

Mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Mini Turnamen Bulu Tangkis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Siswa SMPN 1 Sigli

rezafzy@gmail.com

Muhammad Reza, Jafaruddin, Muhammad Yahya
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Jabal Ghafur

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui mini turnamen bulu tangkis dalam meningkatkan minat belajar siswa siswa SMPN 1 Sigli. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK secara konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam satu siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa, terdiri dari 8 siswa sebagai peserta dan 7 siswa sebagai panitia kegiatan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara (angket terbuka), dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui mini turnamen bulu tangkis, siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari lima indikator yang diamati, yaitu antusiasme, partisipasi, perhatian, kedisiplinan, dan kerja sama siswa. Kegiatan ini memicu semangat, keterlibatan aktif, dan rasa tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek melalui mini turnamen dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran PJOK yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Proyek, Mini Turnamen, Bulu Tangkis, Minat Belajar, PJOK*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan di sekolah yang berperan penting dalam mengembangkan aspek jasmani, mental, dan sosial peserta didik. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah menumbuhkan minat dan kebiasaan positif terhadap aktivitas fisik melalui berbagai kegiatan olahraga. Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang menunjukkan ketertarikan atau semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani,

khususnya pada materi tertentu seperti bulu tangkis.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, minat belajar yang rendah dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMPN 1 Sigli, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti

pembelajaran bulu tangkis. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya partisipasi, kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, dan tingginya angka siswa yang enggan terlibat dalam praktik permainan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model yang diyakini dapat meningkatkan minat belajar adalah model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*/PjBL). PjBL mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, pemecahan masalah, dan kerja sama dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Dalam konteks ini, mini turnamen bulu tangkis dijadikan sebagai proyek yang dirancang tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan permainan, tetapi juga membangun motivasi belajar dan kerja sama antar siswa.

Ansyah Y. A. (2023), *Project Based Learning (PjBL)* antara lain mengidentifikasi proyek yang relevan, memfasilitasi diskusi kelompok, mendorong penemuan dan eksplorasi, mengintegrasikan mata pelajaran, melibatkan komunitas, memberikan dukungan dan bimbingan, mendorong kreativitas dan inovasi, menyediakan sumber daya, menggunakan teknologi, dan melakukan evaluasi formatif.

Mini turnamen tidak hanya memberikan pengalaman nyata kepada siswa, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Dengan berperan langsung sebagai pemain, wasit, pencatat skor, dan panitia, siswa diberi ruang untuk belajar melalui pengalaman nyata. Keterlibatan ini diharapkan mampu meningkatkan rasa tanggung jawab, partisipasi aktif, serta minat belajar siswa secara keseluruhan.

Dengan mengimplementasikan komponen-komponen tersebut, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, kolaboratif, dan relevan

dengan dunia nyata, sehingga mendorong minat belajar siswa dan memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Namun, meskipun memiliki banyak potensi, penerapan model pembelajaran berbasis proyek di sekolah masih menghadapi tantangan. Beberapa guru mengungkapkan kesulitan dalam mengintegrasikan proyek ke dalam kurikulum karena keterbatasan waktu, fasilitas, dan dukungan sumber daya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan mini turnamen bulu tangkis dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik di lingkungan sekolah.

Teori

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, serta nilai-nilai sportivitas melalui aktivitas fisik yang terencana. Nurkusuma (2017), Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu pendidikan yang menuntut siswa untuk bergerak secara aktif dengan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan olahraga yaitu meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa. Namun banyak kita jumpai bahwa banyak guru pendidikan jasmani, olahraga

dan kesehatan yang mengajar secara monoton kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana, sehingga motivasi siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan cenderung menurun.

Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya dituntut untuk mahir dalam gerak atau permainan, tetapi juga membentuk sikap positif seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan keberanian. Dengan adanya aktivitas fisik seperti permainan dan olahraga, siswa belajar secara aktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

Selain pengembangan fisik dan keterampilan, mata pelajaran PJOK juga berperan penting dalam membentuk gaya hidup sehat dan aktif di kalangan siswa. Kegiatan olahraga yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, seperti mini turnamen, dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan menengah pertama.

Bulu Tangkis

Bulu tangkis merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam kategori permainan dan olahraga. Pembelajaran bulu tangkis di sekolah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, bulu tangkis tidak hanya berfungsi sebagai olahraga rekreasi, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter. Melalui kegiatan bermain dan bertanding, siswa belajar tentang kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan menghargai lawan. Pembelajaran ini biasanya dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan teknik hingga penerapan dalam bentuk

permainan sederhana atau pertandingan kecil.

Sejarah Bulu Tangkis

Bulu tangkis atau yang dikenal dengan nama *badminton* merupakan suatu permainan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang atau dua pasangan yang saling berlawanan. Welianto (2020), Sejarah mencatat bahwa olahraga ini sudah ada pada abad 2000 SM di Mesir kuno dan China. Dulu rakyat China menyebut permainan ini Jianzi, Hanya saja, permainan yang satu ini dimainkan tanpa menggunakan raket, Adapun tujuan dari permainan tersebut yaitu menjaga agar kok tidak menyentuh tanah.

Sedangkan di Inggris, tepatnya di zaman pertengahan, banyak anak-anak yang mulai bermain, di masa itu permainan ini memakai dayung atau tongkat untuk menjaga agar kok tidak menyentuh tanah. Sementara itu, olahraga kompetitif bulu tangkis diciptakan oleh salah seorang petugas Britania di Pune, India pada abad ke-19. Pada waktu itu, mereka menambahkan net dan juga memainkan permainan ini secara bersaing. Lalu, para tentara membawa kembali permainan itu ke Inggris pada tahun 1850-an. Di dalam peraturan permainan bulu tangkis pertama kali ditulis oleh klub Badminton Bath di tahun 1877. Sementara itu, di tahun 1893, asosiasi bulu tangkis Inggris mulai dibentuk dan pada tahun 1899 sebagai atletnya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran melalui penerapan tindakan tertentu yang dirancang oleh peneliti, melewati beberapa

siklus sampai tercapainya tujuan penelitian.



Gambar 3.1 Siklus penelitian

Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan model pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan mini turnamen bulu tangkis serta dampaknya terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif, karena berupaya menggambarkan situasi, respons, dan perubahan perilaku siswa secara rinci berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara terbuka, observasi kegiatan, dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi sejauh mana keterlibatan siswa dalam turnamen dan bagaimana kegiatan tersebut membentuk minat belajar mereka dalam konteks pembelajaran PJOK.

Fai (2022), Metode Penelitian Kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskriptif. Metode Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan mendalam.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dalam bentuk angket terbuka, observasi, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang terdiri atas tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian disajikan berdasarkan lima indikator minat belajar, yaitu antusiasme, partisipasi, perhatian, kedisiplinan, dan kerja sama. Untuk memastikan keabsahan

data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan data.

Penelitian ini direncanakan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Namun, karena pada siklus pertama telah terlihat peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa dan tujuan penelitian sudah terjawab maka tindakan dihentikan pada siklus pertama. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket, observasi, dan dokumentasi yang menggambarkan adanya peningkatan pada indikator antusiasme, partisipasi, perhatian, kedisiplinan, dan kerja sama siswa.

Perencanaan, Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan kegiatan pembelajaran berbasis proyek, yaitu menyelenggarakan mini turnamen bulu tangkis antar siswa. perencanaan meliputi pemilihan peserta, pembentukan panitia dari siswa, penentuan jadwal pertandingan, penyiapan alat dan tempat, serta membuat aturan pertandingan. **Pelaksanaan,** kegiatan mini turnamen dilaksanakan sesuai rencana yang telah dibuat. Siswa berperan sebagai pemain dan panitia turnamen. Seluruh proses dilakukan dalam jam pelajaran PJOK, dengan tetap mengedepankan tujuan pembelajaran.

Observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung, termasuk sikap antusiasme, partisipasi, perhatian, kedisiplinan, dan kerja sama siswa. Selain observasi langsung, dokumentasi berupa foto juga dikumpulkan. Di akhir kegiatan, siswa mengisi angket minat belajar sebagai bentuk evaluasi. **Refleksi** hasil dari angket, observasi, dan dokumentasi dianalisis untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah pelaksanaan kegiatan. Secara umum, kegiatan mini turnamen menunjukkan dampak positif terhadap minat belajar siswa, ditunjukkan melalui tingginya antusiasme dan partisipasi mereka. Refleksi ini menjadi dasar

penarikan kesimpulan terhadap efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam bentuk mini turnamen bulu tangkis di satu kelas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari lima indikator minat belajar, yaitu antusiasme, partisipasi, perhatian, kedisiplinan, dan kerja sama yang menunjukkan perkembangan yang baik. Siswa terlihat lebih antusias karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan nyata, partisipasi mereka meningkat karena terlibat langsung sebagai peserta maupun panitia, perhatian mereka terfokus pada jalannya kegiatan, kedisiplinan meningkat melalui kepatuhan

terhadap jadwal dan aturan, serta kerja sama terbentuk melalui pembagian tugas dan saling mendukung dalam pelaksanaan turnamen. Penelitian ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran aktif berbasis proyek mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan mendukung keterlibatan siswa secara utuh.

Saran

Disarankan untuk menerapkan variasi model pembelajaran aktif seperti pembelajaran berbasis proyek yang dikemas dalam kegiatan nyata dan menyenangkan, seperti turnamen atau praktik lapangan. Hal ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Aeni, S. N., & Agung. (2022). Wawancara adalah Salah Satu Upaya Mencari Informasi, Ini Penjelasan. *Katadata.Co.Id*.
- Anandari, A. R. F., Melwan, Y. J., & Gibran, K. M. (2025). Meningkatkan Minat Olahraga Melalui Program Pekan Olahraga Dewa Internal Futsal Turnamen di SMPN 5 Kota Bengkulu. *Dharma Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 33-40. <https://ejournal.unib.ac.id/dharmapendidikan/article/view/38850>
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52.
- <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ascarya Academia. (2022). Triangulasi Data, Contoh, Penjelasan Dan Prakteknya Pada Riset. *Ascarya Soulution*, 1.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Badminton World Federation. (2025). Laws of Badminton. <https://worldbadminton.com/rules/>
- Fai. (2022). Metode Penelitian Kualitatif adalah. *umsu.ac.id*
- Isti, A. (2022). Observasi adalah Pengamatan Suatu Objek Penelitian, Ketahui Tujuan dan Manfaatnya. Retrieved from <https://www.merdeka.com/jateng/observasi-adalah-pengamatan-suatu-objek->

- [penelitian-ketahui-tujuan-dan-manfaatnya-klm.html](#)
- Machmud, M. (2016). Tuntunan Penulisan TUGAS AKHIR Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah. *Nucleic Acids Research*, 1–266.
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa', N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 8–12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif"). *Yogyakarta Press* (pp. 1–158). Retrieved from <http://www.academia.edu/download/35360663/METODE PENELITIAN KUALITAIF.docx>
- Nababan, D., Manik, S. M. G., & Siahaan, R. (2023). STRATEGI PROJECT BASED LEARNING (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 557–566. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediqu/article/view/161>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurkusuma, T. W., & Hartati, S. C. Y. (2017). Penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas v Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 110–116. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19998>
- Oktaviany, D., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Bullying Terhadap Psikologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1245–1251. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5400>
- Paul, O. (2022). Dokumentasi Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Jenisnya. Retrieved from <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/dokumentasi-adalah-pengertian-fungsi-dan-jenisnya/>
- Perdana, A. D. P., Vai, A., Rahmatullah, M. I., & Af, O. F. (2025). Model permainan bulu tangkis berbasis fun games untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 429–435. <https://www.researchgate.net/publication/389489412>
- Sugiyono. (2017). Dokumentasi Adalah: Jenis, Kegiatan, Fungsi, Tujuan, Peran. *Dosen.co.id*.
- Welianto, A. (2020). Sejarah Bulu Tangkis. *Kompas.com* Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/25/120000969/sejarah-bulu-tangkis?page=all>
- Widyatna, E. (2023). Analisis Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Praktik Baik Kurikulum Merdeka. *National Conference for Ummah*, 01(01), 359–364.
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>
- Zakky, (2020). Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum. *Www.Zonareferensi.Com*, 1–14. Retrieved from <https://www.zonareferensi.com/pengertian-observasi/>

