



The Development of Learning Model of Basic Technique in the College Students of PJKR

Ari Kurnia², Dian Estu Prasetyo², Zuhar Ricky³

¹ e-mail: arikurniabungo@email.com

Abstrak

The model development uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). The five stages were carried out through analysis of student needs, and analysis of student characteristics. Then the validation test was carried out by 4 validators (expert team), practicality test by PJKR lecturers and 10 students, after the model was categorized as valid and practical, then the effectiveness test was carried out. The results of the research on developing learning models of basic badminton techniques for physical education students, the validity test obtained percentage data with an average of 92.85% categorized as very valid, the practicality test by PJKR lecturers with a percentage of 75% was categorized as valid, and the student practicality test with a percentage of 92.5% was categorized as very practical, while the effectiveness test with a percentage of 80% was categorized as very effective. Based on the results obtained, the basic badminton technique learning model in PJKR learning is categorized as valid, practical, and effective.

Kata Kunci: Development, Learning Models, Basic Techniques of Badminton

Pendahuluan

Olahraga bulutangkis di Indonesia telah menempatkan diri sebagai olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat, oleh karena prestasi yang dicapai dan mampu bersaing dengan negara lain di dunia. Konsekuensi dari prestasi yang telah dicapai tersebut adalah setiap pemain dituntut untuk selalu meraih prestasi optimal. Sehubungan dengan itu baik pemain dan pelatih dituntut untuk melaksanakan pola program latihan yang ilmiah sesuai dengan perkembangan olahraga saat ini. Proses pembinaan dalam olahraga tidak bisa dilakukan secara instan, namun harus melalui proses yang panjang. Untuk mencapai prestasi yang optimal diperlukan ketekunan, pengorbanan, tekad serta dilandasi oleh motivasi yang tinggi untuk berprestasi optimal.

Menurut Herman Subarjah, (2001: 13). Pemain bulu tangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Latihan merupakan aktivitas olahraga yang sistematis dalam waktu yang lama, ditingkatkan secara progresif dan individual dan mengarah kepada ciri-ciri fungsi fisiologis dan psikologis manusia untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan Latihan bulutangkis pada dasarnya harus mendahulukan unsur pembinaan fisik, teknik, taktik atau mental yang kokoh untuk dapat menghasilkan prestasi secara optimal. Oleh karena itu, pembinaan harus dilakukan secara sistematis, berjenjang dan berkesinambungan. Keberadaan klub-klub bulutangkis mempunyai peran yang sangat besar dalam mendukung upaya pencapaian prestasi yang optimal, karena melalui klub-klub inilah bibit-bibit pemain dapat ditemukan kemudian dibina dan dikembangkan. Namun bibit-bibit atlet ini juga tidak akan berkembang tanpa adanya kejuaraan, baik itu kejuaraan di daerah maupun nasional. Dalam suatu pertandingan baik itu kejuaraan daerah atau pun nasional ada banyak atlet yang tidak bisa menampilkan penampilan terbaiknya. Hal ini merupakan suatu permasalahan bagi pelatih yang bersangkutan Seperti telah diungkapkan diatas untuk mencapai prestasi yang optimal tidak datang dengan sendirinya namun harus melalui proses yang panjang.

Proses pembinaan dimulai dengan menemukan bibit-bibit atlet berbakat, kemudian dibina melalui latihan yang teratur, terarah, dan terencana dengan baik serta dengan penguasaan teknik dan taktik yang benar. Sejak dari tahap persiapan sampai dengan proses pembinaan atlet, disamping aspek fisik perlu juga aspek psikologis tidak boleh diabaikan dalam pembinaan atlet.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang membutuhkan kemampuan fisik yang baik, kemampuan teknik dan mental bertanding yang baik. Permainan ini bertujuan untuk mencetak poin dan mencegah lawan untuk mencetak poin. Mencetak poin dalam permainan bulutangkis tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan pemain dalam penguasaan teknik permainan bulutangkis. Kemampuan pemain sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik, fisik, dan mental. Teknik dasar permainan bulutangkis sangat penting dikuasai oleh pemain untuk dapat bermain dengan baik. Herman Subardjah (2000: 21) mengemukakan bahwa teknik dasar bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, yaitu; cara *grips* (memegang raket), *stance* (sikap berdiri), *footwork* (gerakan kaki), *strokes* (pukulan).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangka model pembelajaran teknik dasar bulu tangkis pada mahasiswa dimana permainan bulu tangkis merupakan permainan yang membutuhkan kemampuan teknik, kemampuan fisik, taktik dan strategi bertanding yang baik. Kemampuan pemain sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik, fisik dan strategi. Jadi dalam setiap latihan bulu tangkis unsur teknik sangat penting untuk setiap hasil pukulan pemain. Hal ini bisa kita lihat dari model latihan yang diberikan oleh guru olahraga kepada mahasiswa dimana kebanyakan pelatih /guru masih banyak memberikan model latihan yang kurng bervariasi atau tidak sesuai pelatih atau guru dalam memberikan latihan untuk mahasiswa

Seiring dengan berkembangnya zaman, tentunya model latihan akan semakin berkembang dari itu peneliti mencoba untuk mengembangkan model Latihan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis yang sesuai dengan intensitas latihan berdasarkan tingkatan usia dan model latihan ini akan di susun lebih menarik, agar mahasiswa tidak cepat bosan dalam melakukan latihan sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan kebingungan dalam melatih teknik bulu tangkis.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 18 maret 2022 di lapangan pada saat melakukan wawancara pada salahsatu mahasiswa penjaskesrek semester dua yang mana dalam saat mereka melakukan perkuliyahan masih banyak yang bermain bulu tangkis melakukan kesalahan – kesalahan yang di lakukan mahasiswa di sisi lain cara *grips*

(memegang raket), *stance* (sikap berdiri), *footwork* (gerakan kaki), *strokes* (pukulan). di sisi lain di lihat dari bentuk latihan teknik dasar yang kurang modern, masih menggunakan pola dahulu, jika hal ini dibiarkan maka prestasi atau minat latihan dari mahasiswa tersebut tidak akan efektif, tingkat kebosanan mahasiswa tinggi. Kurangnya semangat untuk latihan, karena bentuk latihannya terlalu monoton.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Pada Mahasiswa Penjaskesrek”

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE adalah sebagai berikut :

- a) *Analysis* (Analisis)
- b) *Design* (Desain/Perancangan)
- c) *Development* (Pengembangan)
- d) *Implementation* (Implementasi)
- e) *Evaluation* (Evaluasi)

Metode Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*)

1. Tahap analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah analisis program latihan, analisis karakteristik pemain, analisis materi atau pengetahuan pemain, Berikut adalah rincannya :

A. Tahap analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah analisis program latihan, analisis karakteristik pemain, analisis materi atau pengetahuan pemain,

1. Analisis program latihan

Peneliti mengkajikan program latihan yang akan dipraktikkan pada pemain, karena dalam program latihan terdapat kemampuan yang ingin dicapai. Analisis dalam program latihan ini bertujuan untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi pemain dan perlu diangkat dalam pengembangan latihan bulutangkis. Dalam penelitian ini pengembangan yang dilakukan hanya pada pengembangan latihan bulutangkis dalam futsal. Analisis ini berguna untuk mengetahui kemampuan pemain dari dasar, karena program latihan tersebut akan dikembangkan.

2. Analisis Karakteristik pemain

Didalam proses latihan yang sedang berlangsung, peneliti harus mengetahui karakteristik setiap pemain, karena setiap proses latihan harus disesuaikan dengan karakteristik belajar dari pemain itu sendiri, sehingga tujuan yang diinginkan dalam proses latihan dapat tercapai. Beberapa karakteristik pemain yang perlu diperhatikan adalah:

3. Karakter pemain dalam menerima pemain
4. Kerja sama dan semangat pemain dalam latihan
5. Karakter pemain saat menerima materi pada saat latihan.
6. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini dilakukan dua tahap yaitu :

a) Perancangan latihan Teknik dasar bulu tangkis

Dalam tahapan program latihan ini terdapat beberapa sarana yang digunakan yaitu :

1. Beberapa *Cone* / patok

2. Shuttlecock
3. Peluit dan stopwatch
 4. Sket program latihan
7. Perancangan instrumen penilaian

Dalam tahap ini merupakan penyusunan instrumen penilaian yang digunakan dalam penilaian teknik dasar bulu tangkis. Instrumen yang digunakan penilaian pada tahap ini adalah lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektifitas. Berikut adalah pengertian dari instrumen tersebut :
8. Lembar validasi

Lembar validasi ini digunakan untuk mengembangkan model latihan teknik dasar bulu tangkis yang telah dikembangkan. Validasi model ini divalidator oleh dua orang.
9. Lembar praktikalitas

Lembar praktikalitas ini dilakukan dengan menggunakan angket respon pelatih dan pemain. Karna hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepraktisan model yang dikembangkan.
10. Lembar efektifitas

Efektifitas merupakan cara seseorang untuk mendapatkan dan memanfaatkan metode latihan untuk mendapatkan hasil yang baik. Lembar efektifitas model latihan passing ini dilakukan dengan mempraktekan teknik dasar bulu tangkis yang sudah ada dalam program latihan yang dibuat oleh peneliti dan melakukan tes akhir.
11. Tahap pengembangan (Development)

Didalam tahap ini adalah kegiatan untuk menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, sehingga penelitian ini dalam bentuk pengembangan. Semua yang dilakukan pada tahap perancangan, yaitu pemilihan latihan sesuai dengan karakter pemain dan strategi latihan yang dilakukan yang diterapkan.
12. Tahap Implementasi (Implementation)

Dalam tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam latihan untuk mengetahui perkembangan terhadap kemampuan dan praktikalitas latihan. Produk pengembangan ini perlu diuji cobakan secara langsung dilapangan untuk mengetahui gambaran tentang meningkatnya kepraktisan dan kemenarikan pemain terhadap latihan.
13. Evaluasi (Evaluasion)

Pada tahap terakhir ini yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan, yang digunakan untuk penyempurnaan model yang dikembangkan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil latihan pemain dan kualitas latihan pemain secara luas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat di lakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dan pengembangan model latihan teknik dasar bulu tangkis untuk mahasiswa penjaskesrek.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan oleh peneliti dengan menggunakan teknik berikut ini :

1. Observasi

Observasi adalah penyajian data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari pemain. Selain itu, metode observasi juga dapat digunakan untuk subjek penelitian yang tidak terlalu besar atau subjek yang lebih spesifik.(Hamzah, 2020)
2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada mahasiswa. Wawancara dapat dilakukan dengan cara tatap muka langsung atau juga bisa dilakukan lewat media komunikasi seperti lewat WhatsApp, telpon, email dan alat komunikasi lainnya. Namun demikian, untuk mendapatkan informasi yang diinginkan peneliti harus mempunyai pedoman agar saat berbicara tidak jauh dari pembahasan. (Hamzah, 2020)

3. Angket (kuesioner)

Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada pemain dengan topic yang diteliti. Teknik kuesioner juga tetap digunakan untuk subjek penelitian yang jumlahnya sangat banyak. (Hamzah, 2020).

Hasil Penelitian

a) Hasil penelitian

Analisis praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh 10 mahasiswa Penjaskesrek dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hasil dari analisis tersebut dapat dilihat pada table 4.3

Tabel 4. 1 data praktikalitas uji coba produk oleh siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	ZF	100%	Sangat Praktis
2	AP	95%	Sangat Praktis
3	JF	80%	Praktis
4	RS	80%	Praktis
5	AM	85%	Sangat Praktis
6	TA	95%	Sangat Praktis
7	SN	100%	Sangat Praktis
8	ZL	100%	Sangat Praktis
9	YA	100%	Sangat Praktis
10	TS	90%	Sangat Praktis
Rata-rata		$P = \frac{925\%}{10}$ $P = 92,5\%$	
Kategori			Sangat praktis

1. Tahap evaluasi (evaluation)

Pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Data efektifitas yang dianalisis pada bagian ini adalah berupa data yang dihasilkan dari tes yang dilakukan disertai dengan penggunaan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Hasil dari tes dapat dilihat pada Tabel 4.4:

Tabel 4. 2 Data Hasil Efektifitas mahasiswa

Melakuk Servis Pendek Bulutangkis

No	Nama	Tes Servis Pendek Bulutangkis					Nilai	kategori
		1	2	3	4	5		
1	TA	5	1	4	3	3	16	Cukup efektif
2	AM	2	1	3	3	2	10	Tidak efektif
3	ZF	5	3	2	2	5	17	Cukup efektif
4	SN	3	5	4	2	5	19	Efektif
5	YA	1	3	2	5	4	15	Cukup Efektif
6	AP	3	1	2	4	5	12	Cukup efektif
No	Nama	Tes Servis Panjang Bulutangkis					Nilai	kategori
		1	2	3	4	5		
1	TA	3	5	2	3	5	18	Cukup efektif
2	AM	5	1	3	5	2	16	Cukup efektif
3	ZF	1	1	2	1	1	7	Tidak efektif
4	SN	2	4	3	5	3	17	Cukup Efektif
5	YA	3	5	2	5	4	14	Cukup Efektif
6	AP	3	4	4	5	2	18	Cukup efektif

No	Kriteria	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	5	$E = \frac{5}{6} \times 100\%$ E= 83%
2	Tidak Tuntas	1	$E = \frac{1}{6} \times 100\%$ E= 16%

Dari tabel efektifitas di atas, diketahui bahwa hasil tes praktek servis pendek bulutangkis yang dilakukan oleh 6 orang mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis memperoleh ketuntasan 83% mencapai KKM, maka sesuai dengan Tabel 3.4 kategori efektifitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis berada pada interval $80 \leq E < 100$ dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teknik bulutangkis sangat efektif untuk digunakan oleh mahasiswa penjas kesrek pada saat proses pembelajaran bulutangkis.

Tabel 4. 3Data Hasil Efektifitas mahasiswa Melakuk Tes Smash Bulutangkis

No	Nama	Tes Smash/Serangan Bulutangkis										Nilai	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TA	3	2	2	1	1	2	1	1	2	1	16	Cukup efektif
2	AM	3	3	1	2	5	2	2	1	2	2	24	efektif
3	ZF	2	4	2	1	3	2	1	2	2	2	21	efektif
4	SN	3	2	2	3	2	3	4	2	1	1	24	fektif
5	YA	4	3	2	1	3	2	2	1	5	3	26	Sangat fektif
6	AP	3	2	2	3	1	2	3	5	1	2	25	Sangat efektif

No	Kriteria	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	6	$E = \frac{6}{6} \times 100\%$ $E = 100\%$
2	Tidak Tuntas	0	$E = \frac{0}{6} \times 100\%$ $E = 0\%$

Berdasarkan dari tabel efektifitas di atas, diketahui bahwa hasil tes praktek Smash dalam bulutangkis yang dilakukan oleh 6 orang mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis memperoleh ketuntasan 100% mencapai KKM, maka sesuai dengan Tabel 3.4 kategori efektifitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis berada pada interval $80 \leq E < 100$ dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teknik bulutangkis sangat efektif untuk digunakan oleh mahasiswa penjas kesrek pada saat proses pembelajaran bulutangkis.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah model pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran PJOK. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa buku panduan dan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis dan dalam buku panduan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis terdapat langkah-langkah dalam prosesnya sehingga mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran mengerti dan paham apa yang dilakukan pada proses pembelajaran bulutangkis tersebut.

Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pemilihan model latihan harus tepat untuk pemain yang mengikuti mata kuliah bulutangkis, hal ini juga dikarenakan model latihan ini mampu dipraktikkan dan dikuasai dengan lebih baik oleh pemain. Pemilihan pengembangan berupa model pengembangan teknik dasar bulutangkis

dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses latihan yang lebih menarik serta meningkatkan keaktifan pemain dalam prakteknya. Selain itu, model latihan teknik dasar bulutangkis ini juga dapat membantu pemain dalam mempermudah pemahaman informasi sesuai dengan kemampuan masing-masing individu.

Pada model pembelajaran teknik dasar bulutangkis ada beberapa teknik pukulan yang harus dikuasai. Dinata (Kelebihan et al., 2015) mengemukakan ada beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai seperti service, lob, dropshot, smash, netting, underhand, dan drive, semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan grip dan footwork yang benar.

Pembelajaran teknik dasar yang pengembang uraikan di atas merupakan hasil dari pengkajian dengan mempertimbangkan efektif, efisien, dan kemudahan gerak. teknik dasar pada bulu tangkis terdiri atas; (1) pegangan raket yang terdiri atas *american grip, forehand grip, backhand grip, dan combination grip*, (2) service yang terdiri atas *short service forehand, long service forehand, dan short service backhand*, (3) pukulan dari atas (*overhead stroke*) yang terdiri atas *overhead lob forehand dan overhead drop forehand*, (4) pukulan dari bawah (*underhand stroke*) yang terdiri atas *underhand lob forehand, netting forehand, underhand lob backhand, dan netting backhand*.

Dalam pembelajaran teknik dasar bulutangkis (Tegeh et al., 2015) seorang pemain harus memiliki kemampuan menguasai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan permainan bulutangkis itu sendiri salah satu yang berkaitan dengan keterampilan dalam permainan bulutangkis yaitu menguasai keterampilan pembelajaran teknik dasar bulutangkis.

Pembelajaran teknik dasar dalam permainan bulutangkis yaitu keterampilan yang harus dimiliki seorang pemain pemula meliputi memegang raket, gerakan kaki (*footwork*), dan pembelajaran teknik dasar pukulan (Hendra Sutiyawan, et al, 2015), dengan tujuan untuk dapat bermain bulutangkis dengan cara yang baik dan benar menurut (Sapta Kunta Purnama, 2010) pembelajaran teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bulutangkis yaitu sikap berdiri (*Stance*), pembelajaran teknik memegang raket (*Grip*), pembelajaran teknik langkah kaki (*Footwork*), dan pembelajaran teknik memukul bola (*Strokes*).

Olahraga bulutangkis adalah permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan oleh satu orang atau dua orang (Cendra et al, 2019). Dalam permainan bulutangkis pemain berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan untuk mendapatkan point.

Bulutangkis menggunakan sistem rally point dalam pengumpulan angka yaitu permainan akan langsung mendapatkan poin dari setiap kesalahan yang dilakukan oleh lawan. Sistem rally poin, permainan berlangsung hingga poin 21. Apabila pada permainan terjadi poin 20 sama maka dilakukan deuce hingga terjadi selisih 2 poin, maksimal hingga poin 30. Sebuah rally berakhir jika *shuttlecock* menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain (Hermawan Aksan, 2012:14). Menurut (Nurdwi, 2019) permainan bulutangkis memiliki tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke lapangan lawan dan lawan tidak bisa mengembalikan *shuttlecock*, maka *shuttlecock* jatuh dilapangan sendiri.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan serta tahap uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada mahasiswa penjas kesrek terhadap model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis dinilai oleh tiga validator, menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran teknik dasar Passing bola voli memperoleh rata-rata persentase 89,28% dengan kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan model

pembelajaran teknik dasar Bulutangkis ini layak untuk digunakan. Model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis yang dinilai dari angket respon pemain yang telah dinilai oleh 1 orang dosen penjaskesrek dengan persentase 75% dan 10 praktisi (mahasiswa penjaskesrek) memperoleh rata-rata persentase 83% dengan kategori sangat praktis sehingga dapat dikatakan model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis dapat dengan mudah digunakan. Model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis didapatkan dari tes Servis dan Semesh yaitu berupa uji coba melakukan Servis dan Smesh yang memperoleh persentase 80% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan digunakannya model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis mampu meningkatkan kemampuan dari mahasiswa penjaskesrek.

Berdasarkan beberapa simpulan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis ini memenuhi kriteria valid, sangat praktis dan sangat efektif sehingga model pembelajaran teknik dasar Bulutangkis ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- A.K.Mitra 2013. Tantang Shadow Bayangan Dalam Bulu Tangkis
file:///C:/Users/hp/Downloads/A121408029_bab2%20(1).pdf diakses pada 14 Maret 2022.
- Bompa, T.O (1994). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya:Unesa University Press.
- Bompa, T. O. (1999). *Total Training Fir Young Champions*. America: Human Kinetics.
- Borg, W.R. & Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Chang, 2007. Tentang shadow bayangan dalam bulu tangkis
file:///C:/Users/Downloads/A121408029_bab2%20(1).pdf diakses 14 Maret 2022.
- Djoko Pekik Irianto. 2002. *Panduan Latihan Kebugaran (yang efektif dan aman)*. Yogyakarta: Lukman Offset.
- Dr. Heru supriyono, M.Sc, Syaifurrizal Zhafirin. (2015). *Media Pembelajaran Teknik Dasar Olahraga Bulu Tangkis Pada SMP Menggunakan HTML5*. Skripsi thesis. Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Endang Mulyatiningsih. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Hamzah, A. (2020). *metode penelitian dan pengembangan* (2nd ed.). 2020.
- Herman, Subardjah. 2000, *Bulutangkis*, Solo: CV”Seti Aji” Surakarta
- Iskandar Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara

- Poole James, 2007. *Belajar Bulu Tangkis*. CV. Pionir Jaya, Bandung.
- Poole, 2009. *Belajar Bulu tangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Poole James, 2011. *Belajar Bulu Tangkis*. Bandung: Cv. Pionir Jaya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitians dan Pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sukadiyanto. 2002. *Teori dan Metodologi Melatih Fisil Petenis*. Yogyakarta: Fakultas ilmu Keolahragaan. UNY.