

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN BULUTANGKIS
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS SISWA
DI SMAS BUQ'ATUN MUBARAKAH PONDOK PESANTREN DARUL AMAN
GOMBARA MAKASSAR**

Arindi Nurul Amalia Asman¹, Abd Haling², Farida Febriati³,
¹²³Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
¹arindinurula@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted based on preliminary observations in which the researcher found that the badminton learning process at SMAS Buq'atun Mubarakah Darul Aman Gombara Makassar had not yet utilized interactive learning media, and was still dominated by conventional teaching methods. The objectives of this research are: (1) To identify the need for the development of badminton tutorial videos, (2) To design a badminton tutorial video that aligns with students' learning needs, and (3) To determine the validity and practicality level of the developed video. This research used the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Data collection techniques used were questionnaires and documentation. The study involved 30 students and 1 physical education teacher. The results of the study are as follows: (1) In the define stage, the needs analysis indicated that students required audiovisual-based learning to better understand basic badminton techniques. (2) In the design stage, the tutorial video was developed by incorporating relevant content such as text, images, and video demonstrations based on the identified needs. (3) In the development stage, alpha testing showed that expert validation resulted in a score categorized as very valid. Media experts rated the video as highly appropriate, and content experts gave a score of 92%, placing it in the "very good" category. Beta testing in the small group trial yielded a practicality score of 90.1% (very practical), while the large group trial reached 96% (very practical). Additionally, feedback from the subject teacher also indicated the video tutorial was "very practical" for use in the learning process.

Keywords: tutorial video, media development, badminton skills, physical education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti merujuk dari observasi awal di mana peneliti menemukan fakta bahwa pembelajaran bulutangkis di SMAS Buq'atun Mubarakah Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui tingkat kebutuhan pengembangan video tutorial pembelajaran bulutangkis, (2) Mendesain video tutorial sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa, dan (3) Mengetahui tingkat

validitas serta kepraktisan video yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (define, design, develop, disseminate). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 30 siswa dan 1 guru mata pelajaran PJOK. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Tahap define, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk memahami teknik dasar bulutangkis secara lebih baik. (2) Tahap design, dilakukan pengembangan video dengan merancang konten berupa teks, gambar, dan demonstrasi gerakan teknik dasar sesuai kebutuhan siswa. (3) Tahap develop, uji alpha menunjukkan bahwa validasi dari ahli media dan ahli materi memberikan hasil dengan kategori sangat baik, di mana ahli materi memberikan skor sebesar 92%. Video dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan. Uji beta melalui kelompok kecil memperoleh skor kepraktisan sebesar 90,1% (sangat praktis) dan kelompok besar sebesar 96% (sangat praktis). Tanggapan guru PJOK juga menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori sangat praktis.

Kata kunci: video tutorial, pengembangan media, keterampilan bulutangkis, pendidikan olahraga.

A. PENDAHULUAN

Menurut Rohani (2020), video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang disusun dalam bentuk audiovisual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik secara jelas dan menarik. Sementara itu, menurut Samsudin et al. (2023), video tutorial adalah bentuk media pembelajaran yang sangat efektif karena dapat menampilkan demonstrasi gerakan secara visual dan audio, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara utuh. Penggunaan video tutorial dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dapat membangun motivasi dan minat belajar peserta didik.

Adapun menurut Adisasongko (2020:45), media video memiliki keunggulan dibanding media pembelajaran konvensional karena mampu menyajikan materi dalam bentuk visual dinamis, memperlihatkan proses yang sulit dijelaskan secara lisan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Dalam konteks pembelajaran olahraga, khususnya bulutangkis, media video sangat bermanfaat karena dapat menunjukkan gerakan teknik dasar secara langsung dan berulang, yang membantu siswa mengamati serta menirukan dengan lebih akurat.

Setelah dilakukan observasi awal oleh peneliti di SMAS Buq'atun Mubarakah Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar, ditemukan bahwa proses pembelajaran bulutangkis di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini menyebabkan banyak siswa kesulitan memahami teknik dasar permainan bulutangkis seperti cara memegang raket, servis pendek dan panjang, pukulan lob, serta posisi kaki yang benar saat melakukan pukulan. Keterbatasan sarana dan prasarana, termasuk tidak tersedianya lapangan tertutup (indoor), juga menjadi kendala yang menghambat efektivitas proses pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan video tutorial pembelajaran bulutangkis. Video ini dirancang untuk memberikan variasi pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa secara mandiri, bahkan di luar jam pelajaran. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran menjadi lebih efektif,

siswa lebih termotivasi, dan keterampilan bermain bulutangkis dapat ditingkatkan secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan, pengembangan video tutorial pembelajaran bulutangkis sangat penting dilakukan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan ekstrakurikuler secara optimal. Selain memberikan kemudahan dalam memahami teknik dasar permainan, media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, mendampingi siswa selama proses latihan, serta mengevaluasi hasil belajar secara efisien. Dengan demikian, video tutorial menjadi solusi pembelajaran modern yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang berbasis teknologi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlokasi di SMAS Buq'atun Mubarakah Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar, dengan subjek penelitian yaitu siswa SMAS Buq'atun Mubarakah kelas X yang berjumlah 30 siswa, serta 1 orang guru mata pelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development). Penelitian jenis ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan dan kepraktisan dari produk tersebut (Sugiyono, 2018). Untuk menghasilkan produk yang tepat guna, diperlukan analisis kebutuhan yang mendalam, dan untuk memastikan produk tersebut efektif digunakan di masyarakat, maka dilakukan pengujian terhadap kelayakan dan kepraktisan produk.

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4D (four-D), yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*.

Tahap pertama adalah **define (pendefinisian)**. Tahapan ini membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi tentang komponen yang akan dibuat dalam video tutorial. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan instruksional khusus.

Tahap kedua adalah **design (perancangan)**. Pada tahap ini ditentukan desain video tutorial yang akan dikembangkan berdasarkan informasi hasil tahap

define. Kegiatan meliputi pemilihan media, format video, dan pembuatan storyboard serta skenario awal video tutorial.

Tahap ketiga adalah **develop (pengembangan)**. Pada tahap ini dilakukan pengembangan perangkat video tutorial berdasarkan hasil rancangan sebelumnya. Proses ini mencakup produksi video, pembuatan instrumen validasi, serta pelaksanaan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu, dilakukan juga uji coba produk pada siswa untuk melihat tingkat kepraktisan media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media dan ahli isi/materi guna menilai kevalidan produk video. Selain itu, digunakan pula angket penilaian kepraktisan yang diberikan kepada siswa. Angket respon siswa diberikan dua kali, yaitu pada uji coba kelompok kecil dengan tujuan memperoleh masukan perbaikan produk, dan pada uji coba kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Guru mata pelajaran PJOK juga diberikan angket untuk menilai kepraktisan video tutorial sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media dan ahli materi yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran. Data ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk agar lebih layak digunakan.

Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket respon siswa dan guru dalam bentuk persentase. Instrumen penelitian menggunakan dua jenis skala, yaitu **skala Likert** untuk menilai kualitas media, dan **skala Guttman** untuk mengukur tanggapan praktis atau tidaknya produk. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{981}{8 \times 136} \times 100\% = 90,2\% \end{aligned}$$

Keterangan:

- \sum = jumlah total skor yang diperoleh

- N = jumlah responden
- Bobot tertinggi = skor tertinggi pada skala yang digunakan

Dengan pendekatan ini, hasil penelitian dapat menunjukkan sejauh mana video tutorial pembelajaran bulutangkis yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAS Buq'atun Mubarakah Pondok Pesantren Darul Aman Gombara Makassar dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa dan 1 guru mata pelajaran PJOK. Pengembangan video tutorial pembelajaran bulutangkis dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Berikut adalah uraian hasil penelitian berdasarkan setiap tahap:

1. Hasil Identifikasi Kebutuhan (Tahap Define)

Kebutuhan terhadap media pembelajaran berupa video tutorial diidentifikasi melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai teknik dasar bulutangkis dan merasa kesulitan belajar secara langsung tanpa bantuan media visual.

Tabel 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Skor
1	Apakah anda paham teknik dasar bermain bulutangkis?	110
2	Bagaimana pendapat anda mengenai ketersediaan media video tutorial bulutangkis untuk mempelajari teknik dasar bulutangkis ?	131
3	Saya tertarik mempelajari Teknik dasar bermain bulutangkis?	122
4	Apakah menurut Anda penggunaan video tutorial dalam pelajaran bulutangkis tepat?	136
5	Saya lebih mudah memahami Teknik dasar bermain bulutangkis dengan mengamati video tutorial ?	115
6	Apakah media pembelajaran menggunakan video tutorial merupakan media yang menarik?	128
7	Saya lebih suka menggunakan video sebagai media belajar dibandingkan membaca buku ?	121
8	Apakah anda setuju pada bagian akhir perlu ada evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan?	118
Jumlah		981
Persentase (%)		90,2%

Tabel 2 Hasil identifikasi kebutuhan guru untuk pengembangan Video Tutorial Bulutangkis

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah siswa kesulitan memahami olahraga Bulutangkis?	1	
2	Menurut Bapak/Ibu guru, apakah siswa mudah merasa bosan selama jam Olahraga Bulutangkis?		1
3	Apakah penggunaan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik dasar bulutangkis?	1	
4	Apakah video tutorial dapat membantu siswa mempelajari gerakan atau teknik yang sulit dilakukan secara langsung di kelas?	1	
5	Apakah peserta didik membutuhkan video tutorial untuk menunjukkan cara-cara yang benar dalam melakukan teknik bulutangkis?	1	
6	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media pembelajaran berbentuk video dalam proses pembelajaran?	1	
7	Apakah Bapak/Ibu guru membutuhkan media pembelajaran berbentuk video tutorial yang praktis digunakan?	1	
8	Apakah Bapak/Ibu guru tertarik menggunakan media pembelajaran berbentuk <i>video</i> dalam proses pembelajaran Olahraga Bulutangkis?	1	
9	Menurut Bapak/Ibu guru, Apakah dengan menggunakan video tutorial membuat proses pembelajaran olahraga bulutangkis lebih menyenangkan?	1	
10	Menurut Bapak/Ibu guru, Apakah dengan menggunakan video membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran Olahraga Bulutangkis?	1	
Skor		9	1
Persentase (%)		90%	

2. Desain Media (Tahap Design)

Desain video tutorial mencakup penyusunan storyboard, pemilihan teknik dasar bulutangkis sebagai konten, dan perekaman aktivitas bermain bulutangkis sesuai dengan tahapan teknik yang benar. Konten video meliputi:

- a. Tes Wall Volley
- b. Tes Serve Pendek
- c. Tes Serve Panjang
- d. Tes Clear / Lob

3. Validasi Media (Tahap Develop)

Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Tabel 3 Validasi Ahli Media Terhadap Video Tutorial Bulutangkis

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Durasi Video	5
2	Desain Video	5
3	Kejelasan Suara	5
4	Urutan Penyajian	5
5	Bahasa yang digunakan Mudah Dimengerti	5
6	Kualitas tampilan gambar	5
7	Kualitas Video dan Audio	5
8	Sudut Pengambilan video	5
9	Pencahayaan	5
10	Visualisasi	5
	Jumlah	50
	Persentase (%)	100%

Tabel 4 Validasi Ahli Materi/isi terhadap Video tutorial Bulutangkis

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Video tutorial yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	5
2	Ketepatan urutan dalam penyajian video tutorial	5
3	Penggunaan bahasa indonesia secara baik dan benar	5
4	Ketetapan pemilihan kata atau redaksi	5
5	Kefektifan bahasa yang digunakan dalam video tutorial (tidak berbelit-belit)	5
6	Isi Video turotial sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	5
7	Visualisasi gambar membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik	4
Jumlah		34
Persentase (%)		97,1%

4. Uji Kepraktisan Media (Tahap Disseminate)

a. Uji Kelompok Kecil (5 siswa)

Tabel 5 Uji Kelompok Kecil

No	Responden	Skor						
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
1	Siswa 1	5	5	5	5	4	5	5
2	Siswa 2	5	4	5	5	4	5	5
3	Siswa 3	5	4	5	5	5	5	5
4	Siswa 4	5	5	4	5	5	4	4
5	Siswa 5	5	4	4	4	5	5	4
Jumlah		25	22	23	24	23	24	23
Keseluruhan		164						

Persentase (%)	82,0%
-----------------------	--------------

b. Uji Kelompok Besar (25 siswa)

Tabel 6 Uji Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi tentang Teknik dasar bermain bulutangkis lebih menarik dengan adanya video tutorial	107
2	Video tutorial yang diberikan membantu peserta didik memahami Teknik dasar bermain bulutangkis dengan baik	112
3	Seberapa efektif video tutorial ini dalam membantu peserta didik mempelajari teknik baru dalam bulutangkis	108
4	Bahasa yang digunakan dalam video tutorial mudah peserta didik pahami	110
5	Menuntun peserta didik memahami teknik dasar bermain bulutangkis	110
6	Peserta didik merasa tertarik dengan tampilan (bentuk dan warna) video tutorial bulutangkis	110
7	Melalui video tutorial, peserta didik dapat lebih mudah mengerti konsep-konsep yang sulit dalam belajar teknik dasar bermain bulutangkis	111
Jumlah		768
Persentase (%)		98.0%

c. Tanggapan Guru PJOK

Tabel 7 Angket Tanggapan guru Olahraga

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media <i>video</i> ini kreatif	5
2	Media <i>video</i> ini inovatif	5
3	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang benar dan efektif)	5
4	Efektif dan efisien dalam penggunaan media video tutorial	4
5	Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran	5
6	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian	5
7	Unsur gambar/video mendukung materi, agar mudah dicerna oleh siswa	5
8	Materi disajikan secara unik agar menarik perhatian siswa	5
Jumlah		39
Persentase (%)		97,5%

D. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video tutorial pembelajaran bulutangkis yang dikembangkan untuk menunjang pembelajaran keterampilan teknik dasar bulutangkis bagi siswa di SMAS Buq'atun Mubarakah. Produk dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan telah melalui tahapan validasi serta uji kepraktisan. Berikut pembahasan dari setiap hasil penelitian:

1. Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Persentase kebutuhan dari siswa sebesar 90,2% dan dari guru sebesar 90%, yang menunjukkan kualifikasi

sangat dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran keterampilan olahraga.

Faktor-faktor seperti kurangnya penguasaan teknik dasar, keterbatasan waktu praktik, dan minimnya media bantu pembelajaran menjadi alasan kuat mengapa pengembangan media berbasis video diperlukan. Video tutorial menjadi solusi karena mampu menyajikan informasi secara visual dan berulang, yang sangat membantu dalam pembelajaran keterampilan motorik seperti bulutangkis.

2. Validitas Produk Video Tutorial

Validasi oleh ahli media menghasilkan skor 100%, sedangkan validasi ahli materi menghasilkan skor 97,1%, keduanya termasuk dalam kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi dan teknis. Validasi ini juga membuktikan bahwa desain media telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan sudah sesuai dengan kaidah pedagogik.

Hasil ini mendukung teori Arsyad (2014) bahwa media video yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek visual, durasi, kejelasan suara, serta alur penyampaian materi dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat prosedural atau keterampilan.

3. Kepraktisan Media oleh Pengguna

Berdasarkan hasil uji coba pengguna:

- a. Kelompok kecil (5 siswa): memperoleh skor 82% (Praktis)
- b. Kelompok besar (25 siswa): memperoleh skor 98% (Sangat Praktis)

c. Tanggapan guru PJOK: memperoleh skor 97,5% (Sangat Praktis)

Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial sangat mudah digunakan dan diterima oleh pengguna. Kelebihan utama dari video ini adalah tampilannya yang menarik, isi materi yang terstruktur, suara narasi yang jelas, dan kemudahan akses melalui berbagai perangkat seperti laptop dan ponsel.

Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pendukung dalam proses pembelajaran tatap muka atau blended learning. Ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2013) bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi karakteristik self-instruction, self-contained, stand-alone, dan user-friendly.

4. Kelebihan dan Tantangan Pengembangan

Kelebihan dari video tutorial ini antara lain:

- a. Menyediakan pembelajaran visual dan praktik nyata teknik bulutangkis.
- b. Bisa diakses kapan saja dan di mana saja.
- c. Mendukung pembelajaran mandiri siswa di luar jam pelajaran.

Namun demikian, tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan antara lain:

- a. Pengambilan video memerlukan waktu dan peralatan teknis.
- b. Penyusunan materi harus akurat dan sesuai dengan prinsip pembelajaran keterampilan motorik.

Dengan mengintegrasikan masukan dari ahli dan guru serta menguji respon langsung dari siswa, media ini berhasil disempurnakan hingga mencapai kualitas yang baik dan siap digunakan secara luas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran berupa video tutorial sangat dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran bulutangkis. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa baik siswa maupun guru menyatakan kebutuhan yang tinggi terhadap media visual yang interaktif, dengan persentase kebutuhan siswa sebesar 90,2% dan guru 90%, yang tergolong dalam kategori sangat dibutuhkan.
2. Video tutorial pembelajaran bulutangkis yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase 100% dan oleh ahli materi sebesar 97,1%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Hasil uji coba penggunaan menunjukkan bahwa video tutorial tersebut praktis dan mudah digunakan oleh siswa. Uji coba kelompok kecil memperoleh skor 82% (Praktis), uji kelompok besar memperoleh skor 98% (Sangat Praktis), dan tanggapan guru mencapai skor 97,5% (Sangat Praktis). Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat mendukung proses pembelajaran keterampilan olahraga, khususnya teknik dasar bulutangkis.

Referensi

- Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian Tkro Smk. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1), 829–834.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/674/592>
- Ahmad, F. (2020). Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Pemula Usia 8-10 Tahun. *Jurnal Olympia*, 2(1), 15–21.

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 2(1). <https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/297668739.Pdf>
- Ariadi, H., Zainuddin, A., Sanjaya, M. S., Rahmadayanti, K., Juliawati, T., Royzak, A., & Yuslena, F. (2023). Pengembangan Potensi Olahraga Badminton Sebagai Upaya Mencetak Atlet Di Desa Mantuyan. *Educurio: Education Curiosity*, 1(3), 1074–1078.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada. <https://Www.Academia.Edu/Download/30484693/Jiptiain--Umarhadini-8584-5-Baii.Pdf>
- Astuti, R. K. (2023). Pelatihan Teknik Dasar Petanque Pada Atlet Pemula Fopi Kabupaten Pacitan Tahun 2023. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Abdimas Vol, 2*, 183. <https://Seminar.Stkippacitan.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2024/01/Artikel-34.Pdf>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi. *Muallimuna*, 2(1), 47–66.
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
- Fatkhurreza, A., & Hidayah, T. (2015). Survei Pembinaan Prestasi Klub Bulutangkis Pb Sinar Mutiara Pemasang Tahun 2014/2015. *Journal Of Sport Science And Fitness*, 4(4), 11–17.
- Firdausi, U. Z. N. (2021). Belajar Online Jangan Asal Belajar. *Sebuah Buku Tentang Covid-19*, 254.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Haling, A. (2007). Belajar Dan Pembelajaran. *Makassar: Badan Penerbit Unm*

- Hartanto, D., & Dewi, U. (2024). Penerapan Video Umpan Balik Terhadap Pembelajaran Servis Bulutangkis Pada Pemain Tingkat Pemula. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 13(2), 229–239.
- Hasibuan, D. (2019). Hubungan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Lingkungan Belajar Di Madrasah Tsanawiyah Albukhary Rantauprapat. *Tarbiyah Bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 3(1). <https://ejournal.stita.ac.id/index.php/tbq/article/download/10/9>
- Hawindri, B. S. (2016). Pemanfaatan Panduan Latihan Teknik Dasar Futsal Bagi Atlet Pemula. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana Um*, 284–292. <https://core.ac.uk/download/pdf/267024243.pdf>
- Hidayat, T., Munandar, R. A., Pratama, S. A., & Susila, L. (2023). *Buku Ajar Bulu Tangkis Dasar*. Penerbit Nem. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=o9mseaaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&dq=.+Menurut+Johnson+\(1984:+5\)+Permainan+Bulutangkis+Adalah&ots=3nt9qpwxf&sig=Bomokzwdqqa_nupmntldufox7ao](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=o9mseaaaqbaj&oi=fnd&pg=pr1&dq=.+Menurut+Johnson+(1984:+5)+Permainan+Bulutangkis+Adalah&ots=3nt9qpwxf&sig=Bomokzwdqqa_nupmntldufox7ao)
- Ismoko, A. P., & Sukoco, P. (2013). Pengaruh Metode Latihan Dan Koordinasi Terhadap Power Tungkai Atlet Bola Voli Junior Putri. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 1–12.
- Miftah, M. (2022). Pemanfaatan Video Tutorial Youtube Untuk Alat Bantu Mengajar Guru. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 32–39.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486.
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Edukatif: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 220–226.
- Mona, S., & Yunita, P. (2021). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 15(2). <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/2410>
- Nasruddin, N., Muhammad, J., & Ansar, C. S. (2023). Profil Keterampilan Teknik Dasar Stroke (Memukul) Bulutangkis Pada Club Bulutangkis Kota Jayapura (Pb. Fik Uncen). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 727–740.
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sport Science And Education Journal*, 1(1). <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/article/view/628>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Perdana, R. P., Sugiyanto, S., & Kristiyanto, A. (2014). Faktor Fisik Dominan Penentu Prestasi Bermain Bulutangkis (Analisis Faktor Power Otot Lengan, Power Otot Tungkai, Fleksibilitas, Koordinasi Mata Tangan, Kecepatan Reaksi Dan Kelincahan Pada Mahasiswa Putra Pembinaan Prestasi Bulutangkis Universitas Tunas. *Indonesian Journal Of Sports Science*, 1(1), 218323.

- Purnama, W. A. P. W. A., & Mahfud, I. (2023). Pengaruh Latihan Footwork Menggunakan Raket Terhadap Ketepatan Forehand Smash Pada Ekstrakurikuler Bulutangkis. *Journal Of Physical Education*, 4(1), 14–19.
- Rais, A., & Cahyaningrum, G. K. (2023). Analisis Perbandingan Struktur Tubuh Terhadap Keterampilan Permainan Bulutangkis Antara Siswa Smp Negeri 4 Samarinda Dan Siswa Smp Negeri 5 Samarinda. *Jepen: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 32–44.
- Rival, M. (2023). *Implementasi Kebijakan Undang–Undang No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Di Kota Bekasi* [Phd Thesis, Universitas Islam" 45" Bekasi]. [Http://Repository.Unismabekasi.Ac.Id/2496/](http://Repository.Unismabekasi.Ac.Id/2496/)
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kemenag Ri. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Ku0_Dwaaqbaj&oi=fnd&pg=Pa4&dq=Media+Pembelajaran&ots=Ch1sea0t2e&sig=Fak4cdtae7bsbyrcynb3p9bx8c8
- Rohani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. [Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/17641/1/Diktat%20media%20pembelajaran%20naik%20pangkat.Pdf](http://repository.uinsu.ac.id/17641/1/Diktat%20media%20pembelajaran%20naik%20pangkat.pdf)
- Saleh, A., Kahar, I., & Galugu, N. S. (2022). Akurasi Pukulan Smash Pada Atlet Bulutangkis: Studi Pada Atlet Bulutangkis Kota Palopo. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 164–171.
- Samsudin, A., Fitriady, G., Darmawan, A., & Januarto, O. B. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Dan Sejawat Secara Online Pada Materi Keterampilan Pukulan Lob Bulutangkis Mata Pelajaran Pjok Di Smpn 21 Malang. *Sport Science And Health*, 5(2), 148–157.
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Menssana*, 5(2), 106–114.
- Syamsul, F. N. H., & Haling, A. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Uptd Sd Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 1–17.
- Waibertus, A. L. (2023). *Hubungan Koordinasi Mata-Tangan Dan Tingkat Kecemasan Dengan Ketepatan Servis Forehand Pada Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Berasrama Badau* [Phd Thesis, Ikip Pgri Pontianak]. [Http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1388/6/BAB%20V.pdf](http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1388/6/BAB%20V.pdf)
- Wijaya, M. S., Siska, Y., & Anindito, F. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Materi Teknik Dasar Servis Bulu Tangkis Di Kelas V Sd Negeri 1 Tanjung Senang. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 665–672.
- Yuli, D. S. (2023). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Pukulan Lob Permainan Bulu Tangkis Dengan Metode Drill Pada Siswa Kelas Xii Ak 3 Smk Negeri 1 nanga pinoh* [phd thesis, ikip pgri pontianak]. [Http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1660/](http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/1660/)
- Zulhendri, Z., & Sukoco, P. (2021). Pengaruh metode latihan dan koordinasi mata tangan terhadap ketepatan drive pada ekstrakurikuler bulutangkis. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 1–13.
-

