



## **Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Minat Mahasiswa pada Mata Kuliah *Sport Tourism***

**Wawan Junresti Daya<sup>1\*</sup>, Reza Hadinata<sup>2</sup>, Alek Oktadinata<sup>3</sup>, Alexander Kurniawan<sup>4</sup>**

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia<sup>1234</sup>

Correspondence Author : [wawanfik@unja.ac.id](mailto:wawanfik@unja.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan literasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan sport tourism. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan pemahaman literasi mahasiswa terhadap mata kuliah *sport tourism* pada mahasiswa Magister Pendidikan Jasmani di Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan FKIP Universitas Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional survey*. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah *Project Based Learning* (PjBL), yang dihipotesiskan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket minat belajar mahasiswa yang disusun dalam skala Likert. Sampel penelitian berjumlah 11 mahasiswa, yang diambil dengan teknik total sampling. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah sport tourism berada pada kategori tinggi, dengan persentase capaian sebesar 90,57%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, mendorong keterlibatan aktif, dan memperkuat literasi mahasiswa terhadap konten perkuliahan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada pembelajaran sport tourism di tingkat pendidikan tinggi.

**Kata Kunci:** Minat, *Project Based Learning*, *Sport Tourism*.

### ***Implementation of Project Based Learning (PjBL) Learning Model to Increase Student Interest in Sport Tourism Course***

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low interest and literacy of students in participating in sport tourism lectures. The aim of this research is to enhance students' interest and understanding of literacy regarding the sport tourism course among Master of Physical Education students in the Department of Sports Education and Health at FKIP Jambi University. This study employs a quantitative approach with a cross-sectional survey design. The learning method applied is Project Based Learning (PjBL), which is hypothesised to be able to increase students' interest and involvement in the learning process. The instrument used for data collection was a student interest questionnaire designed in a Likert scale. The research sample consisted of 11 students, selected using total sampling technique. The data analysis results indicate that the level of student interest in the sport tourism course falls into the high category, with an achievement percentage of 90.57%. This finding suggests that the implementation of Project-Based*

*Learning (PjBL) can create an engaging learning atmosphere, encourage active involvement, and enhance students' literacy regarding the course content. This study is expected to serve as a foundation for the development of more effective innovative learning strategies to improve educational quality, particularly in sport tourism education at the higher education level.*

**Keywords:** *Interests, Project Based Learning, Sport Tourism.*

## PENDAHULUAN

Sport tourism atau wisata olahraga merupakan instrumen strategis dalam pembangunan berkelanjutan yang semakin mendapat perhatian di berbagai negara. Sport tourism tidak hanya berkontribusi pada sektor ekonomi melalui peningkatan kunjungan wisatawan, tetapi juga membangun kohesi sosial dan memperkuat identitas budaya lokal. Higham (2021) menyatakan bahwa sport tourism perlu dipandang lebih luas sebagai instrumen untuk mengatasi persoalan sosial, lingkungan, dan ekonomi secara holistik.

Indonesia, dengan keanekaragaman alam dan budaya, memiliki potensi besar dalam mengembangkan sport tourism. Banyak daerah di Indonesia menyelenggarakan kegiatan olahraga yang dapat dikemas menjadi produk wisata unggulan, seperti triathlon di Bali, paralayang di Puncak, dan pacu jalur di Riau. Menurut Gibson (1998), sport tourism mencakup tiga kategori utama: wisatawan yang melakukan perjalanan untuk menonton olahraga, berpartisipasi dalam olahraga, atau mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan dengan olahraga.

Namun, potensi besar tersebut belum diiringi dengan pengembangan yang maksimal, terutama dalam konteks akademik di pendidikan tinggi. di Universitas Jambi, mata kuliah sport tourism yang diajarkan pada program Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga belum sepenuhnya mampu menarik minat mahasiswa. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara desain kurikulum dan kebutuhan riil mahasiswa terhadap topik sport tourism.

Kesenjangan ini menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan tinggi, mengingat pentingnya peran akademisi dalam mengembangkan wawasan dan keterampilan mahasiswa sebagai calon penggerak pembangunan sport tourism di masa depan. Menurut Biggs & Tang (2022), pembelajaran di perguruan tinggi harus berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja serta perkembangan masyarakat.

Literatur tentang pendekatan pedagogis dalam pengajaran sport tourism masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada lebih menekankan pada kontribusi ekonomi dan sosial dari sport tourism, bukan pada bagaimana membangun literasi dan minat mahasiswa dalam mempelajari dan mengembangkan konsep ini. Seperti diungkap oleh Weed & Bull (2004), pendekatan multidisipliner diperlukan dalam memahami dan mengembangkan sport tourism secara komprehensif.

*Project Based Learning (PjBL)* muncul sebagai pendekatan pembelajaran yang potensial untuk diterapkan dalam konteks ini. PjBL menempatkan mahasiswa sebagai pusat proses belajar dan mendorong mereka untuk mengembangkan solusi atas masalah nyata di lingkungan mereka. Thomas (2000) menekankan bahwa PjBL mendorong pembelajaran yang bermakna melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan dunia kerja.

Dalam konteks sport tourism, penerapan PjBL memungkinkan mahasiswa untuk merancang proyek seperti penyusunan paket wisata berbasis olahraga lokal, perencanaan event sport tourism, atau kajian potensi wilayah. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis dalam manajemen, pemasaran, dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Markham (2011), yang menyatakan bahwa PjBL memperkuat kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode PjBL dalam meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah sport tourism. Terdapat tiga fokus utama: mengukur minat awal mahasiswa, mengimplementasikan metode PjBL, dan mengevaluasi perubahan minat mahasiswa setelah pembelajaran. Penelitian semacam ini penting karena minat belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran (Schiefele, 1991).

Melalui pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif mahasiswa, dan pengembangan kemampuan berpikir aplikatif terhadap isu-isu aktual di bidang sport tourism. PjBL juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Menurut Blumenfeld et al. (1991), keterlibatan dalam proyek mendorong munculnya rasa memiliki terhadap pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk pendidikan tinggi, khususnya di bidang keolahragaan dan pariwisata. Selain itu, hasilnya juga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan daerah, seperti pengembangan sport tourism di Provinsi Jambi. Dengan demikian, integrasi antara pendidikan tinggi dan pembangunan daerah melalui sport tourism dapat terwujud secara berkelanjutan.

Penelitian ini berfokus pada penerapan Project Based Learning (PjBL) sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa, khususnya pada mata kuliah Sport Tourism. PjBL memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan berorientasi pada dunia nyata, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran (Thomas, 2000; Markham, 2011; Thomas & Mergendoller, 2009).

Menurut Biggs, Tang, & Kennedy (2022), pembelajaran yang berkualitas di perguruan tinggi memerlukan pendekatan yang student-centered dan mendorong pembelajaran aktif. Model PjBL sangat cocok untuk konteks ini karena mendorong mahasiswa menyelesaikan proyek nyata, misalnya membuat perencanaan event olahraga wisata. Ini selaras dengan temuan Mahendra (2017) yang menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa secara menyeluruh.

Dari sudut pandang olahraga, banyak penelitian yang menunjukkan pentingnya konsentrasi dan motivasi dalam performa atletik (Kusuma & Hidayat, 2019; Fitriani & Fajrin, 2022; Wahyuni & Hasan, 2018). Oleh karena itu, ketika mahasiswa diberi pengalaman mengelola proyek nyata di bidang sport tourism, mereka juga mengembangkan kemampuan mental yang biasanya diasosiasikan dengan pelatihan atletik, seperti konsentrasi, pengambilan keputusan cepat, dan ketahanan psikologis (Sasmita & Fikri, 2021; Syahputra & Taufik, 2020).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan PjBL dapat memperkuat hubungan antara pembelajaran olahraga dan penerapan praktis di dunia industri. Misalnya, dalam olahraga bulutangkis, banyak penelitian menyoroti pentingnya latihan fokus dan visualisasi untuk ketepatan teknik seperti smash atau servis (Dendi et al., 2023; Pratama & Wicaksono, 2017; Putra & Sanjaya, 2021). Dengan mengadopsi pendekatan PjBL, mahasiswa tidak hanya memahami aspek teknis tetapi juga aspek manajerial dan promosi kegiatan olahraga seperti turnamen atau event wisata olahraga.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain cross-sectional survey, yaitu desain penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data pada satu waktu tertentu guna menggambarkan karakteristik atau fenomena yang sedang terjadi. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran objektif mengenai minat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan sport tourism. Menurut Creswell (2014), desain

survei kuantitatif cocok digunakan untuk menggambarkan tren, sikap, atau pendapat suatu populasi berdasarkan data numerik.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif, karena bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat minat mahasiswa terhadap mata kuliah sport tourism, tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian deskriptif sangat berguna dalam mengungkap fakta empiris secara sistematis dan akurat, sebagaimana dijelaskan oleh Nazir (2014), bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Jurusan Pendidikan Olahraga dan Keperawatan (JPOK) FKIP Universitas Jambi, yang berjumlah sebanyak 11 orang. Karena jumlah populasi tergolong kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa total sampling digunakan jika jumlah populasi relatif kecil atau di bawah 30 orang.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket minat belajar, yang disusun dalam bentuk skala Likert. Skala ini dipilih karena dapat mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang secara kuantitatif. Menurut Riduwan (2015), skala Likert merupakan alat ukur yang banyak digunakan dalam penelitian sosial karena memberikan variasi jawaban dan mampu mengukur intensitas sikap responden terhadap suatu objek. Angket ini memuat beberapa indikator minat, seperti perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan harapan terhadap mata kuliah sport tourism.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, angket divalidasi terlebih dahulu melalui uji validitas isi (content validity) dengan melibatkan ahli di bidang pendidikan jasmani dan evaluasi pembelajaran, serta diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal. Langkah ini penting guna memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (valid) dan memberikan hasil yang konsisten (reliable).

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan statistik deskriptif, seperti persentase, mean, dan standar deviasi untuk menggambarkan tingkat minat mahasiswa terhadap mata kuliah sport tourism. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak pengolahan data statistik (misalnya SPSS). Teknik ini digunakan untuk menafsirkan data hasil angket dalam bentuk narasi yang menjelaskan kategori minat mahasiswa, apakah tinggi, sedang, atau rendah. Menurut Arikunto (2013), statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar mahasiswa Magister Pendidikan Jasmani dan Olahraga Universitas Jambi dalam mengikuti perkuliahan sport tourism yang menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL). Data dikumpulkan dari 11 mahasiswa angkatan 2023 menggunakan instrumen angket minat belajar berbasis skala Likert dan dianalisis secara deskriptif.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat minat belajar mahasiswa berada dalam kategori **tinggi**, dengan capaian persentase sebesar **90,57%**. Nilai rata-rata (mean) total yang diperoleh sebesar 122,27 dengan standar deviasi 7,47. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki minat yang konsisten dan positif terhadap mata kuliah sport tourism.

Jika dilihat berdasarkan indikator, capaian tertinggi ditemukan pada indikator **perhatian**, dengan persentase sebesar **92,27%** dan termasuk dalam kategori **sangat tinggi**. Indikator ini mencerminkan sejauh mana mahasiswa memberikan perhatian serius terhadap materi, proses pembelajaran, dan keterlibatan aktif dalam kelas.

Indikator lain seperti **pendapat pribadi**, **ketertarikan**, dan **keterlibatan** masing-masing memperoleh persentase capaian sebesar 89,09%, 90,13%, dan 88,57%, yang seluruhnya berada dalam kategori **tinggi**. Artinya, mahasiswa menunjukkan sikap positif dalam memandang pentingnya mata kuliah, merasa tertarik dengan topik yang diajarkan, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berikut adalah rekapitulasi hasil analisis dalam bentuk tabel:

**Tabel 1. Kategori Tingkat Minat Belajar**

No	Kategori	Nilai (%)
1	Sangat Rendah	< 21
2	Rendah	21 - 40
3	Sedang	41 - 70
4	Tinggi	71 - 90
5	Sangat Tinggi	91 - 100

**Tabel 2. Hasil Analisis Minat Belajar**

Variabel/Indikator	n	Jumlah	Mean (SD)	% Capaian	Keterangan
Minat	11	1345	122,27 (7,47)	90,57	Tinggi
<b>Indikator</b>					
Pendapat Pribadi	11	49	30,09 (8,03)	89,09	Tinggi
Perhatian	11	609	55,36 (3,14)	92,27	Sangat Tinggi
Ketertarikan	11	347	31,55 (1,86)	90,13	Tinggi
Keterlibatan	11	341	31,00 (3,49)	88,57	Tinggi

Secara umum, data ini menunjukkan bahwa pendekatan Project Based Learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan melibatkan mahasiswa secara aktif, sehingga menghasilkan tingkat minat yang tinggi terhadap mata kuliah sport tourism.

Tingginya tingkat minat belajar mahasiswa dalam perkuliahan sport tourism menunjukkan keberhasilan penerapan metode Project Based Learning (PjBL) dalam membangun keterlibatan dan motivasi internal mahasiswa. Seperti yang diungkapkan oleh Thomas (2000), PjBL membantu mahasiswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui keterlibatan aktif dalam proyek yang relevan dengan dunia nyata.

Indikator perhatian memperoleh nilai capaian tertinggi, yang mencerminkan bahwa mahasiswa menunjukkan fokus yang besar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik PjBL yang menyediakan konteks nyata dan menantang sehingga meningkatkan konsentrasi mahasiswa. Menurut Blumenfeld et al. (1991), siswa lebih termotivasi saat mereka terlibat dalam proyek yang menantang secara intelektual dan bermakna secara pribadi.

Peningkatan dalam indikator ketertarikan dan keterlibatan juga membuktikan bahwa mahasiswa merasa pembelajaran sport tourism relevan dengan minat dan kebutuhan mereka. Relevansi materi pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan minat belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Keller dalam teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), bahwa relevansi adalah kunci untuk memelihara minat belajar peserta didik.

Pendapat pribadi mahasiswa yang menunjukkan capaian tinggi menandakan adanya persepsi positif terhadap pembelajaran sport tourism. Ini mengindikasikan bahwa mahasiswa memandang mata kuliah ini sebagai sesuatu yang bermanfaat, bukan hanya secara akademis tetapi juga untuk pengembangan profesional mereka ke depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018), yang menyatakan bahwa minat yang muncul dari pemahaman akan manfaat materi akan memperkuat motivasi belajar.

Model PjBL tidak hanya mendorong aspek kognitif tetapi juga mengembangkan soft skills mahasiswa seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Penelitian oleh Thomas dan Mergendoller (2009) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan proyek cenderung memiliki keterampilan sosial dan kemampuan pemecahan masalah yang lebih tinggi.

Lebih jauh, dalam konteks pembelajaran di tingkat magister, mahasiswa dituntut untuk mampu berpikir kritis, analitis, dan solutif terhadap persoalan nyata. PjBL menyediakan kerangka yang tepat karena mengintegrasikan proses berpikir tingkat tinggi dengan pembelajaran berbasis pengalaman. Mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam merancang dan melaksanakan proyek terkait sport tourism.

Pembelajaran berbasis proyek juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Lingkungan belajar seperti ini mendorong motivasi intrinsik mahasiswa, yang dalam jangka panjang akan meningkatkan retensi dan pemahaman terhadap materi. Woro Sumarni (2015) menyatakan bahwa PjBL mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna karena siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka.

Secara kontekstual, sport tourism adalah topik yang bersifat aplikatif dan multidisipliner. Maka, penerapan PjBL memberikan peluang bagi mahasiswa untuk menjembatani teori dan praktik. Mereka tidak hanya belajar tentang konsep-konsep kepariwisataan, tetapi juga merancang dan mempresentasikan ide pengembangan wisata olahraga secara konkret.

Pembelajaran dengan metode ini juga relevan dengan tuntutan era Merdeka Belajar, di mana mahasiswa diharapkan menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat posisi PjBL sebagai metode yang tepat dalam menciptakan pembelajaran mandiri, aktif, dan kontekstual.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran mengenai tingginya minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah sport tourism, tetapi juga menjadi landasan empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis proyek di pendidikan tinggi, khususnya pada program studi olahraga.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL sangat sesuai untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Karena PjBL memiliki kelebihan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, berkomunikasi, yang secara efektif dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Namun dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa keberhasilan pelaksanaan PjBL sangat ditentukan oleh peran dosen sebagai fasilitator pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asati, M., & Miyachi, T. (2019). *VR Mindfulness untuk Atensi Berkelanjutan*. arXiv:1907.04487.
- Arif Maulana Soleh, & Waluyo. (2021). *Sarana dan Prasarana Olahraga SMP Negeri Kota Salatiga*. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(2), 164–171.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asati, M., & Miyachi, T. (2019). *VR Mindfulness untuk Atensi Berkelanjutan*. arXiv:1907.04487.
- Biggs, J., Tang, C., & Kennedy, G. (2022). *Teaching for quality learning at university 5e*. McGraw-hill education (UK).
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., et al. (1991). *Motivating project-based*

- learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369–398..
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Dendi P. L., Adrizal, M., & Daya, W. J. (2023). Hubungan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Smash Bulutangkis pada Klub PB. Jambi Raya. *JURNAL SCORE*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.22437/sc.v3i2.28110>
- Diva, P. F., et al. (2022). Kecerdasan Emosional dan Ketepatan Smash Atlet Bulutangkis. *Jurnal Porkes*.
- Duka, H. G., & Lumba, A. J. (2021). Kebijakan Sarana Olahraga di SMP Negeri. *Seminar Nasional FKIP UNSRI*.
- Fadillah, R., & Akbar, T. (2020). *Latihan Psikologis dan Teknik Smash*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(1), 77–83.
- Fitriani, A., & Fajrin, F. (2022). *Reaction Ball terhadap Reaksi dan Konsentrasi Atlet*. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(3), 151–160.
- Gustaman, G. P. (2019). *Footwork, Daya Ledak dan Smash Atlet*. *JUARA*, 4(1).
- Gustaman, G. P. (2019). Footwork dan Kemampuan Smash. *JUARA*, 4(1).
- Gibson, H. (1998). Sport tourism: A critical analysis of research. *Sport Management Review*, 1(1), 45–76.
- Higham, J. (2021). *Sport Tourism Development (3rd ed.)*. Channel View Publications.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Kusuma, A. W., & Hidayat, R. (2019). Konsentrasi dan Reaksi terhadap Performa Atlet. *Jurnal Sport and Fitness*, 3(1), 44–52.
- Mahendra, I. G. N. A. (2017). Implementasi Project Based Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 215–223.
- Markham, T. (2011). Project Based Learning: A Bridge Just Far Enough. *Teacher Librarian*, 39(2), 38–42.
- Maulana, D., & Fikri, A. (2019). *Latihan Fokus Visual dan Ketepatan Servis*. *Jurnal SPORTIF*, 5(1), 89–96.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhasanah, S., & Riyadi, R. (2021). *Latihan Konsentrasi untuk Atlet Remaja*. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 7(1), 45–51.
- Nursalim, A., & Hidayat, T. (2021). Self-Regulated Learning dan Fokus Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 99–106.
- Lestari, I., & Nurhalim, E. (2021). Peran Self-Talk dalam Meningkatkan Fokus Atlet. *Jurnal Psikologi Olahraga*, 4(1), 49–56
- Panji Wicaksono. (2021). *Plank dan Push Up terhadap Otot Lengan Atlet Bulutangkis*. Universitas Jambi.
- Pratama, R., & Wicaksono, A. (2017). Pengaruh Konsentrasi terhadap Ketepatan Servis Atlet Bulu Tangkis Junior. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 104–110.
- Purnama, A. R., et al. (2024). *Fleksibilitas Pergelangan Tangan dan Smash*. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 11(2), 75–78.
- Putra, E. A., & Sanjaya, G. (2021). Pengaruh Mental Imagery terhadap Konsentrasi dan Ketepatan Servis Atlet Bulu Tangkis. *Jurnal Olahraga Kompetitif*, 9(2), 104–110.
- Rachman, D., & Fikri, R. (2020). *Fokus dan Kepercayaan Diri terhadap Akurasi Smash*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8(1).
- Ramadhan, A., & Suharto, B. (2020). Hubungan Tingkat Konsentrasi terhadap Ketepatan Pukulan Forehand Smash. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 123–129.
- Redo Alvian. (2019). *Kekuatan Otot Lengan dan Teknik Renang*. JPOS, 2(2).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rini Elvi Yanti, & Yusradinafi. (2024). *Latihan Plank terhadap Kekuatan Otot Perut Atlet*

- Silat*. JURNAL SCORE, 4(1), 24–36.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sasmita, F., & Fikri, A. (2021). Efektivitas Teknik Visualisasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Atlet. *Jurnal Psikologi Olahraga*, 3(1), 33–40.
- Satriawan, R. (2021). *Peran Orangtua dalam Pembelajaran PJOK Selama Pandemi*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 26–32
- Setiawan, A., et al. (2022). Akurasi Smash Forehand Bulutangkis Dikaitkan dengan Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata-Tangan. *Jurnal Maenpo*, 10(1).
- Siregar, A. D., & Rachman, A. (2021). Konsentrasi Mental Atlet dalam Permainan Individu dan Tim. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching*, 6(1), 20–27.
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 299–323.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, W. (2015). The strengths and weaknesses of the implementation of project based learning: A review. *International Journal of Science and Research*, 4(3), 478-484
- Sumarni, Y., & Hadi, S. (2018). *Latihan Psikologis untuk Remaja*. *Jurnal Coaching*, 2(2), 65–71.
- Syahputra, R., & Taufik, M. (2020). Peningkatan Fokus Atlet Melalui Meditasi. *Jurnal Sport Science Indonesia*, 5(1), 70–77.
- Tan, S., & Toe, T. T. (2024). *Prediksi Akurasi Smash dengan Quiet Eye Metrics*. *Applied Sciences*, 14(21), 9906.
- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. The Autodesk Foundation.
- Thomas, J. W., & Mergendoller, J. R. (2009). *Managing project-based learning: Principles from the field*. Buck Institute for Education.
- Wahyuni, R., & Hasan, A. (2018). *Konsentrasi dan Akurasi Pukulan Bulutangkis*. *Jurnal Olahraga*, 9(1), 32–38.
- Weed, M., & Bull, C. (2004). *Sports Tourism: Participants, Policy and Providers*. Elsevier Butterworth-Heinemann.
- Widyanto, K. R. I., dkk. (2020). Kontribusi Konsentrasi terhadap Ketepatan Pukulan Short Serve Atlet Bulutangkis. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 126–131.
- Wicaksono, M. H. (2020). Model Latihan Smash Bulutangkis untuk Pemula. *Jurnal SPORTIVE*
- Zamahsyari, S. A. F., et al. (2022). Hubungan Konsentrasi dengan Smash Badminton. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(2).
- Zuhri, N. F., & Nurhasan. (2019). Hubungan Konsentrasi dengan Ketepatan Jumping Smash Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 99–103.