relevan, dan penerapan kembali dalam permainan memperkuat perhatian, keaktifan, ketekunan, sikap tidak mudah menyerah, partisipasi, keterlibatan permainan, dan penerapan taktik siswa. Guru PJOK dapat menggunakan pendekatan taktis sebagai alternatif pembelajaran bulutangkis dengan menyesuaikan aturan, jumlah pemain, ruang lapangan, dan tingkat kesulitan tugas dengan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin, T., & Azizah, A. R. (2025). Minat siswa kelas VII terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode *tactical game* di MTs Daarussalaam Kuta. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 3289–3296.
- Anugraris, E., Atiq, A., & Supriatna, E. (2013). Pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap ketepatan *smash* bulutangkis di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(10), 1–14.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAQBAJ>

- Firmansyah, F., Utama, M. I. B., Chakrawijaya, M. H., & Aminuddin, A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar bulutangkis dengan metode inquiry pada siswa kelas IX. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(1), 13–22. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i1.21700>
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Jalilvand, M., Ahmadi, M., & Hemayattalab, A. (2023). The effectiveness of the Tactical Games Model on self-efficacy, physical activity enjoyment, and learning of badminton serve. *Journal of Motor Learning and Development*, 15(3), 19–32. <https://doi.org/10.22059/jsmdl.2023.355318.1703>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Light, R. L. (2012). *Game sense: Pedagogy for performance, participation and enjoyment*. Routledge (Taylor & Francis Group). <https://doi.org/10.4324/9780203114643>
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2021). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach* (4th ed.). Human Kinetics. <https://books.google.co.id/books?id=tZ0AEAAAQBAJ>
- Muhammad, M., & Yahya, M. (2022). Pembinaan prestasi cabang bulu tangkis pada siswa kelas X SMAN 1 Trienggadeng Kabupaten Pidie Jaya tahun 2022. *Jurnal Real Riset*, 4(2), 250–260. <https://doi.org/10.47647/jrr.v4i2.673>
- Nur, L., Muslihin, H. Y., Stephani, M. R., Wibowo, R., Mustaqim, R., Sianturi, R., Annamayra, A., Malik, A. A., & Nilan, F. (2024). Effectiveness of Tactical Games Model based on Teaching by Invitation for enhance learning motivation and physical activity in primary school students. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.53863/mor.v4i1.1143>
- Ricky, Z., Prasetyo, D. E., & Saputra, A. (2024). Pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru. *Athena: Physical Education and Sports Journal*, 2(2), 1–17. <https://doi.org/10.56773/athena.v2i2.22>
- Rokhayati, A., Nur, L., Gandana, G., & Elan, E. (2016). Implementasi pendekatan taktis dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap motivasi, kebugaran jasmani dan kemampuan motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 57–67. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5664>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Cetakan 24). Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=IOqoEAAAQBAJ>
- Wang, J., Soon, C. C., Samsudin, S., Wang, C., Gao, Z., & Xie, Q. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. *PLoS One*, 19(11), e0311321. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321>