

**DAMPAK PENDEKATAN PEMBELAJARAN *CASE METHOD* DAN YANG  
TIDAK MENGGUNAKAN *CASE METHOD* TERHADAP HASIL BELAJAR  
BULUTANGKIS PADA MAHASISWA PENDIDIKAN JASMANI**

**Ahmad Arifin<sup>1</sup>, Gumilar Mulya<sup>2</sup>, Nanang Kusnadi<sup>3</sup>**

Universitas Siliwangi<sup>1,2,3</sup>

248105111006@student.unsil.ac.id <sup>1</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pendekatan *case method* dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar bulutangkis mahasiswa Pendidikan Jasmani. Metode penelitian menggunakan desain *ex post facto* dengan dua kelas sampel yang dipilih melalui teknik cluster random sampling, masing-masing berjumlah 30 mahasiswa. Pengukuran hasil belajar meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan taktis melalui tes tertulis, tes performa teknik dasar, dan observasi permainan menggunakan instrumen terstandar. Data dianalisis menggunakan uji t setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis *case method* memperoleh skor secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $t = 13,942$ ;  $p < 0,001$ ). Temuan ini mengonfirmasi bahwa *case method* lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan teknik, pemahaman taktis, dan kemampuan pengambilan keputusan. Dengan demikian, *case method* direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran bulutangkis guna meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa secara menyeluruh.

**Kata Kunci:** *Case Method*, Pembelajaran Bulutangkis, Hasil Belajar, Pendidikan Jasmani

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of the Case Method compared with conventional instruction in improving badminton learning outcomes among Physical Education students. Employing an Ex Post Facto design, the research involved two classes selected through cluster random sampling, each consisting of 30 students. Learning outcomes were assessed across cognitive, psychomotor, and tactical domains using written tests, technical performance assessments, and game-play observations with standardized instruments. Data were analyzed using an independent t-test after meeting the assumptions of normality and homogeneity. The results indicate that students taught using the Case Method achieved significantly higher scores than those receiving conventional instruction ( $t = 13.942$ ;  $p < 0.001$ ). These findings confirm that the Case Method is more effective in enhancing technical proficiency, tactical understanding, and decision-making skills. Therefore, the Case Method is recommended for integration into badminton instruction to comprehensively improve students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Case Method, Badminton Learning, Learning Outcomes, Physical Education*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya pada cabang bulutangkis, menuntut pendekatan yang mampu mengembangkan keterampilan teknik, taktik

permainan, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dalam konteks pendidikan tinggi, tuntutan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga pada kemampuan mahasiswa dalam menganalisis situasi permainan, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang terjadi selama pertandingan. Pendekatan pembelajaran *case method* hadir sebagai salah satu metode yang semakin relevan dalam menjawab kebutuhan tersebut. Menurut *Harvard Business School* (Hammond et al. 2020), *case method* dirancang untuk mengasah analisis berbasis situasi nyata (*real-world decision making*) sehingga sangat sesuai diterapkan dalam konteks olahraga yang bersifat dinamis dan strategis.

Di Indonesia, Kurikulum Merdeka Belajar–Kampus Merdeka (MBKM) turut mendorong penggunaan *case method* sebagai pendekatan pembelajaran inovatif di perguruan tinggi (Kemendikbud 2020). Namun, implementasi pendekatan ini pada konteks pembelajaran keterampilan olahraga seperti bulutangkis masih relatif terbatas. Sebagian besar pembelajaran bulutangkis di perguruan tinggi masih menggunakan pendekatan konvensional yang berfokus pada demonstrasi, latihan teknik, dan repetisi gerak. Meskipun pendekatan tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik dasar, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teknik saja belum cukup untuk memaksimalkan hasil belajar mahasiswa, terutama pada aspek taktik, strategi, dan kemampuan pengambilan keputusan (Metzler 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas *case method* di berbagai bidang pendidikan tinggi, terutama dalam bidang bisnis dan kedokteran. Misalnya, penelitian Srinivasan, (2010) membuktikan bahwa *case method* secara signifikan meningkatkan *critical thinking* dan *problem-solving skills*. (Siedentop et al, 2011), menjelaskan bahwa pembelajaran yang menempatkan mahasiswa pada situasi permainan nyata mampu meningkatkan pemahaman taktis. Akan tetap kenyataan di lapangan masih banyak perbedaan. Sehingga masih terdapat kesenjangan antara yang menggunakan *case method* dan yang tidak menggunakan *case method*.

Selain itu, perkembangan bulutangkis global menunjukkan bahwa performa dalam permainan modern sangat ditentukan oleh kemampuan membaca situasi, adaptasi taktis, dan pengambilan keputusan cepat. Negara seperti Jepang, Thailand, dan India mengalami peningkatan prestasi setelah mengintegrasikan *sport science* dan pendekatan pembelajaran berbasis kasus dalam pembinaan atlet (Gao et al. 2019). Sementara di Indonesia, fenomena prestasi bulutangkis yang fluktuatif belakangan ini menjadi sinyal penting bahwa pembelajaran dan pembinaan keterampilan bulutangkis harus bertransformasi dari sekadar latihan teknik menjadi pendekatan yang menekankan pemecahan masalah permainan.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan penelitian yang secara langsung membandingkan pendekatan *case method* dengan pendekatan pembelajaran yang tidak menggunakan *case method*, khususnya dalam konteks pembelajaran bulutangkis pada mahasiswa Pendidikan Jasmani. Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan bukti empiris apakah pendekatan berbasis kasus lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama pada aspek taktis, kognitif, dan psikomotorik mahasiswa.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi *case method* ke dalam pembelajaran cabang olahraga bulutangkis yang biasanya didominasi pendekatan teknik dan drill. Penelitian ini juga menawarkan perspektif baru mengenai bagaimana analisis kasus, diskusi taktis, dan simulasi situasional dapat memberikan dampak signifikan terhadap kompetensi permainan mahasiswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membandingkan dampak pendekatan pembelajaran *case method* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan *case method* terhadap hasil belajar bulutangkis mahasiswa Pendidikan Jasmani. Artikel ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas *case method* dalam meningkatkan pemahaman taktis dan keterampilan permainan.

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar konseptual dan praktis bagi dosen Pendidikan Jasmani dalam memilih pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan perkembangan olahraga modern. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan desain pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa, tetapi juga kemampuan kognitif dalam konteks permainan.

## KAJIAN TEORI

Pendekatan pembelajaran *case method* merupakan strategi pedagogis yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat analisis dan pemecahan masalah berbasis situasi nyata, sehingga mendorong kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan refleksi mendalam terhadap praktik (Channon 2021). Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, termasuk bulutangkis, pendekatan ini dipandang efektif karena memungkinkan mahasiswa menghubungkan teori teknik, taktik permainan, serta aspek biomekanik dengan persoalan riil yang muncul dalam situasi pertandingan (Harvey 2017). Bulutangkis sebagai olahraga yang menuntut kemampuan teknis, taktis, dan kognitif memberikan ruang besar bagi penerapan pendekatan berbasis kasus, dimana mahasiswa dapat menganalisis kesalahan gerak, alur strategi, serta pengambilan keputusan saat bertanding, sehingga memperkuat transfer pengetahuan ke praktik lapangan (Griffin & Butler 2021).

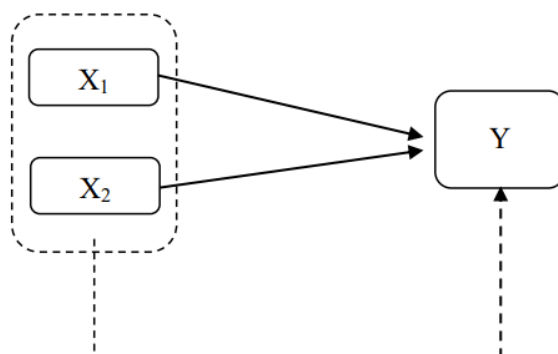
Beberapa penelitian terbaru mengonfirmasi bahwa *case method* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa, terutama dalam peningkatan pemahaman konseptual, keterlibatan belajar, dan kemandirian dalam belajar (Savery 2019);(Celik et al. 2022). Dalam pendidikan jasmani, model ini terbukti memperkuat keterampilan taktis dan kemampuan berpikir strategis, dibandingkan pendekatan tradisional yang cenderung menekankan repetisi teknik tanpa konteks permainan (S. Harvey dan Jarrett 2014). Selain itu, penggunaan studi kasus pada pembelajaran olahraga dapat meningkatkan *game performance literacy* yaitu pemahaman terhadap prinsip permainan, pengambilan keputusan, dan adaptasi strategi (Memmert 2021). Dengan demikian, *case method* relevan secara teoritis dan empiris untuk diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis karena memberikan stimulus kognitif dan kontekstual yang lebih kuat dibanding metode pengajaran konvensional.

Secara keseluruhan, teori yang berkembang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus mampu menghasilkan capaian belajar yang lebih baik melalui aktivasi proses kognitif tingkat tinggi, peningkatan motivasi belajar, dan kemampuan reflektif mahasiswa. Penerapan pendekatan ini dalam mata kuliah bulutangkis memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi teknis dan taktis secara lebih komprehensif, sehingga menjadi pilihan model pembelajaran yang efektif dan sejalan dengan tren pedagogi abad 21 yang menekankan *higher-order thinking skills* dan pembelajaran kontekstual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *ex post facto*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab-akibat tanpa memberikan perlakuan langsung kepada subjek, melainkan mengkaji kondisi yang sudah terjadi secara alami. Pendekatan ini dipilih karena pembelajaran dengan metode *case method* dan pembelajaran tanpa *case method* telah diterapkan oleh dosen dalam proses pembelajaran reguler, sehingga peneliti hanya mengamati dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Jasmani pada salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia selama semester berjalan tahun akademik 2025/2026. Populasi penelitian mencakup sembilan kelas yang mengikuti mata kuliah bulutangkis pada semester tersebut. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kelompok (kelas) yang dipilih secara acak dari populasi yang sudah terklaster.

Dalam rancangan desain penelitian ini digunakan dua variabel bebas, yaitu *case method* ( $X_1$ ) dan tidak menggunakan *case method* ( $X_2$ ), serta satu variabel terikat yaitu hasil belajar ( $Y$ ). Desain *ex post facto* ini menggambarkan bahwa variabel bebas tidak dimanipulasi secara langsung oleh peneliti, melainkan diamati berdasarkan kondisi pembelajaran yang telah berlangsung. Pengaruh masing-masing variabel bebas ( $X_1$  dan  $X_2$ ) terhadap variabel terikat ( $Y$ ) dianalisis untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar antara dua kelompok siswa, sedangkan pengaruh kedua variabel bebas secara bersama-sama dianalisis untuk melihat kontribusi keseluruhan jenis media pembelajaran terhadap motivasi belajar PJOK secara menyeluruh. Desain hubungan antar variabel pada penelitian ini divisualisasikan melalui bagan berikut untuk menggambarkan alur logis penelitian *ex post facto*:



Gambar 1 : alur logis penelitian *ex post facto*

Melalui proses pengundian, diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yakni satu kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran *case method* dan satu kelas lainnya yang menggunakan pembelajaran tanpa *case method* atau pembelajaran konvensional. Secara umum, masing-masing kelas terdiri dari 30 mahasiswa dengan karakteristik yang relatif homogen dari segi usia, tingkat semester, serta pengalaman dasar dalam permainan bulutangkis, sehingga memperkuat representativitas data. Gambaran sampel menunjukkan bahwa kelas pertama telah menerapkan pembelajaran berbasis kasus melalui analisis situasi pertandingan, diskusi taktik, dan pemecahan masalah permainan nyata. Sementara itu, kelas kedua menjalani pembelajaran reguler melalui pendekatan teknik dan latihan berulang (*drill*).

Teknik pengukuran data dilakukan menggunakan tes hasil belajar bulutangkis yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan taktis. Aspek kognitif diukur

menggunakan tes tertulis berupa analisis situasi permainan, sementara aspek psikomotorik diukur melalui tes keterampilan teknik dasar seperti *servis*, *netting*, *lob*, dan *smash* sesuai standar Federasi Bulutangkis Dunia (BWF). Adapun aspek taktis dinilai melalui observasi performa pertandingan menggunakan rubrik penilaian taktik permainan yang telah divalidasi oleh ahli. Seluruh instrumen divalidasi oleh tiga pakar Pendidikan Jasmani dan pelatihan olahraga untuk memastikan validitas isi dan reliabilitas pengukuran.

Analisis data dilakukan dengan statistik inferensial menggunakan uji beda (*Independent Samples t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan pendekatan *case method* dan kelas yang tidak menggunakan pendekatan tersebut. Sebelum melakukan uji t, peneliti melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas varians. Seluruh analisis dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi terbaru. Hasil analisis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran *case method* dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar bulutangkis mahasiswa Pendidikan Jasmani.

## HASIL PENELITIAN

**Tabel 1.** Deskripsi Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Case Methode	30	85	92	88,33	1,953
Non Case Methode	31	78	84	81,10	1,758
Valid N (listwise)	30				

Analisis statistik deskriptif, kelompok mahasiswa yang belajar menggunakan pendekatan *case method* menunjukkan capaian hasil belajar bulutangkis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang belajar menggunakan pendekatan *non case method*. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kelompok *case method* mencapai 88,33, sedangkan kelompok *Non case method* hanya mencapai 81,10. Perbedaan rata-rata sebesar 7,5 poin ini mengindikasikan adanya peningkatan kualitas hasil belajar yang cukup signifikan pada kelompok yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis kasus.

**Tabel 2.** Uji Normalitas *Case Methode*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Case Methode	,119	30	,200*	,960	30	,310

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel uji normalitas tersebut menampilkan hasil uji normalitas until data kelompok *case method* menggunakan dua jenis uji, yaitu Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-wilk. Pada uji Kolmogrov-Smirnov, nilai signifikansi sebesar 0,200, sedangkan pada uji Shapiro-Wilk nilai signifikansinya adalah 0,310. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari batas  $\alpha = 0,05$ , yang berarti data tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok *case method* berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke analisis parametrik seperti uji t.

**Tabel 3.** Uji Normalitas *Non Case Method*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Non Case Methode	,148	31	,082	,946	31	,121

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas tersebut menunjukkan hasil uji normalitas untuk data kelompok *Non case method* dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Pada uji *Kolmogorov-Smirnov*, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,082, sedangkan pada uji *Shapiro-Wilk* nilai signifikansinya sebesar 0,121. Kedua nilai ini lebih besar dari batas signifikansi  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelompok *Non case method* berdistribusi normal. Dengan demikian, data tersebut memenuhi asumsi normalitas dan layak dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik.

**Tabel 4.** Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Methode	Based on Mean	,480	1	58	,491
	Based on Median	,374	1	58	,543
	Based on Median and with adjusted df	,374	1	56,685	,543
	Based on trimmed mean	,466	1	58	,497

Uji homogenitas tersebut menampilkan hasil uji Levene untuk menguji apakah varians antara dua kelompok, yaitu metode pembelajaran yang dibandingkan, berada dalam kondisi homogen. Berdasarkan empat pendekatan perhitungan *Based on Mean*, *Based on Median*, *Based on Median and with adjusted df*, serta *Based on trimmed mean* seluruh nilai signifikansi (Sig.) berada jauh di atas batas  $\alpha = 0,05$ , yaitu masing-masing 0,491; 0,543; 0,543; dan 0,487.

Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas varians, sehingga analisis parametrik seperti *Independent Samples t-Test* dapat dilakukan tanpa pelanggaran asumsi.

**Tabel 5.** Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
						Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Methode	Equal variances assumed	,480	,491	14,991	58	,000	7,167	,478	6,210	8,124

Equal variances not assumed	14,991	57,267	,000	7,167	,478	6,209	8,124
-----------------------------------	--------	--------	------	-------	------	-------	-------

Uji sampel test tersebut menunjukkan hasil uji *t* untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara dua kelompok metode pembelajaran. Berdasarkan uji Levene, nilai signifikansi sebesar 0,491 ( $> 0,05$ ), yang berarti varians kedua kelompok adalah homogen, sehingga baris Equal variances assumed digunakan sebagai dasar interpretasi. Pada bagian uji perbedaan rata-rata, nilai *t* sebesar 14,991 dengan *df* 58 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,001$ , menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua metode pembelajaran. Nilai *Mean Difference* sebesar 7,167 mengindikasikan bahwa kelompok *case method* memiliki rata-rata skor 7,167 poin lebih tinggi dibandingkan *Non case method*. Selain itu, *Confidence Interval* pada rentang 6,210 hingga 8,124 semakin memperkuat bahwa perbedaan ini stabil dan konsisten. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *case method* secara signifikan lebih efektif dibandingkan *Non case method* dalam meningkatkan hasil belajar.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar menggunakan pendekatan *case method* memperoleh hasil belajar bulutangkis yang lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran tanpa *case method*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis kasus memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif, taktis, serta keterampilan teknik mahasiswa dalam situasi permainan bulutangkis. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan penguasaan teknik dasar, tetapi juga kemampuan mahasiswa dalam menganalisis situasi permainan dan mengambil keputusan, yang merupakan kompetensi inti dalam olahraga modern.

Secara teoretis, temuan ini didukung oleh pandangan (Hammond 2020) bahwa *case method* memungkinkan mahasiswa mengembangkan *critical thinking*, memahami konteks permasalahan nyata, dan berlatih membuat keputusan secara bertanggung jawab. Dalam konteks olahraga, (Siedentop, et al, 2011) menjelaskan bahwa performa permainan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknik, tetapi juga oleh pemahaman taktik, kemampuan membaca permainan, dan respon cepat terhadap situasi dinamis. Dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menganalisis kasus pertandingan, membahas strategi, dan mensimulasikan skenario permainan, *case method* memungkinkan integrasi ketiga aspek tersebut secara lebih komprehensif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, temuan ini sejalan dengan (Saregar et al. 2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kasus dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar pada mahasiswa pendidikan. Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, (Gao et al. 2019), menegaskan bahwa pendekatan yang berorientasi pada pemecahan masalah permainan lebih efektif dalam meningkatkan performa taktis atlet dibandingkan pendekatan drill yang bersifat repetitif. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini memperkuat arah perkembangan *sport pedagogy* modern yang menekankan pentingnya keterampilan kognitif dan taktis dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Meski demikian, temuan penelitian ini juga memberikan koreksi terhadap praktik pembelajaran bulutangkis yang selama ini masih didominasi oleh pendekatan teknik murni. Pembelajaran teknik memang penting untuk membangun fondasi

keterampilan gerak, namun temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan teknik saja tidak menjamin peningkatan hasil belajar dalam konteks permainan yang kompleks. Hal ini sejalan dengan kritik (Metzler 2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran olahraga perlu memperhatikan pendekatan yang menempatkan peserta didik dalam situasi permainan untuk membangun pemahaman taktis dan keterampilan pengambilan keputusan. Dengan demikian, penelitian ini memperluas pemahaman bahwa integrasi pendekatan *case method* bukan hanya relevan dalam pembelajaran teori, tetapi juga efektif dalam pembelajaran praktik olahraga seperti bulutangkis.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru pada literatur bahwa *case method* dapat menjadi strategi pedagogis yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di pendidikan tinggi. Kebaruan (*novelty*) penelitian terletak pada penerapannya yang langsung pada cabang olahraga bulutangkis, yang umumnya belum banyak diteliti menggunakan pendekatan berbasis kasus. Dengan integrasi analisis kasus pertandingan nyata, diskusi taktis, dan simulasi situasional, pendekatan ini meningkatkan kemampuan mahasiswa secara holistik pada aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Penelitian ini juga menghasilkan implikasi praktis bagi dosen Pendidikan Jasmani. Pertama, *case method* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman taktis mahasiswa. Kedua, penerapan analisis kasus dalam olahraga dapat membantu mahasiswa memahami struktur permainan dan memilih strategi terbaik dalam situasi yang berbeda. Ketiga, hasil ini dapat mendorong perguruan tinggi untuk mengembangkan kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan olahraga modern yang mengutamakan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan.

Meskipun penelitian ini memberikan temuan penting, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian menggunakan desain *ex post facto* sehingga kontrol terhadap variabel luar tidak sepenuhnya dapat dilakukan, meskipun kelas sampel dipilih secara acak. Kedua, jumlah sampel yang terbatas pada dua kelas membuat generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, pengukuran hasil belajar masih mengandalkan tes performa dan observasi, sehingga potensi subjektivitas penilai tetap ada meskipun instrumen telah divalidasi ahli. Ke depan, penelitian lanjutan dapat mengintegrasikan analisis video, sistem scoring digital, atau *motion analysis* untuk meningkatkan objektivitas penilaian performa bulutangkis mahasiswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan *case method* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar bulutangkis mahasiswa Pendidikan Jasmani. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga relevan dalam menghadapi tuntutan pendidikan olahraga modern yang mengutamakan integrasi antara keterampilan teknik, taktik, dan pemecahan masalah permainan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang membandingkan pendekatan pembelajaran *case method* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan *case method* terhadap hasil belajar bulutangkis pada mahasiswa Pendidikan Jasmani, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *case method* memberikan pengaruh yang lebih positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan keterampilan teknik dan pemahaman taktik bermain bulutangkis. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar melalui analisis



kasus nyata lebih mampu menghubungkan konsep, membuat keputusan bermain, serta menerapkan strategi yang relevan dalam situasi pertandingan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Celik, Ismail, Muhterem Dindar, Hanni Muukkonen, dan Sanna Järvelä. 2022. "The promises and challenges of artificial intelligence for teachers: A systematic review of research." *TechTrends* 66 (4): 616–30.
- Channon, Keith M. 2021. "Regulation of endothelial nitric oxide synthase by tetrahydrobiopterin in vascular disease." *Arteriosclerosis, thrombosis, and vascular biology* 24 (3): 413–20.
- Creswell, J David. 2017. "Mindfulness interventions." *Annual review of psychology* 68 (2017): 491–516.
- Darling-Hammond, Linda, Lisa Flook, Channa Cook-Harvey, Brigid Barron, dan David Osher. 2020. "Implications for educational practice of the science of learning and development." *Applied developmental science* 24 (2): 97–140.
- Frankel, Jeffrey A. 2012. "The natural resource curse: A survey of diagnoses and some prescriptions." *Commodity price volatility and inclusive growth in low-income countries*, 7–34.
- Gao, Shuting, Guosheng Tang, Dawei Hua, Ranhua Xiong, Jingquan Han, Shaohua Jiang, Qilu Zhang, dan Chaobo Huang. 2019. "Stimuli-responsive bio-based polymeric systems and their applications." *Journal of Materials Chemistry B* 7 (5): 709–29.
- Griffin, Linda L, dan Joy Butler. 2021. *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice*. Human Kinetics.
- Hammond, I N. 2020. "Hammond." *Department of Archaeology, Boston University* 675:1406–2215.
- Harvey, James E. 2017. "Light-scattering characteristics of optical surfaces." In *Stray Light Problems in Optical Systems*, 107:41–47. SPIE.
- Harvey, Stephen, dan Kendall Jarrett. 2014. "A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006." *Physical Education and Sport Pedagogy* 19 (3): 278–300.
- Kemendikbud. 2020. "Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka." *1st ed, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI*. 1 (2): 71–81.
- Memmert, Daniel. 2021. *Match analysis: how to use data in professional sport*. Taylor & Francis.
- Metzler, Michael. 2017. *Instructional models in physical education*. Routledge.
- Saregar, Antomi, Umi Nur Cahyanti, Nur Endah Susilowati, Adyt Anugrah, dan Nurlaela Muhammad. 2021. "CORE Learning Model: Its Effectiveness towards Students' Creative Thinking." *International Journal of Evaluation and Research in Education* 10 (1): 35–41.
- Savery, John R. 2019. "Comparative pedagogical models of problem-based learning." *The Wiley Handbook of problem-based learning*, 81–104.
- Siedentop, Daryl, Peter Hastie, dan Hans Van der Mars. 2011. *Complete guide to sport education*. Human Kinetics.
- Srinivasan, Gopalan. 2010. "Magnetoelectric composites." *Annual Review of Materials Research* 40 (1): 153–78.