



Taufiq Aminnudin¹
 Alfiah Rizqi Azizah²

MINAT SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DENGAN METODE TACTICAL GAME DI MTS DAARUSSALAAM KUTA

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses mendidik seseorang agar menjadi pribadi atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan pengembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Model pembelajaran yang dapat dipilih dan dicoba untuk membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani adalah melalui model pembelajaran taktis (permainan taktis). Model pembelajaran taktis merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menggunakan minat, kemampuan bermain dan kemampuan strategiknya untuk mengembangkan prestasinya dalam permainan olahraga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Deskriptif Kuantitatif yang mengkaji tentang Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Permainan Taktis yang dilaksanakan oleh sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa Kelas VII terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode permainan taktis di MTs Daarussalaam Kuta. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa: Terdapat perbedaan yang signifikan minat siswa MTs Daarussalaam Kuta terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa minat siswa Kelas VII dalam pembelajaran penjasorkes dengan metode permainan taktis di MTs Daarussalaam Kuta termasuk dalam kategori baik dengan presentase sebesar 79,95% yang mana nilai tersebut berada pada rentang interval antara 61-80.

Kata Kunci: Minat Siswa, Pendidikan Jasmani, Metode Tactical Game.

Abstract

Physical education is a process of educating a person to become an individual or member of society which is carried out consciously and systematically through various physical activities to obtain physical growth, health and physical fitness, abilities and skills, intelligence and character development, and a harmonious personality in the context of forming Indonesian quality human beings based on Pancasila. The learning model that can be chosen and tried to arouse students' interest in physical education lessons is through the tactical learning model (the tactical game). The tactical learning model is a learning model that requires students to use their interests, playing abilities and strategic abilities to develop their performance in sports games. This research is a type of Quantitative Descriptive research which examines Class VII Students' Interest in Physical Education Learning using the Tactical Game Method implemented by the school. The aim of this research is to determine the interest of Class VII students in learning physical education using the tactical game method at MTs Daarussalaam Kuta. Based on the research results, it was found that: There is a significant difference in the interest of MTs Daarussalaam Kuta students towards Physical Education Learning. Based on the research results, it was found that the interest of Class VII students in learning physical education using the tactical game method at MTs Daarussalaam Kuta was included in the strong category with a percentage of 79.95%, which value was in the interval range between 61-80.

Keywords: Student Interests, Physical Education, Tactical Game Methods.

^{1,2} Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen
 email: taufiqaminuddin26@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga (Suhardianto, 2021). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (selanjutnya disingkat PJOK) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik, mental, serta emosional (Janwar, 2022). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang menjadi individu atau anggota masyarakat yang di lakukan secara sadar serta sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan serta kebugaran jasmani, kemampuan serta ketrampilan, kecerdasan serta perkembangan watak, dan kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia kualitas indonesia berdasarkan pancasila.

Pendidikan sangat penting bagi setiap insan manusia karena segala bentuk kemajuan baik teknologi informasi, sosial budaya dapat di capai dengan ketersediaan lembaga-lembaga pendidikan. Ini merupakan faktor utama yang menentukan kelangsungan kemajuan bangsa. Semua komponen bangsa di tuntut untuk mampu menguasai berbagai pengetahuan yang dapat digunakan dalam kehidupan. Peningkatan mutu dalam profesionalisme guru diupayakan agar dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengajarnya. Maka, seorang guru dituntut untuk lebih mengefisiensikan dan mengefektifkan strategi pembelajarannya di dalam kelas.

Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran di dalamnya. Seorang guru sebelum melakukan proses pembelajaran hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurhasanah & Sobandi 2016) yang menyatakan bahwa guru seharusnya melakukan persiapan pembelajaran mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi yang mengacu pada tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Akan tetapi, persiapan yang maksimal belum tentu menghasilkan pembelajaran yang maksimal, karena di pengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah minat siswa yang sangat rendah pada materi pembelajaran.

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat belajar adalah dorongan atau keinginan yang di miliki siswa di sertai dengan perhatian dan upaya aktif yang sengaja di lakukan. Hasilnya adalah kebahagiaan dalam perubahan perilaku, termasuk perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Menurut Crow and Crow yang di kutip dari Djaali dalam bukunya Psikologi pendidikan, minat belajar siswa berkaitan dengan dorongan yang mendorong siswa yang menghadapi atau berinteraksi dengan orang, aktivitas, objek dan pengalaman yang muncul sebagai hasil dari aktivitas tersebut (Djaali, 2012: 121)

Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan ada harapan yang di tuju.

Minat siswa yang tinggi dalam belajar akan mendorongnya untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik. Jika siswa merasa senang dalam belajar, maka ia akan dengan cepat mengerti dan memahami materi yang diberikan guru.

Minat yang tinggi pada siswa akan membuat siswa berusaha keras mengatasi masalah yang mungkin timbul dalam kegiatan olahraga di sekolah, demikian pula sebaliknya minat yang rendah menyebabkan menurunnya keinginan siswa melakukan kegiatan olahraga yang akhirnya akan menghambat tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas sebagai mana yang tertuang dalam tujuan pendidikan jasmani itu sendiri.

Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga bisa disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Guru harus bisa membuat suasana belajar yang dapat memunculkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri siswa berupa

ketertarikan terhadap kegiatan penjas, sehingga siswa tersebut akan memusatkan perhatiannya dan merasa senang dengan apa yang dilakukan dalam pembelajaran penjas (Budiman, 2017).

Model pembelajaran yang bisa dipilih dan dicobakan untuk menggugah minat siswa dalam pelajaran penjas yaitu melalui model pembelajaran Taktis (the tactical game). Model pembelajaran taktis merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menggunakan minat, kemampuan bermain, dan kemampuan strategi mereka untuk mengembangkan penampilan mereka dalam permainan olahraga. Tahapan-tahapan dalam penggunaan model pembelajaran taktis adalah merumuskan masalah taktis, memulai pembelajaran dengan bentuk permainan, mengidentifikasi taktis permainan dan ketrampilan, memberikan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi pembelajaran, memberikan komunikasi yang jelas sesuai dengan situasi tugas-tugas dalam pembelajaran, mengawasi dan memberikan umpan, evaluasi dan penilaian.

Diketahui beberapa siswa MTs Daarussalaam Kuta kurang antusias, kurang bersemangat, malas untuk berganti pakaian olah raga, dan merasa tidak senang karena mereka tidak ingin melakukan kegiatan yang menyebabkan mereka berkeringat dan membuat lelah. Ketika melakukan praktek olahraga, siswa putra cenderung bermalas-malasan dan hanya bermain-main dibandingkan dengan siswa putri.

Dalam model pendekatan taktis siswa dituntut menggunakan minat dan struktur pengembangan struktur permainan dan pengembangan tentang strategi yang digunakan untuk mengembangkan komponen penampilan dalam permainan. Sedangkan guru hanya merencanakan progres dari keterampilan dasar hingga keterampilan yang kompleks yang diimbangi dengan penjelasan mengenai peraturan pemain secara keseluruhan (Metzler, 2005). Inti dari pendekatan taktis adalah siswa selalu memainkan permainan tetapi hanya mengembangkan teknik dan taktik dalam rangkaian yang tepat yang sudah direncanakan sebelumnya oleh sang guru. Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan “masalah-masalah taktikal” sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Tactical games didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu permainan; apresiasi bermain; kesadaran taktikal; pembuatan keputusan yang akurat; eksekusi keterampilan dan penampilan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis berkeinginan untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “ Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game di MTs Daarussalaam Kuta”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Deskriptif Kuantitatif yang meneliti tentang Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game yang dilaksanakan di sekolah.

Menurut (Sugiyono, 2017) penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Dalam pendekatan deskriptif ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game di MTs Daarussalaam Kuta.

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya atau keseluruhan subjek penelitian (Sugiyono, 2017). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 25, VII B yang berjumlah 24, dan VII C yang berjumlah 25, dengan jumlah total 74 orang.

Tabel 1. Populasi Siswa Mts Daarussalaam Kuta

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A	16	9	25
2	VII B	8	14	24
3	VII C	15	11	26
TOTAL				74

Sumber : Data Tahun 2024/2025 MTs Daarussalaam Kuta

Sampel

Sampel merupakan sebagian objek yang akan diteliti yang mewakili populasi yang mampu menggambarkan populasi tersebut secara optimal. Menurut (Sugiyono, 2017), sampel adalah suatu prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Dalam penelitian ini jumlah sampelnya adalah 49 siswa, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Dalam pengambilan sampel total sampling ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 2 lokal dengan jumlah 49 siswa yang akan mengisi angket.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Skala likert merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statemen atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan dengan kategori jawaban sebagai berikut: sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 2. Kriteria Penskoran Skor Butir Soal

Alternatif Jawaban	Skor Butir Soal
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber:Syahron,2011:74

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Indikator Penelitian	Deskripsi	No Butir	Jumlah
Minat Siswa terhadap pembelajaran PJOK	Perasaan Senang	Perasaan senang terhadap pelajaran dengan metode tactical game Tidak ada rasa terpaksa untuk belajar	1,2,3,4,5,6	6
	Ketertarikan Siswa	Ketertarikan akan obyek yang mengakibatkan siswa tertarik Tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut	7,8,9,10,11,12	6
	Keterlibatan Siswa	Daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu abjek Kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri	13,14,15,16,17,18	6
	Perhatian dalam belajar	Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran Konsentrasi dan pengamatan siswa terhadap pembelajaran	19,20,21,22,23,24	6

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian.

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pengalaman dan keyakinan pribadi responden.

Metode kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner langsung dan tertutup. Kelebihan dari metode ini yaitu memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan, karena responden tinggal memilih jawaban yang ada sesuai dengan keadaannya. (Arikunto, 2002:128-129).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Persentase dipilih untuk memudahkan peneliti dalam pengukuran dan pengumpulan hasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian yang berupa pernyataan dengan jawaban berskala diubah nilainya menjadi skor sehingga dapat dipresentasikan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah siswa keseluruhan

Sumber: (Riduwan, 2018)

Tabel 4. Kriteria Penelitian

No	Nilai	Kategori
1	1 % - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

Ridwan dan Sunarto dalam Fikri (2019:24)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini didapatkan melalui penyebaran angket. Angket yang disebarkan kepada siswa MTs Daarussalaam Kuta, dianggap telah memiliki konstruksi validitas yang memadai. Selanjutnya penelitian dilakukan pada sample sebanyak 49 siswa sebagai responden. Dalam waktu sekitar 20 menit responden dapat mengisi angket tersebut dengan baik. Mengingat tugas responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang dipilih. Data-data tersebut diolah dalam bentuk tabel dan kemudian dianalisis. Jumlah item Pernyataan terbagi menjadi 4 indikator, yaitu: Perasaan senang, Ketertarikan siswa, Keterlibatan siswa dan Perhatian dalam belajar. Hasil pengolahan angket yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Kumulatif Respon Siswa Pada Indikator Perasaan Senang

Indikator Perasaan Senang					
No Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-Rata	%
1,2,3,4,5,6	6	SS (5)	54	270	18,4
		S (4)	216	864	73,5
		RR (3)	11	33	3,7
		TS (2)	13	26	4,4
		STS (1)	0	0	0,0
Jumlah			294	1193	100,0
Jumlah Skor max	1470				
Persentase	81,2				
Kriteria	sangat kuat				

Tabel 6. Persentase Kumulatif Respon Siswa Pada Indikator Ketertarikan Siswa

Indikator Ketertarikan Siswa					
No Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-	%

				Rata	
7,8,9,10,11,12	6	SS (5)	42	210	14,3
		S (4)	224	896	76,2
		RR (3)	13	39	4,4
		TS (2)	15	30	5,1
		STS (1)	0	0	0
Jumlah			294	1175	100
Jumlah Skor max			1470		
Persentase			79,9		
Kriteria			Kuat		

Tabel 7. Persentase Kumulatif Respon Siswa Pada Indikator Keterlibatan Siswa

Indikator Keterlibatan Siswa					
No Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-Rata	%
13,14,15,16,17,18	6	SS (5)	39	195	13,3
		S (4)	235	940	79,9
		RR (3)	5	15	1,7
		TS (2)	14	28	4,8
		STS (1)	0	0	0,3
Jumlah			293	1178	100
Jumlah Skor max			1470		
Persentase			80,1		
Kriteria			Sangat Kuat		

Tabel 8. Persentase Kumulatif Respon Siswa Pada Indikator Perhatian Dalam Belajar

Indikator Perhatian Dalam Belajar					
No Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor Rata-Rata	%
19,20,21,22,23,24	6	SS (5)	30	150	10,2
		S (4)	229	916	77,9
		RR (3)	19	57	6,5
		TS (2)	16	32	5,4
		STS (1)	0	0	0
Jumlah			294	1156	100
Jumlah Skor max			1470		
Persentase			78,6		
Kriteria			Kuat		

Tabel 9 Rekapitulasi Rata-Rata Skor Jawaban Responden Tentang Minat Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Metode Tactical Game Di Mts Daarussalaam Kuta Di Tinjau Dari Keseluruhan Indikator.

Tabel 9. Rekapitulasi Rata-Rata Skor

No	Indikator	Rata-rata
1	Perasaan Senang	81,2 %
2	Ketertarikan Siswa	79,9 %
3	Keterlibatan Siswa	80,1 %
4	Perhatian Dalam Belajar	78,6 %
	Rata-rata	79,95 %

Setelah dilakukan perhitungan didapatkan skor rata-rata minat siswa keseluruhan sebesar 79,95%. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani berada pada kategori “Kuat” yaitu berada pada rentang nilai 61%-80%. Keadaan ini dipengaruhi oleh beberapa indikator seperti perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, dan perhatian dalam belajar. Hasil ini menunjukkan seberapa besar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani dan apa saja faktor yang mempengaruhinya.

Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa sebagai pelaku pembelajaran menjadi bagian yang terpenting dalam keberhasilan pembelajaran. Tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah adalah membantu siswa agar memperoleh derajat kebugaran, kemampuan gerak, dan kesehatan yang memadai sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya melalui penanaman pengertian, pengembangan sikap positif, dalam berbagai aktifitas jasmani. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game di MTs Daarussalaam Kuta termasuk dalam kategori kuat yaitu sebesar 79,95 %.

Model tactical games didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Suatu model pembelajaran memiliki fungsi yang pertama menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai yang seharusnya dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran. Kedua, membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan. Ketiga, berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki. Keempat, membantu meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tradisional, guru merencanakan perkembangan dari latihan dasar menjadi keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan aturan dan permainan sesungguhnya.

Namun dalam model tactical games, guru merencanakan serangkaian tugas pembelajaran yang memiliki struktur seperti permainan untuk mengembangkan keterampilan dan taktik siswa, yang mengarah ke permainan yang dimodifikasi atau mendekati permainan sesungguhnya. Model ini menekankan pengembangan pengetahuan taktis yang memfasilitasi keterampilan dalam versi permainan yang lebih kecil, sehingga siswa dapat menerapkan pembelajaran itu dalam versi yang lebih besar ketika saatnya tiba.

Dalam model pembelajaran tactical games mempunyai tiga alasan kuat untuk menjadikannya lebih unggul dalam meningkatkan keterampilan bermain dibandingkan dengan model pembelajaran direct instruction. Tiga alasan utama tersebut adalah pertama, minat dan kegembiraan siswa dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan merupakan motivator positif dan struktur tugas yang dominan dalam sebuah model. Kedua, pengetahuan memungkinkan siswa untuk menjadi pemain yang lebih baik dengan meningkatkan pemahaman mereka dalam permainan, mengurangi peran guru berpartisipasi dan pengambilan keputusan. Ketiga, siswa dapat mentransfer pemahaman dan penampilan ketika sedang melakukan permainan (Metzler, 2000).

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi berbagai aspek salah satunya terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi minat belajar yang juga digunakan dalam penelitian ini antara lain indikator perasaan senang, ketertarikan siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, keterlibatan siswa dalam belajar serta perhatian siswa dalam belajar. Dari data yang diperoleh melalui angket yang diberikan ke 49 responden hasil minat siswa untuk indikator perasaan senang siswa terhadap pembelajaran PJOK persentasenya sebesar 81,2% (sangat kuat), minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PJOK diperoleh persentase sebesar 79,9% (baik), minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK yang dipengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar sebesar 80,1% (baik) dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK yang dipengaruhi oleh perhatian siswa dalam belajar sebesar 78,6% (baik).

Secara keseluruhan dengan jumlah 24 butir pernyataan dan 49 responden diperoleh persentase angket sebesar 79,95% , yang artinya Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran

Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game di MTs Daarussalaam Kuta berada pada kategori kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu kami dalam penulisan ini, dan seluruh pihak di MTs Daarussalaam Kuta, Bapak / Ibu Guru serta karyawan dan seluruh siswa-siswi yang sudah membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut pertama, model pembelajaran tactical games memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani. Kedua, Minat Siswa Kelas VII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Metode Tactical game di MTs Daarussalaam Kuta termasuk dalam kategori kuat dengan besaran prosentase sebesar 79,95% yang mana nilai tersebut berada dalam rentang interval antara 61-80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, R., Lutfi, N., Elan, & Gilar, G. (2016). Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2).
- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4 (1), 80.
- Aprianti, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran dan status berat terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 213-224.
- Ariani Hrp. N., Masruo. Z., Saragih, S.Z., Hasibuan, R., Simamora S.S., & Tono 2022, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Budiman. 2017. Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Taktis. *Jurnal Olahraga Stkip Pasundan*.
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Janwar, M. 2022. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa Volume*. Agustus, 2 (2), 176-180.
- Joka S Pangaribuan. 2024. *Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Kelas 8 SMP Negeri 10 Kota Jambi*. Jambi
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. 2020. Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1 (1), 40-48.
- Rahmawati, R.K. 2024. *Minat Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Suhardianto. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa / Siswi Kelas Xi *Efforts To Improve Learning Outcomes of Inner Foot Passing in Football Through the Bolbum Game Approach To Class Xi Stude*. 1(1), 1-8.
- Wahyudi. 2021. *Minat Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP Islam YLPI Pekanbaru*. Pekanbaru.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. 2020. Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1).