

Minat dan Motivasi Siswa dalam Mengikuti Permainan Bulu Tangkis

Nasriana*, Rachmat Hidayat, Nur Saqinah Galugu, A. Heri Riswanto

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia.

*Correspondence: nasrianaanhal27@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the low enthusiasm and participation of students in badminton lessons at MTs As'adiyah Belawa Baru, which was thought to be influenced by suboptimal interest and motivation. The purpose of this study was to analyze the level of student interest and motivation descriptively and quantitatively. The method used was a survey with a descriptive quantitative approach. The population and sample consisted of 41 eighth-grade students, selected using saturated sampling technique. Data were collected through a closed questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using descriptive statistics. The results of the study show that students' interest in badminton is in the "fairly good" category (31.70%), but surprisingly, the proportion of students with "very low" interest is also very high (29.27%). On the other hand, the level of student motivation is more positive, with 63.41% of respondents in the 'good' and "fairly good" categories. The conclusion of this study is that there is an imbalance between interest and motivation, where student participation is driven more by extrinsic motivation (such as teacher encouragement and academic demands) than intrinsic interest. The implication is that teachers need to design more varied and enjoyable learning strategies to convert this external motivation into sustained interest.

Keyword: Interest; motivation; badminton game; students; physical education.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bulu tangkis di MTs As'adiyah Belawa Baru, yang diduga dipengaruhi oleh minat dan motivasi yang belum optimal. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis tingkat minat dan motivasi siswa secara deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Populasi sekaligus sampel berjumlah 41 siswa kelas VIII, diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup yang telah teruji valid dan reliabel, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap bulu tangkis berada pada kategori "cukup baik" (31,70%), namun secara mengagetkan, proporsi siswa dengan minat "sangat kurang" juga sangat tinggi (29,27%). Di sisi lain, tingkat motivasi siswa lebih positif, dengan 63,41% responden berada pada kategori "baik" dan "cukup baik". Simpulan dari penelitian ini adalah terjadi ketimpangan antara minat dan motivasi, di mana partisipasi siswa lebih banyak digerakkan oleh motivasi ekstrinsik (seperti dorongan guru dan tuntutan akademik) daripada ketertarikan intrinsik. Implikasinya, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan untuk mengonversi motivasi eksternal tersebut menjadi minat yang berkelanjutan.

Kata kunci: Minat; motivasi; permainan bulutangkis; siswa, pendidikan jasmani

Received: 18 Juli 2025 | Revised: 12, 29 September 2025

Accepted: 11 November 2025 | Published: 2 Desember 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Olahraga merupakan bagian integral dari pendidikan yang tidak hanya bertujuan meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga membentuk karakter seperti kedisiplinan, kerja sama, dan sportivitas (Rismayanthi, 2011). Menurut Setiawan (2018), olahraga berkontribusi besar terhadap pembentukan karakter siswa dan dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari (Putri, & Hita, 2025). Salah satu cabang olahraga yang memiliki tempat istimewa di Indonesia adalah bulu tangkis, yang telah melahirkan banyak atlet berprestasi seperti Susi Susanti, Taufik Hidayat, Greysia Polii, dan Apriyani Rahayu (Hidayat et al., 2023:72). Keberhasilan para atlet ini menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam olahraga tersebut (Rusandi et al., 2025).

Di lingkungan sekolah, bulu tangkis menjadi bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani yang bertujuan melatih keterampilan motorik, koordinasi tubuh, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik (Arifya et al., 2025). Melalui kegiatan ini, siswa juga belajar nilai-nilai sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama tim. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di MTs As'adiyah Belawa Baru, ditemukan bahwa tidak semua siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran bulu tangkis. Sebagian siswa terlihat aktif dan bersemangat, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan kurang termotivasi. Kondisi ini menunjukkan adanya variasi tingkat minat dan motivasi siswa yang perlu dikaji lebih lanjut.

Hasil survei hanya 35% siswa yang aktif berlatih bulu tangkis, sementara 45% mengikuti kegiatan secara pasif dan 20% sering menghindari aktivitas. Penurunan motivasi ini umumnya dipengaruhi oleh kesulitan menguasai teknik dasar dan minimnya fasilitas pendukung seperti raket maupun lapangan yang memadai. Faktor-faktor tersebut juga ditemukan di MTs As'adiyah Belawa Baru, menjadikan sekolah ini lokasi yang relevan untuk meneliti kondisi nyata minat dan motivasi siswa dalam mengikuti olahraga bulu tangkis di tengah keterbatasan sarana. Selain faktor sarana, aspek psikologis seperti minat dan motivasi juga sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran olahraga.

Menurut (Santrock, 2021:53) menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian lebih terhadap suatu kegiatan karena adanya rasa senang dan ketertarikan. Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi intensitas dan ketekunan seseorang dalam beraktivitas (Uno, 2021:82). Dengan demikian, rendahnya minat dan motivasi dapat menyebabkan siswa kurang aktif, kurang percaya diri, dan tidak memperoleh manfaat optimal dari proses pembelajaran jasmani. Penelitian sebelumnya oleh (Ningtyas & Pradikto, 2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Sementara itu, dukungan lingkungan seperti dorongan guru dan keluarga terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Khumasi et al., 2025). Namun, sebagian siswa di MTs As'adiyah Belawa Baru berasal dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi, sehingga dukungan moral maupun material terhadap kegiatan olahraga masih rendah. Kondisi sosial semacam ini memperkuat alasan mengapa sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian, karena representatif menggambarkan tantangan umum sekolah menengah pertama

di daerah yang memiliki keterbatasan fasilitas dan dukungan. Adapun populasi penelitian difokuskan pada siswa kelas VIII yang berjumlah 41 orang.

Pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan perkembangan psikologis, di mana usia remaja awal (12–14 tahun) merupakan fase penting dalam pembentukan motivasi dan minat yang relatif stabil (Santrock, 2021). Selain itu, jumlah populasi yang kecil memungkinkan seluruh siswa dijadikan sampel penelitian dengan teknik sampling jenuh (Sugiyono, 2020:42), sehingga kondisi minat dan motivasi dapat digambarkan secara menyeluruh dan representatif terhadap situasi nyata di sekolah tersebut. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti permainan bulu tangkis di MTs As'adiyah Belawa Baru. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru pendidikan jasmani dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta didukung oleh fasilitas yang memadai guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan olahraga.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti permainan bulu tangkis secara faktual, objektif, dan sistematis berdasarkan hasil pengukuran melalui kuesioner (Adli et al., 2025). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs As'adiyah Belawa Baru yang berjumlah 41 orang. Karena jumlah populasi tergolong kecil dan homogen, maka digunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2020:51). Teknik ini memungkinkan seluruh siswa terwakili, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi minat dan motivasi secara menyeluruh.

Instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert 5 poin, yang digunakan untuk mengukur dua variabel utama, yaitu minat siswa terhadap permainan bulu tangkis, motivasi siswa dalam mengikuti permainan bulu tangkis. Prosedur pengembangan kuesioner dilakukan melalui beberapa tahap yaitu penentuan indikator variabel berdasarkan teori motivasi belajar dan minat siswa dari (Santrock, 2021; Uno, 2021). Indikator minat meliputi ketertarikan pribadi, keterlibatan aktif, frekuensi aktivitas, dan pencarian informasi. Indikator motivasi meliputi motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, upaya latihan, dan kedisiplinan.

Penyusunan butir pertanyaan sebanyak 19 item, terdiri atas 9 item untuk variabel minat dan 10 item untuk variabel motivasi. Setiap butir diberi lima alternatif jawaban dengan skor: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Ragu-ragu (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). (Sirait & Oktavianty, 2021). Uji coba (try out) dilakukan kepada 15 siswa dengan karakteristik serupa dari madrasah lain untuk menguji kejelasan dan konsistensi item. Analisis uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS versi 25. Untuk menjamin kelayakan instrumen, dilakukan uji validitas dilakukan menggunakan teknik Pearson Product Moment dengan taraf signifikansi 5%. Butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,3081).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki nilai r hitung antara 0,476 hingga 0,812, sehingga semua butir kuesioner dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,6$ (Anggraini et al., 2022). Hasil uji menunjukkan bahwa variabel minat siswa memiliki $\alpha = 0,846$ dan variabel motivasi siswa memiliki $\alpha = 0,862$ analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Tahapan analisis mencakup perhitungan statistik deskriptif, seperti mean, standar deviasi, frekuensi, dan persentase untuk masing-masing indikator minat dan motivasi. Penentuan kategori skor, dilakukan berdasarkan rumus Mean Ideal (M_i) dan Standar Deviasi Ideal (SD_i) dari (Azwar, 2010) $M_i = \frac{1}{2}$ (nilai maksimum + nilai minimum), $SD_i = \frac{1}{6}$ (nilai maksimum – nilai minimum). Kategori nilai:

- Sangat Baik : $X > M_i + 1,5(SD_i)$
- Baik : $M_i + 0,5(SD_i) < X \leq M_i + 1,5(SD_i)$
- Cukup : $M_i - 0,5(SD_i) < X \leq M_i + 0,5(SD_i)$
- Kurang : $M_i - 1,5(SD_i) < X \leq M_i - 0,5(SD_i)$
- Sangat Kurang : $X \leq M_i - 1,5(SD_i)$

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menafsirkan tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti permainan bulu tangkis secara objektif berdasarkan data numerik

Hasil

Tingkat minat siswa terhadap permainan bulu tangkis diukur melalui 9 butir pertanyaan kuesioner dengan skala Likert 5 poin. Hasil analisis deskriptif menghasilkan nilai rata-rata (mean) sebesar 31,62, median 31,00, dan modus 30, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat pada kategori cukup baik. Distribusi frekuensi tingkat minat siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi tingkat minat siswa terhadap permainan bulu tangkis

Kategori	Interval Skor	F	%
Sangat Baik	$X > 38,50$	3	7,31
Baik	$34,17 < X \leq 38,50$	4	9,76
Cukup Baik	$29,83 < X \leq 34,17$	13	31,70
Kurang Baik	$25,51 < X \leq 29,83$	9	21,96
Sangat Kurang Baik	$X \leq 25,51$	12	29,27
Jumlah		41	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase kecenderungan skor minat responden berdasarkan kategori interval skor tertentu. Total responden berjumlah 41 orang. Terdapat 3 responden memiliki minat dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hanya Sebagian kecil responden yang memiliki minat sangat tinggi. Terdapat 4 responden (9,76%) yang masuk dalam kategori baik. Artinya, tingkat minat mereka tergolong cukup tinggi, namun tidak sebanyak kategori lainnya. Kategori cukup baik ini memiliki jumlah terbanyak, yaitu 13 responden (31,70%). Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat minat yang sedang atau cukup baik. Sebanyak 9 responden

(21,96%) berada dalam kategori ini, yang menandakan adanya kelompok signifikan yang minatnya tergolong rendah. Terdapat 12 responden (29,27%) yang termasuk dalam kategori sangat kurang baik, yang berarti hampir sepertiga dari responden menunjukkan tingkat minat yang sangat rendah. Jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang, distribusi tersebut membentuk pola yang hampir simetris, dengan titik puncak pada kategori cukup baik.



Diagram 1. Distribusi tingkat minat siswa terhadap permainan bulu tangkis

Analisis ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki minat dasar yang cukup baik karena merasa senang berpartisipasi dalam pembelajaran olahraga. Namun, kelompok dengan minat rendah kemungkinan disebabkan oleh faktor pengalaman bermain yang terbatas, fasilitas yang kurang memadai, serta kurangnya variasi metode pembelajaran. Tingkat motivasi siswa diukur melalui 10 butir pertanyaan kuesioner dengan skala Likert 5 poin. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 36,74, median 37,00, dan modus 38, yang menunjukkan bahwa motivasi siswa cenderung berada pada kategori baik. Distribusi frekuensi hasil perhitungan disajikan pada tabel.

Tabel 2. Distribusi tingkat motivasi siswa terhadap permainan bulu tangkis

Kategori	Interval Skor	F	%
Sangat Baik	$X > 42,495$	7	17,07
Baik	$38,165 < X \leq 42,495$	6	14,64
Cukup Baik	$33,835 < X \leq 38,165$	11	26,83
Kurang Baik	$29,505 < X \leq 33,835$	8	19,51
Sangat Kurang Baik	$X \leq 29,505$	9	21,95
Jumlah		41	100

Berdasarkan tabel kecenderungan skor motivasi di atas, dapat diketahui bahwa dari total 41 responden, sebagian besar berada pada kategori cukup baik yaitu sebanyak 11 orang (26,83%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat motivasi yang sedang dalam mengikuti kegiatan atau aktivitas yang dinilai. Sementara itu, kategori sangat baik dan baik masing-masing diisi oleh 7 orang (17,07%) dan 6 orang (14,64%), yang menggambarkan bahwa hanya sebagian kecil responden yang memiliki motivasi tinggi

hingga sangat tinggi. Di sisi lain, masih terdapat responden dengan motivasi yang tergolong rendah, yakni 8 orang (19,51%) dalam kategori kurang baik, dan 9 orang (21,95%) dalam kategori sangat kurang baik.

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun ada kelompok yang menunjukkan motivasi positif, terdapat pula proporsi signifikan dari responden yang membutuhkan perhatian lebih untuk ditingkatkan motivasinya. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pembelajaran atau pendekatan yang mampu mendorong peningkatan motivasi khususnya pada kelompok dengan kategori rendah. Distribusi data dapat divisualisasikan pada grafik berikut.



Diagram 2. Distribusi tingkat motivasi siswa terhadap permainan bulu tangkis.

Nilai mean yang lebih tinggi dibandingkan median mengindikasikan bahwa ada beberapa siswa dengan skor motivasi tinggi yang memengaruhi distribusi data (*sedikit skewed right*). Artinya, sebagian siswa menunjukkan motivasi kuat karena adanya faktor eksternal seperti dorongan dari guru PJOK atau dukungan teman sebaya. Secara keseluruhan hasil menunjukkan bahwa 31,70% siswa memiliki minat dalam kategori cukup baik, namun 29,27% siswa berada pada kategori sangat kurang baik. 63,41% siswa memiliki motivasi dalam kategori baik hingga cukup baik, menandakan dorongan belajar yang relatif positif. Data ini memperkuat temuan bahwa motivasi dapat bertahan meskipun minat belum terbentuk secara optimal.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi (Uno, 2021) bahwa dorongan eksternal seperti pujian atau keinginan untuk berprestasi dapat memengaruhi partisipasi siswa walau minatnya masih rendah. Dengan demikian, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik dan variatif dari guru pendidikan jasmani agar minat dan motivasi dapat berkembang secara seimbang. Penyediaan fasilitas, pemberian umpan balik positif, dan penerapan metode pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi yang disarankan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1, tingkat minat siswa terhadap permainan bulu tangkis menunjukkan bahwa kategori “cukup baik” memiliki proporsi tertinggi sebesar 31,70%, sedangkan kategori “sangat kurang baik” juga relatif tinggi, yaitu 29,27%. Data ini menunjukkan bahwa minat siswa belum berkembang secara optimal dan masih terdapat kelompok besar dengan minat rendah. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan pengalaman dan persepsi siswa terhadap pembelajaran bulu tangkis. Beberapa siswa mungkin menikmati aktivitas tersebut karena menyukai gerak fisik dan kompetisi, sementara yang lain merasa kurang tertarik akibat kesulitan menguasai teknik dasar atau kurangnya pengalaman bermain yang menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidi & Renninger, 2019) bahwa minat berkembang melalui pengalaman positif, keterlibatan aktif, dan dukungan sosial. Jika pengalaman belajar tidak memberikan kepuasan emosional, maka minat siswa cenderung menurun. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti raket dan lapangan yang tidak memadai juga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat. Menurut (Maulana et al., 2025) menyatakan bahwa lingkungan belajar dan ketersediaan sarana olahraga berpengaruh langsung terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas jasmani. Kondisi di MTs As’adiyah Belawa Baru yang memiliki sarana terbatas memperkuat temuan tersebut. Dengan demikian, rendahnya minat siswa bukan hanya disebabkan faktor internal, tetapi juga faktor eksternal yang menghambat pengalaman belajar yang menarik.

Hasil analisis pada tabel 2 menunjukkan bahwa motivasi siswa lebih dominan berada pada kategori “baik” (14,64%) dan “cukup baik” (26,83%), dengan total 63,41%. Hasil ini menggambarkan bahwa motivasi siswa terhadap permainan bulu tangkis secara umum lebih tinggi dibandingkan tingkat minatnya. Kecenderungan ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi dari (Uno, 2021) yang membedakan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Sebagian siswa mungkin memiliki motivasi ekstrinsik yang kuat misalnya dorongan untuk memperoleh nilai baik, memenuhi kewajiban sekolah, atau mendapat pujian dari guru. Artinya, siswa dapat tetap termotivasi untuk berpartisipasi meskipun minat pribadi mereka terhadap bulu tangkis tidak terlalu tinggi.

Selain itu, teori (Bandura, 2019:79) tentang self-efficacy menegaskan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuannya dapat memengaruhi tingkat usaha dan ketekunannya. Dalam konteks ini, siswa yang merasa mampu bermain bulu tangkis akan lebih termotivasi untuk berlatih dan berpartisipasi aktif. Sebaliknya, siswa yang merasa kurang percaya diri cenderung menghindar dan kehilangan minat. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan (Iqroni et al., 2022) bahwa dukungan guru dan keluarga berperan penting dalam membentuk motivasi siswa untuk berolahraga. Di MTs As’adiyah Belawa Baru, guru PJOK berperan aktif dalam memberikan arahan dan dorongan selama kegiatan, yang dapat menjadi faktor pendorong meningkatnya motivasi meskipun minat siswa masih bervariasi.

Perbandingan hasil menunjukkan adanya ketimpangan antara minat dan motivasi, di mana motivasi siswa relatif lebih tinggi dibandingkan minatnya. Kondisi ini menandakan bahwa sebagian siswa termotivasi mengikuti pembelajaran bukan karena ketertarikan pribadi, tetapi karena faktor eksternal, seperti dorongan guru, penilaian akademik, atau lingkungan

sosial. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori (Santrock, 2021) yang menyebutkan bahwa minat bersifat afektif dan tumbuh dari pengalaman yang menyenangkan, sedangkan motivasi dapat muncul dari pengaruh eksternal jangka pendek. Artinya, meskipun siswa tidak terlalu menyukai bulu tangkis, mereka dapat tetap ter dorong untuk berpartisipasi karena tuntutan akademik atau keinginan untuk diterima dalam kelompok.

Ketimpangan tersebut menjadi tantangan bagi guru pendidikan jasmani. Untuk meningkatkan minat siswa, guru perlu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif secara sehat, dan berbasis pengalaman positif (Shobirin et al., 2025). Model pembelajaran berbasis permainan, seperti yang dikemukakan (Rejeki et al., 2024; Ishak et al., 2025) dapat menjadi solusi efektif untuk menumbuhkan minat karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan aktif. Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang ada, kebaharuan (novelty) dari penelitian ini terletak pada konteks spesifik dan temuan ketimpangan unik antara minat dan motivasi siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs As'adiyah Belawa Baru, sebuah lingkungan dengan keterbatasan fasilitas dan dukungan ekonomi, yang belum banyak dijadikan fokus penelitian serupa.

Temuan utamanya yang mencolok adalah motivasi siswa secara keseluruhan lebih tinggi daripada minat mereka. Sebagian besar siswa (63,41%) termotivasi (baik hingga cukup baik) untuk mengikuti bulu tangkis, namun hampir sepertiganya (29,27%) memiliki minat yang sangat rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa partisipasi siswa lebih banyak digerakkan oleh motivasi ekstrinsik (seperti tuntutan akademik, dorongan guru, atau lingkungan sosial) daripada oleh ketertarikan intrinsik terhadap olahraga itu sendiri (Saleh et al., 2024). Dalam perbandingan dengan penelitian relevan, temuan ini memperkuat dan sekaligus memperkaya wawasan dari studi-studi sebelumnya.

Penelitian (Aisyah et al., 2020; Wijaya & Suryanto, 2022) telah mengonfirmasi bahwa fasilitas dan dukungan sosial (guru dan keluarga) merupakan faktor krusial bagi partisipasi siswa. Hasil penelitian di MTs As'adiyah ini selaras dengan hal tersebut, dengan menambahkan dimensi baru bahwa motivasi ekstrinsik dapat menjadi penggerak utama partisipasi di tengah keterbatasan minat dan fasilitas. Sementara (Wahyudi & Kurniawan, 2018) menawarkan solusi berupa model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat, penelitian ini justru mengungkap realitas di lapangan di mana motivasi bukan minat yang menjadi penopang partisipasi dalam kondisi serba terbatas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga menyoroti mekanisme adaptif (motivasi ekstrinsik) yang digunakan siswa untuk tetap berpartisipasi, sehingga implusi strategi pembelajarannya perlu dirancang untuk memanfaatkan dan secara bertahap mengonversi motivasi ekstrinsik tersebut menjadi minat intrinsik.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti permainan bulu tangkis di MTs As'adiyah Belawa Baru. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat siswa terhadap permainan bulu tangkis tergolong cukup baik (31,70%), namun masih terdapat 29,27% siswa dengan minat sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki ketertarikan kuat

terhadap pembelajaran bulu tangkis, terutama akibat keterbatasan fasilitas, kurangnya variasi pembelajaran, dan pengalaman bermain yang kurang menyenangkan. Motivasi siswa berada pada kategori baik dan cukup baik (63,41%), yang menandakan bahwa sebagian besar siswa tetap terdorong untuk mengikuti kegiatan bulu tangkis meskipun minatnya belum tinggi.

Faktor pendorong utama berasal dari motivasi ekstrinsik seperti dorongan guru, penilaian akademik, dan dukungan sosial. Terjadi ketimpangan antara minat dan motivasi siswa, di mana motivasi lebih tinggi daripada minat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa partisipasi siswa lebih banyak dipengaruhi oleh dorongan eksternal dibandingkan ketertarikan pribadi terhadap olahraga tersebut. Temuan ini mengungkapkan bahwa partisipasi siswa lebih banyak didorong oleh motivasi ekstrinsik seperti dorongan guru, penilaian akademik, dan dukungan sosial daripada oleh ketertarikan intrinsik atau minat pribadi terhadap bulu tangkis. Kondisi ini mengindikasikan bahwa minat siswa belum terbentuk secara optimal, diduga akibat keterbatasan fasilitas, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta pengalaman bermain yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis dari guru Pendidikan Jasmani untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif guna menumbuhkan minat intrinsik siswa, sehingga partisipasi mereka tidak hanya bergantung pada faktor pendorong eksternal semata.

Pernyataan Penulis

Artikel ini merupakan karya asli penulis yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara mandiri. Naskah ini belum pernah dipublikasikan dalam jurnal, prosiding, atau media ilmiah manapun, serta tidak sedang diajukan untuk dipublikasikan di tempat lain. Seluruh isi artikel menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya..

Daftar Pustaka

- Arifya, H., Saragih, S. B., Khairunnisa, N., Suyono, S., & Alwi, Y. (2025). Peran Pendidikan Jasmani dalam Meningkatkan Kesehatan dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(8), A), 78-86.
<http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12595>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Azwar, S. (2010). Penyusunan skala psikologi (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aisyah, N., Darmawan, A., & Hanafiah, M. (2020). Lingkungan Belajar dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 45–52.
- Bandura, A. (2019). Social cognitive theory: An agentic perspective. Stanford: Stanford University Press.
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Pratama, S. A., & Susila, L. (2023). *Buku Ajar Bulu Tangkis Dasar*. Penerbit NEM.

- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). Interest: A motivational variable that combines affective and cognitive functioning. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4.
- Ishak, M., Awaluddin, A., & Hasanuddin, M. I. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Inovatif Berbasis Modifikasi Teknik Dasar Bulutangkis Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 5(1), 108-120. <https://doi.org/10.59734/ijpa.v5i1.123>
- Iqroni, D., Mardian, R., & Alfebri, I. (2022). Pengaruh Olahraga Pickleball Terhadap Peningkatan Minat Siswa Berolahraga. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(2), 110-118. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v4i2.18813>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game Terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 115-124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Maulana, R., Kastrena, E., & Rochman, T. (2025). Analisis Perbandingan Sarana dan Prasarana PJOK pada Sekolah di Kawasan Perdesaan dan Perkotaan. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 6(1), 80-87. <https://doi.org/10.55081/joki.v6i1.4433>
- Putri, M. N., & Hita, I. P. A. D. (2025). Permainan Bola Basket Sebagai Sarana Pengembangan Karakter dan Disiplin Siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 3(10), 769-777. <https://doi.org/10.60126/jim.v3i10.1077>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10-17. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3478>
- Rusandi, D., Julianine, T., Sucipto, S., & Yulianto, A. G. (2025). Analisis Peran Olahraga dalam Membangun Kualitas Kepemimpinan Generasi Muda. *Sporta Saintika*, 10(1), 60-74. <https://doi.org/10.24036/sporta.v10i1.430>
- Rejeki, H. S., Purwanto, D., & Mentara, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(2), 620-631. <https://doi.org/10.37058/sport.v8i2.11007>
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). Jakarta: Kencana.
- Shobirin, S., Rahayu, F. S., & Ajibi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran Dengan Teknologi Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educational Journal of Bhayangkara*, 5(1), 21-25. <https://doi.org/10.31599/z9ygya23>
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, R., & Suryanto, A. (2022). Pengaruh Dukungan Keluarga Terhadap Minat Berolahraga Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 12–19.
- Wahyudi, R., & Kurniawan, H. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Olahraga. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 6(1), 22–28.