

Bima loka unimerz

by Bima Loka Unimerz

Submission date: 12-Aug-2023 11:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2144703976

File name: 21697-Article_Text-73286-1-2-20230116_Unimerz.docx (772.32K)

Word count: 2859

Character count: 17477



Journal of Physical Education

OPEN ACCESS

e-ISSN Online: 2774-2334

p-ISSN Online: 2774-2326

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/>

Upaya meningkatkan hasil belajar pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan model variasi latihan

Efforts to improve learning outcomes badminton using models exercise variations

Candrini^{1*}, Aminuddin², Kurnia Rusli³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Megarezky, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

*Correspondance: aminuddinnyampo@unimerz.ac.id

Received: 16/01/2023; Accepted: DD/MM/YYYY; Published: DD/MM/YYYY

Cara penulisan rujukan: Candrini, Aminuddin dan Kurnia Rusli. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar Pembelajaran Bulutangkis dengan menggunakan Model Variasi Latihan untuk Kelas XA SMKN 1 Mehalaan Kabupaten Mamasa Sulawesi Barat. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. x, no. 00, 1-10.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *smash* dalam permainan bulutangkis siswa kelas X A SMKN 1 Mehalaan, melalui model variasi latihan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dua puluh siswa kelas XA SMKN 1 Mehalaan (Pa= 9 dan Pi= 11). Pengumpulan data menggunakan metode tes untuk hasil belajar keterampilan dan ujian tulis untuk pengetahuan, dan observasi untuk hasil belajar sikap. Teknik Analisa data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah siswa tuntas mencapai 40% di siklus I dan 100% tuntas pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan bulutangkis melalui model variasi latihan siklus I ke II tercapai sesuai yang diharapkan. Hal ini dicapai akibat pemberian materi pembelajaran yang dilakukan dengan maksimal kepada siswa.

Kata-kata kunci: hasil belajar; variasi latihan; pembelajaran bulutangkis

Abstract

This classroom action research aims to determine the increase in smash learning outcomes in badminton games for class X A students at SMKN 1 Mehalaan, through a variety of training models. This research was conducted in two cycles. Twenty students of class XA SMKN 1 Mehalaan (Pa = 9 and Pi = 11). Data collection uses the test method for skills learning outcomes and written exams for knowledge, and observation for attitude learning outcomes. Data analysis technique using descriptive analysis. The results showed that the number of students who passed reached 40% in cycle I and 100% completed in cycle II. Increasing student learning outcomes in badminton games through the variation model of cycle I to II training was achieved as expected. This is achieved due to the provision of learning materials that are carried out optimally to students.

Keywords: learning outcomes; exercise variations; badminton learning

PENDAHULUAN

Bulutangkis dapat dimainkan dengan berbagai variasi pemain yaitu dapat dimainkan ganda atau dimainkan secara Tunggal. Selain itu, dapat dilakukan oleh semua gender yaitu pria

maupun wanita. Permainan bulutangkis bertujuan untuk saling menyerang dengan cara memasukkan *shuttlecock* ke lapangan lawan secara sah atau pemain lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock* ke lapangan lawan. Bulutangkis dilakukan dengan menggunakan raket untuk mengembalikan *shuttlecock* sehingga mendapatkan poin. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Yuliawan (2017) yang menjelaskan bahwa bulutangkis dapat dimainkan secara *single* (1 vs 1) atau secara ganda (2 vs 2) baik itu sesama gender atau beda gender. Permainan dilakukan dengan menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock* untuk melewati net untuk menyerang lawan untuk mengembalikan *shuttlecock*.

Sistem permainan bulutangkis yaitu para pemain bertanding untuk mendapatkan poin sebanyak 21 terlebih dahulu. Mereka yang mendapatkan nilai 21 terlebih dahulu adalah pemenang dalam pertandingan tersebut. Seperti umumnya olahraga lainnya, bulutangkis memiliki keterampilan dasar untuk dikuasai oleh pemain agar permainan bulutangkis dapat dilaksanakan secara baik. Dua teknik dasar yang paling umum digunakan dalam permainan bulutangkis yaitu *service* dan *smash*.

Menurut Ni'mah & Deli (2017) *smash* merupakan pukulan di atas kepala yang bertujuan untuk mematikan lawan dengan kata lain *smash* sebagai senjata untuk mendapatkan poin. Pukulan ini dilakukan dengan cara diarahkan ke bawah dengan tenaga penuh sehingga pukulan ini merupakan jenis pukulan menyerang lawan untuk mematikan lawan. Menurut Rusli (2021) pukulan *smash* memiliki ciri khas yang keras, *shuttlecock* hasil pukulan memiliki laju cepat, dan lintasan *shuttlecock* menukik ke lantai lapangan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka keterampilan dasar bulutangkis jenis *smash* penting dikuasai oleh peserta didik agar dapat melakukan serangan efektif. Pembelajaran untuk menguasai teknik ini perlu dibuat bervariasi agar tidak menimbulkan kejenuhan. Salah satu model variasi latihan yang dapat digunakan guru dalam memberikan pembelajaran *smash* adalah variasi gerak *smash* meliuk dan menikuk dengan kombinasi gerak memukul kok dalam permainan bulutangkis (Aminuddin et al., 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa siswa kelas XA SMKN 1 Mehalaan dalam melakukan permainan bulutangkis masih banyak yang kurang maksimal terutama dalam melakukan *smash*. Tingkat ketepatan terkadang tidak sesuai target atau sasaran sehingga kebanyakan *smash* yang dilakukan lebih banyak memberikan poin bagi lawan. Sehingga bisa siswa kelas XA SMKN 1 Mehalaan masih kurang dalam melakukan *smash* terutama dalam melakukan *forehand smash*.

Smash memerlukan kekuatan otot yang cukup. Untuk itu, kekuatan otot perlu dilatih sehingga peserta didik memiliki kapasitas otot yang cukup untuk melakukan kontraksi secara maksimal dalam melakukan teknik *smash*. Kekuatan otot biasa didefinisikan dalam bentuk gaya (*force*) yang dihasilkan oleh otot atau sekelompok otot yang melakukan suatu kontraksi secara maksimal (Wahyudin et al., 2021). Dalam permainan bulutangkis kemampuan kekuatan otot sangat diperlukan apalagi pada saat melakukan *smash*. Menurut Aminuddin et al., (2020) untuk mendapatkan kekuatan otot dan daya tahan maka diperlukan energi yang diperoleh dari asupan-asupan nutrisi seimbang. Gizi yang seimbang didapat dengan pengaturan yang baik dari menu makanan sehari-hari sehingga tubuh mendapatkan nutrisi yang sesuai dengan kebutuhan harian. Makanan dengan gizi seimbang paling tidak memberikan asupan gizi berupa karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral dan air (Aminuddin, 2019).

12
Dalam pembelajaran permainan bulutangkis ini, hal yang lebih diutamakan adalah pemahaman tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan yang merata dari aspek belajar yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Tetapi pada kenyataannya pada hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas XA yang berjumlah 20 orang 11 perempuan dan 9 laki-laki bahwa siswa kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dilihat dari nilai rata-rata pelajaran pendidikan jasmani pada materi pembelajaran permainan bulutangkis masih berada pada standar KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu berkisaran 75 dan bahkan ada 8 siswa yang masih belum memenuhi KKM yaitu dibawa >75. Kesulitan yang dialami siswa tersebut terletak karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa susah memahami terutama mempraktikkan pembelajaran bulutangkis. Untuk menghindari hal tersebut maka sebaiknya guru pendidikan jasmani membuat metode variasi latihan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa dengan mudah mampu menguasai dan memahami pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan pembelajaran *forehand smash* dengan melakukan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bulutangkis dengan Menggunakan Model Variasi Latihan untuk kelas XA SMKN 1 Mehalaan Kabupaten Mamasa Sulawesi Barat”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Mehalaan Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat pada tanggal 22 Juli sampai dengan 09 Agustus 2022. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan Kelas (PTK), Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Suharsimi Arikunto, 2010). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa XA SMKN 1 Mehalaan dengan menggunakan total sampling maka didapatkan sampel berjumlah 20 orang siswa. Menurut (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel karena jumlah populasi yang kurang dari 100 orang maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sedangkan teknik pengambilan data pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan metode tes, metode observasi atau pengamatan dan metode dokumentasi. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah RPP, tes praktek dan lembar observasi. Adapun tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan Kelas (PTK) dengan data kuantitatif.

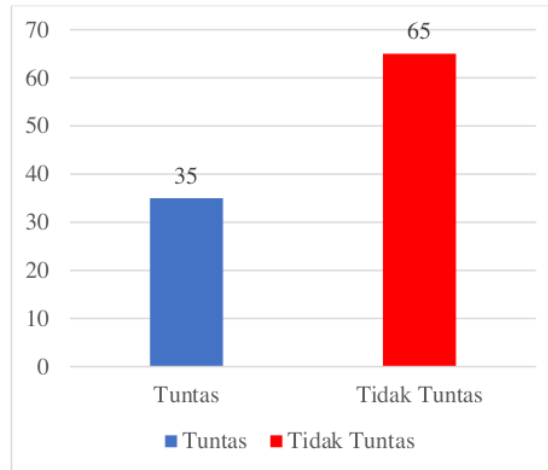
HASIL

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakuka di SMKN 1 Mehalaan Kabupaten Mamasa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi data awal belajar siswa kelas X A SMKN 1 Mehalaan.

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	7	35%
<75	Tidak Tuntas	13	65%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 1. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis adalah sebanyak 7 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 35% dan sebanyak 13 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 65% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data awal hasil belajar *smash* dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 1 sebagai berikut :

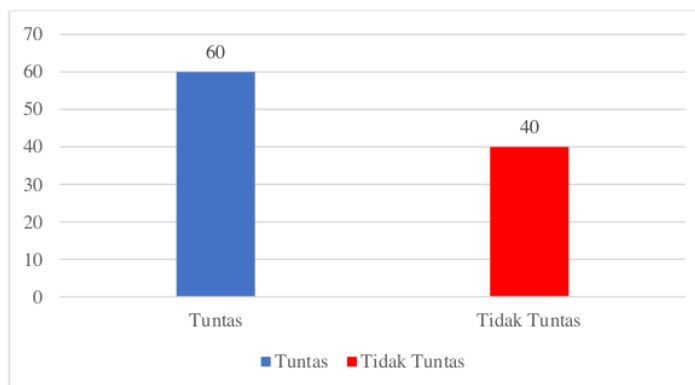


Gambar 1. Data Awal hasil belajar SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 2. Rekapitulasi aspek Psikomotor nilai ketuntasan deskripsi siklus I

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	12	60%
< 75	Tidak Tuntas	8	40%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 2. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis adalah sebanyak 12 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 60% dan sebanyak 8 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 40% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar psikomotor siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 2 sebagai berikut.

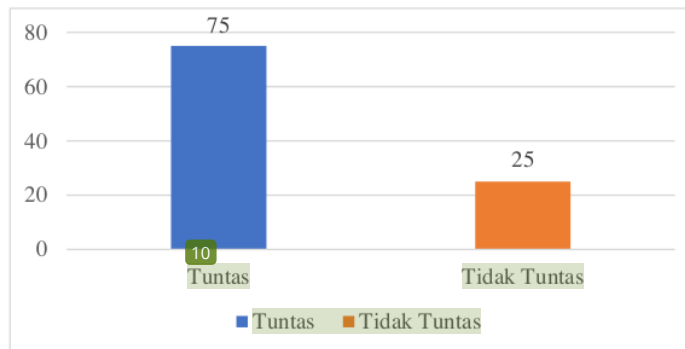


Gambar 2. Data hasil belajar psikomotor siklus I SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 3. Rekapitulasi aspek Afektif nilai ketuntasan deskripsi siklus I

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	15	75%
< 75	Tidak Tuntas	5	25%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 3. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis aspek afektif adalah sebanyak 15 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 75% dan sebanyak 5 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 25% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar Afektif siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 3 sebagai berikut.

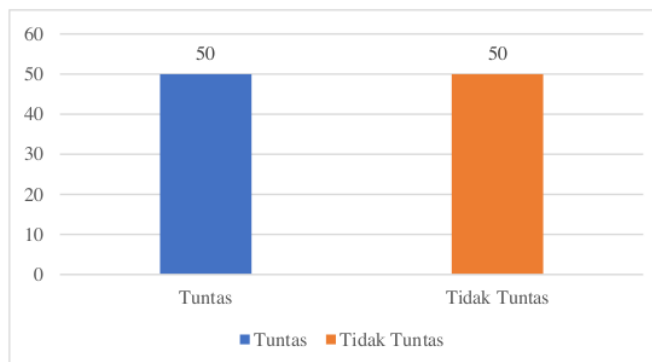


Gambar 3. Data hasil belajar Afektif siklus I siswa SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 4. Rekapitulasi aspek Afektif nilai ketuntasan deskripsi siklus I

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	10	50%
< 75	Tidak Tuntas	10	50%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis aspek kognitif adalah sebanyak 10 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 50% dan sebanyak 10 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 50% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 4 sebagai berikut.

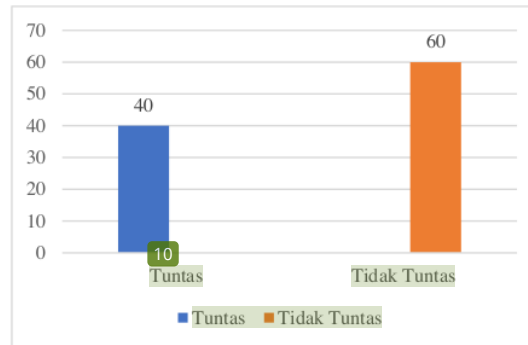


Gambar 4. Data hasil belajar kognitif siklus I SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil belajar smash Bulutangkis siklus I

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	8	40%
< 75	Tidak Tuntas	12	60%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 5. Menunjukkan presentase rekapitulasi ketuntasan *smash* bulutangkis adalah sebanyak 8 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 40% dan sebanyak 12 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 60% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 5 sebagai berikut.

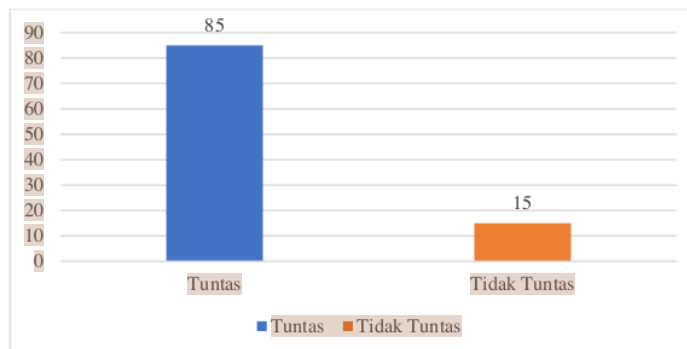


Gambar 5. Data rekapitulasi hasil belajar *smash* siklus I SMKN 1 Mehalaan

Tabel 6. Rekapitulasi aspek Psikomotor nilai ketuntasan deskripsi siklus II

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	17	85%
< 75	Tidak Tuntas	3	15%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 6. Menunjukkan presentase ketuntasan aspek psikomotor *smash* bulutangkis adalah sebanyak 17 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 85% dan sebanyak 3 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 15% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar psikomotor siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 6 sebagai berikut.

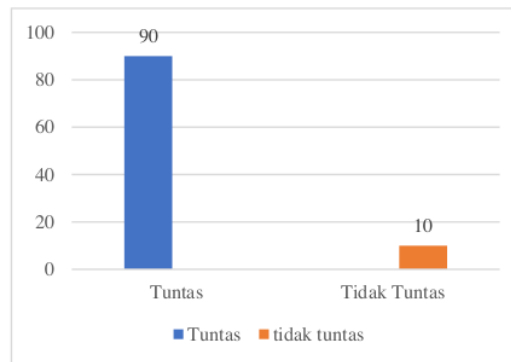


Gambar 6. Data hasil belajar psikomotor siklus II SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 7. Rekapitulasi aspek Afektif nilai ketuntasan deskripsi siklus II

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	18	90%
< 75	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 7. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis aspek afektif adalah sebanyak 18 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 90% dan sebanyak 2 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 10% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar Afektif siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 7 sebagai berikut.

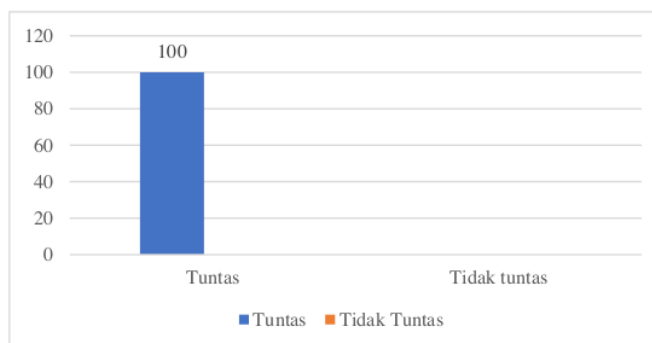


Gambar 7. Data hasil belajar Afektif siklus II siswa SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 8. Rekapitulasi aspek Afektif nilai ketuntasan deskripsi siklus I

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 4	Tuntas	20	100%
< 75	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 8. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis aspek kognitif adalah sebanyak 20 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 100% dan sebanyak 0 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 0% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 8 sebagai berikut.

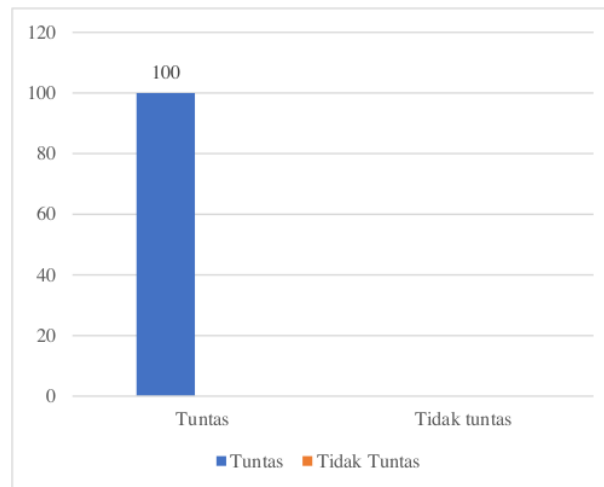


Gambar 8. Data hasil belajar kognitif siklus II SMKN 1 Mehalaan.

Tabel 9. Rekapitulasi hasil belajar smash Bulutangkis siklus II

Rentang nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥4	Tuntas	20	100%
<75	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 9. Menunjukkan presentase rekapitulasi ketuntasan *smash* bulutangkis adalah sebanyak 20 siswa dengan presentase kriteria ketuntasan sebesar 100% dan sebanyak 0 siswa dengan kriteria tidak tuntas sebesar 0% dari 20 orang jumlah siswa di kelas XA SMKN 1 Mehalaan. Untuk data presentase rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 9 sebagai berikut.

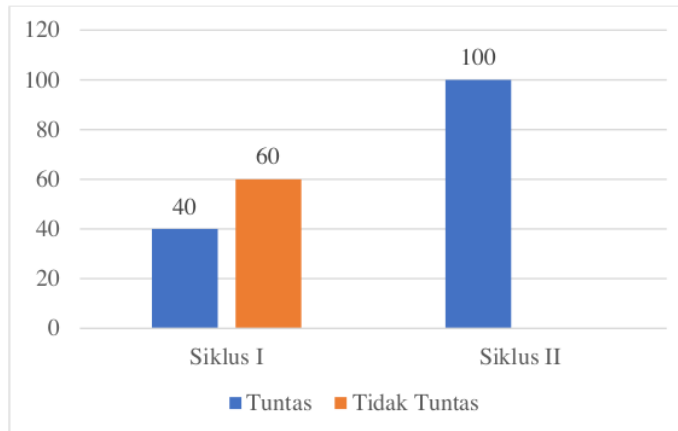


Gambar 9. Data rekapitulasi hasil belajar *smash* siklus II SMKN 1 Mehalaan

Tabel 10. Hasil Ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan II

Ket	Siklus I			Siklus II		
	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Kognitif	Afektif	Psikomotor
Tuntas	10	15	12	20	18	17
Persentase	50%	75%	60%	100%	90%	85%
Tidak Tuntas	10	5	8	0	2	5
Persentase	50%	25%	40%	0%	10%	25%

Berdasarkan tabel 10. Menunjukkan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis dengan model variasi latihan tuntas sebesar 40% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100% untuk materi *smash* bulutangkis. Sedangkan ketuntasan *smash* bulutangkis dengan model variasi latihan untuk kategori tidak tuntas sebanyak 60% pada siklus I, kemudian II menurun menjadi 0%. Untuk data presentase perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang seperti pada gambar 10 sebagai berikut.

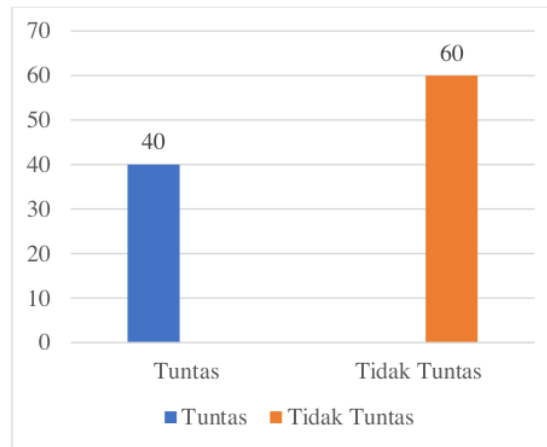


Gambar 10. perbandingan ketuntasan hasil belajar *smash* siklus II SMKN 1 Mehalaan

DISKUSI

4

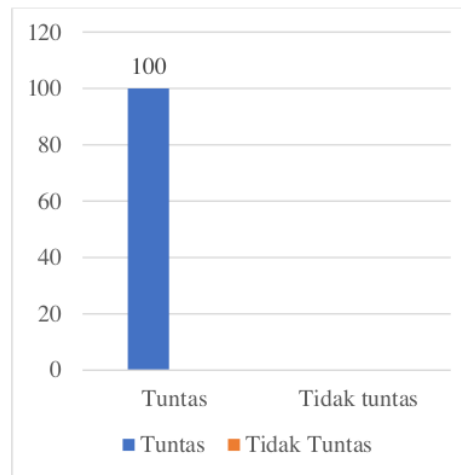
Berdasarkan hasil analisis pada siklus I upaya guru dalam membandingkan hasil belajar *smash* bulutangkis melalui model variasi latihan membuahkan hasil 40% atau 8 siswa yang memperoleh ketuntasan dan 60% atau 12 siswa yang tidak tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik diagram batang yang ada dibawah ini.



Gambar 11. Grafik rekapitulasi hasil siklus I

Dari hasil tersebut, dapat dijelaskan bahwa dalam upaya peningkatan keterampilan dasar *smash* secara optimal perlu memperhatikan variabel lainnya seperti motivasi dan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian oleh Susilo (2021) yang menyatakan bahwa minat peserta didik terhadap bulutangkis dapat memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik. Untuk itu sebagai langkah awal dalam mengeksplorasi atau menumbuhkan kembangkan potensi peserta didik, perlu diteliti terkait dengan minat dan bakat peserta didik. Hasil yang menunjukkan ketidaktuntasan peserta didik dalam siklus I selanjutnya digunakan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II

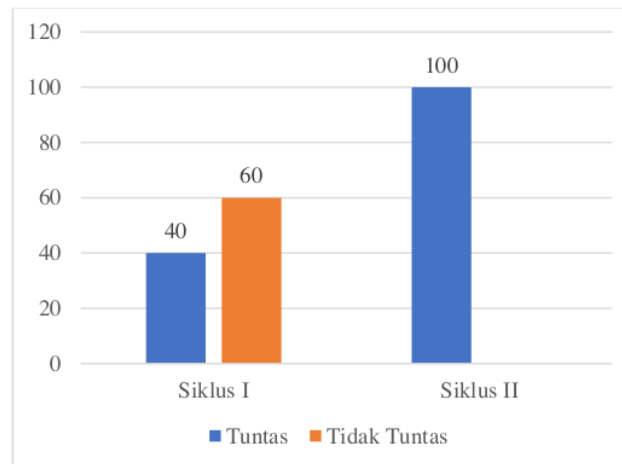
Proses pembelajaran siswa pada permainan bulutangkis kurang variatif sehingga kriteria ketuntasan siswa sangat rendah pada siklus I yakni pada level 40% atau 8 siswa yang tuntas dan 60% atau 12 siswa tidak tuntas. Pembelajaran siklus II fokus pada penyempurnaan proses dari siklus I sehingga berupaya untuk meningkatkan hasil pada siklus I menuju siklus II. Dalam pembelajaran lebih mengutamakan pada perbaikan setiap kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I. Pada siklus II ini, terjadi peningkatan hasil belajar smash siswa, melalui penerapan model variasi latihan, dengan persentase ketuntasan 100% atau 20 siswa. Terjadi peningkatan secara optimal, disebabkan oleh peningkatan materi dan praktek dilakukan setelah siklus I sehingga dengan cepat siswa menangkap materi yang diberikan. Hal tersebut dapat dilihat dari grafik diagram batang yang ada dibawah ini.



Gambar 12. Grafik rekapitulasi hasil siklus II

Berdasarkan uraian yang diuraikan diatas, dalam upaya peningkatan hasil belajar smash melalui model variasi latihan, mengalami tingkat ketuntasan pada siklus I 40% dan pada penerapan siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%. Dengan demikian hasil belajar telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, maka penelitian berakhir pada siklus II.

Untuk data presentase perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut :



Gambar 12. Grafik rekapitulasi hasil siklus II

Adapun perbandingan presentase ketuntasan *smash* bulutangkis dengan model variasi latihan tuntas sebesar 40% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100% untuk materi *smash* bulutangkis. Sedangkan ketuntasan *smash* bulutangkis dengan model variasi latihan untuk kategori tidak tuntas sebanyak 60% pada siklus I, kemudian II menurun menjadi 0%. Untuk model penelitian variasi latihan mesti menggunakan populasi dan sampel lebih besar dari sebelumnya sehingga mampu memberikan dampak yang lebih baik lagi kedepan.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan memanfaatkan model Latihan variasi untuk materi *smash* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan peserta didik pada siklus satu sebesar 40% dan tidak tuntas sebesar 60%. Setelah diberikan pembelajaran model Latihan variasi *smash* pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dengan tingkat ketuntasan hasil belajar sebesar 100%.

REFERENSI

- Aminuddin, Sikki, S., & Simbung, R. (2020). Hubungan Status Gizi Dengan Daya Tahan Kardiovaskular Pemain Bulutangkis. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat 2020*, 1(1), 42–51.
- Aminuddin. (2019). Kadar Glukosa Darah Setelah Melakukan Pemanasan Aktif, Pemanasan Pasif dan Aktivitas Fisik Submaksimal. *Exercise*, 1(2), 313235.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Ni'mah, I. T., & Deli, M. (2017). Buku pintar bulutangkis (Agoes jo (ed.); Pertama). Augrah.
- Rusli, K. (2021). Pengaruh Masa Pubertas Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Di Smp Negeri 30 Makassar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.32529/glasser.v5i1.880>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Alfabeta.
- Susilo, A. A. (2021). *Minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi covid-19 (studi kasus pada siswa kelas vii smp negeri 5 bangkalan tahun 2020/2021)* (STKIP PGRI BANGKALAN).

Wahyudin, W., Saharullah, S., & Aminuddin, A. (2021). *Pengaruh Interval Training Terhadap Peningkatan VO2Max Atlet Bola Voli Putri Club Gowata Tahun 2021*. Seminar Nasional LP2M UNM, 20–21.

Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar (Pertama)*. CV Budi Utama.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1143478>

Bima loka unimerz

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unimed.ac.id Internet Source	4%
2	journal.unesa.ac.id Internet Source	3%
3	core.ac.uk Internet Source	2%
4	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%
5	ejournal.unibabwi.ac.id Internet Source	1%
6	id.scribd.com Internet Source	1%
7	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source	1%
8	jptam.org Internet Source	1%
9	journal.student.uny.ac.id Internet Source	1%

10 Silvia Margareth, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, Patri Janson Silaban. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication 1 %

11 media.neliti.com
Internet Source 1 %

12 text-id.123dok.com
Internet Source 1 %

13 ejurnal-unespadang.ac.id
Internet Source 1 %

14 www.scribd.com
Internet Source 1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On