

Pengembangan Model Permainan Bulu Tangkis “Lukis Mini” Dalam Pembelajaran Penjaskes Di SMP/MTS

by M. Febri Apriyansyah

Submission date: 07-Sep-2023 07:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 2159428866

File name: 21768-Article_Text-89668-1-18-20230906_1.docx (618.11K)

Word count: 3081

Character count: 20076

Pengembangan Model Permainan Bulu Tangkis “Lukis Mini” Dalam Pembelajaran Penjaskes Di SMP/MTS

M. Febri Apriansyah¹, Iyakrus², Wahyu Indra Bayu²,

1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP, Universitas Sriwijaya

2 Pendidikan Olahraga, FKIP, Universitas Sriwijaya

febriapriansyah124@gmail.com

Received: DD/MM/YYYY; Accepted: DD/MM/YYYY; Published: DD/MM/YYYY

2
Cara penulisan rujukan: penulis. (yyyy). Judul. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. x, no. 00, 1-10.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model permainan bulu tangkis “lukis mini” dalam pembelajaran penjaskes di SMP/MTS yang valid dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Sampel pada penelitian ini adalah siswa MTS Nurul Amal dengan diberikan 5 permainan. Uji coba kelompok kecil 15 orang. Uji coba kelompok besar 30 orang dan uji efektivitas 30 orang. Hasil uji coba kelompok kecil 66%, hasil uji coba kelompok besar 74%, hasil efektivitas menggunakan uji-t mean dengan nilai 1.16667 yang menunjukkan selisih dari hasil pre-test dan hasil post-test, $t = -8.558$ $df = 29$ dan $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$. Adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan ini terhadap siswa MTS Nurul Amal yang menyenangkan dan efektif untuk digunakan. Berdasarkan penelitian ini pengembangan permainan bulu tangkis “lukis mini” dalam pembelajaran penjaskes valid dan efektif sehingga layak digunakan untuk pembelajaran disekolah.

Kata-kata kunci: permainan bulu tangkis; pembelajaran penjaskes SMP/MTS; lukis mini

Abstract

This study aims to determine the development of the “mini painting” badminton game model in teaching and learning at SMP/MTS that is valid and effective. This type of research is *research development research and development* (R&D) with a quantitative approach. The sample in this study were MTS Nurul Amal students who were given 5 games. Small group trial of 15 people. Large group trial of 30 people and effectiveness test of 30 people. Small group trial results 66%, large group trial results 74%, effectiveness results using the mean t -test with a value of 1.16667 which shows the difference between pre-test results and post-test results, $t = -8.558$ $df = 29$ and $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$. There was a significant difference before and after being treated with this toy for MTS Nurul Amal students, which was fun and effective to use. Based on this research, the development of the badminton game “mini painting” in physical education learning is valid and effective so it is suitable for use in school learning..

Keywords: badminton games; physical education learning SMP/MTs; mini painting

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani (Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan atau PJOK) memegang peranan penting dalam membentuk kesehatan dan kebugaran peserta didik di Indonesia. Salah satu cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum PJOK di Indonesia adalah bulutangkis. Artikel ini mengeksplorasi pentingnya bulu tangkis dalam PJOK di Indonesia, manfaatnya, dan kontribusinya terhadap perkembangan siswa secara komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sejarah olahraga permainan bulutangkis merupakan suatu budaya perayaan adat dan juga sarana rekreasi. Pada 2000 tahun dahulu ada yang menyebutkan bahwa olahraga permainan bulutangkis ini sudah dimainkan di daerah India, Mesir, dan Cina. Menurut Versilain, bulutangkis dimainkan di Inggris sejak pertengahan zaman. Pada waktu itu bulutangkis dimainkan menggunakan dayung/tongkat (*battledore*) dan menjaga kok dengan memukulnya sehingga tetap berada di udara dan mencegahnya jatuh ke tanah. Para tentara Inggris membawa kembali permainan bulutangkis ke negaranya pada tahun 1850-an. Pada tahun 1860 c⁵ang olahraga ini memperoleh namanya seperti saat ini pada sebuah *pamphlet* yang dibuat oleh Isaac spratt, seorang penyuplai mainan di neara Inggris, dengan nama *pamphlet* “*Badminton Battledore-a new game*” (sebuah permainan baru *battledore* bulutangkis).

Pada tahun 1877, susunan peraturan permainan bulu tangkis pertama kali ditulis oleh klub *badminton bath* di Inggris. Pada tahun 1893 kemudian terbentuk asosiasi bulutangkis di Inggris yang ⁵ulai mengadakan pertandingan internasional yang dilakukan tahun 1899. *Internasional Badminton Federation (IBF)* didirikan tahun 1934 dan membukukan negara-negara di Eropa seperti Inggris, Denmark, Skotlandia, Wales, Irlandia, Belanda, Prancis sebagai anggota-anggota pelopornya kemudian ⁵ juga ada negara dari benua Amerika dan Asia yaitu Kanada, Selandia Baru. Pada acara *IBF Extraordinary General Meeting* yang bertempat di Madrid, Spanyol pada tahun 2006, diajukan saran untuk perubahan nama *Internasional Badminton Federation* menjadi nama *Badminton World Federation (BWF)* diterima 206 delegasi yang hadir pada acara *IBF Extraordinary General Meeting* tersebut.

⁵ Perkembangan bulutangkis di Indonesia bermula pada daerah jajahan Inggris yaitu negara Malaysia dan Singapura, dan Indonesia bagian barat yang berdekatan dengan negara tersebut Sumatra mulai diperkenalkan sekitar tahun 1930. Pada tanggal 5 Mei tahun 1951 dilaksanakan pertemuan yang menjadi awal mula sejarah bulutangkis di Indonesia, pertemuan tersebut diadakan di Kota Bandung yang kemudian lahir asosiasi bulutangkis di Indonesia yaitu PBSI yang merupakan persatuan bulutangkis seluruh Indonesia, pada saat itulah kongres pertama PBSI dilakukan (Yuliawan, 2017). Bulutangkis lebih dari sekedar olahraga; ini adalah materi pembelajaran pendidikan jasmani yang berharga. Ini dapat meningkatkan kebugaran fisik, ketangkasan mental, kerja tim, disiplin, dan sportivitas. Melalui bulutangkis, siswa tidak hanya menjadi atlet yang lebih baik tetapi juga siswa dan individu yang lebih baik, dibekali dengan keterampilan dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk sukses baik dalam kehidupan akademis maupun pribadi. Memasukkan bulutangkis sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dapat menghasilkan individu yang utuh, sehat, dan berdaya yang siap menghadapi tantangan dunia modern.

¹ Siswa di sekolah menengah pertama diharapkan dapat mengetahui dan mempraktikkan kombinasi gerak dasar salah satu permainan dan olahraga beregu tingkat lanjut dengan baik, serta nilai-nilai seperti keberanian, kerjasama, percaya diri, menghargai lawan, toleransi, dan kemauan dalam melakukan berbagai hal sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola kecil atau bulutangkis yang tercantum pada kurikulum penjaskes yang ada di Indonesia. Mengamati kebiasaan anak yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama atau sekolah

menengah pertama yang masi suka bermain. Saat bermain bersama temannya, mereka lebih suka membentuk kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan pemikiran terkait karakter siswa tersebut tumbuh ide ¹bermain sambil belajar dan membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya. Maka dari itu, peneliti mengaplikasikan model pengembangan pembelajaran untuk pertandingan bulutangkis "lukis mini". Pada model pembelajaran bulutangkis "lukis mini", terdapat komponen-komponen yang ada pada permainan bulutangkis sesungguhnya, namun dengan penyesuaian prinsip permainan dan kondisi lapangan, sehingga tercipta pembelajaran bulutangkis yang nyata dan imajinatif, menjadikan pembelajaran yang sungguh-sungguh menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta bermanfaat untuk memberikan pertumbuhan dan pengembangan siswa.

Bulutangkis adalah permainan tunggal dan ganda yang dapat dimainkan oleh satu orang melawan ¹¹orang atau dua orang melawan dua orang antara laki-laki, wanita maupun campuran. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukulnya dan shuttlecock sebagai benda yang dipukul. Medan pertempuran berbentuk persegi panjang dan dibatasi oleh jaring atau net untuk pembatas wilayah bermain sendiri dan wilayah bermain lawan. Dalam permainan bulutangkis terdapat keterampilan gerak yang dapat dilakukan seperti pukulan, servis, lob, drive, netting, dropshot dan smash. Tujuan permainan bulutangkis adalah untuk mencegah lawan memukul shuttlecock dan menjatuhkannya di wilayah permainannya sendiri dengan menjatuhkan shuttlecock di wilayah permainan lawan. Pada saat yang sama, setiap pemain dari tim bertujuan untuk menjaga agar shuttlecock tidak jatuh di wilayah permainannya sendiri.

Modifikasi atau penyesuaian merupakan usaha yang bisa dilakukan pendidik supaya pembelajaran yang dilakukan berisi DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Inti perubahannya yaitu ⁷ngan memecah dan mengembangkan topik secara berurutan sebagai latihan pembelajaran potensial sehingga dapat bermanfaat bagi siswa dalam pembelajarannya. Strategi ini bertujuan untuk mengarahkan, mengarahkan, dan menunjukkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara pendidik menyesuaikan pembelajaran akan tercermin pada aktivitas ¹pembelajaran yang diberikan pengajar dari awal hingga akhir. Selain itu, pendidik sekolah juga harus menyadari apa yang dapat dan harus diubah serta mengetahui cara menyesuainya.

Pada jenjang pendidikan formal, permasalahan yang sering muncul adalah karena belum adanya kemajuan atau perkembangan proses pembelajaran penjas yang ada di sekolah, terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang dapat diakses di sekolah, baik terbatasnya jumlah maupun kualitasnya. Persoalan-persoalan berkembang semakin besar dan secara fundamental mempengaruhi perkembangan penjas, karena tidak didukung oleh tingkat kemampuan, kreatifitas, dan inovasi para pendidik sebagai pelaksana khususnya dalam menciptakan model-model pembelajaran. Kreativitas pendidik juga sangat penting untuk dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menarik seiring dengan perkembangan fasilitas pendukung. Pemahaman dan kemampuan kreativitas ¹guru dalam memadukan teknik, media dan model pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran merupakan hal yang bersifat inovatif untuk menambah motivasi belajar siswa.

Peneliti mengobservasi pembelajaran Penjas siswa kelas VII di MTS Nurul Iman daerah Musi Banyuasin, dari hasil observasi dengan pengamatan dan wawancara, hasilnya pembelajaran Penjas pada kelas ¹tersebut masih jauh dari harapan. Selama belajar keterampilan gerak bulutangkis mengalami beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembelajaran bulutangkis yang diberikan oleh guru masih belum di modifikasi, sehingga siswa merasa kurang senang, bosan, dan kurang aktif dalam bergerak sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.
2. Kurangnya modifikasi permainan materi bulutangkis dalam pembelajaran penjas untuk menarik minat belajar siswa.
3. Pemberian materi penjas kurang bervariasi lebih ke permainan yang orisinal yang lebih cenderung sudah dikenal siswa sejak sekolah dasar.
4. Karena terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki seringkali tidak diberikannya materi permainan bulutangkis.

Berdasarkan paparan hasil observasi diatas maka peneliti menganggap penting untuk mengembangkan model dalam pembelajaran penjas dengan pendekatan modifikasi permainan yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah atau daerah, karakteristik sekolah atau daerah, sosial dan budaya masyarakat, dan karakteristik siswa.

METODE

Jenis penelitian yang di pakai adalah penelitian pengembangan (*research and development*). penelitian ini dilakukan pada tanggal bertempat di Madrasah Tsanawiyah Nurul Iman, Musi Banyuasin. Sampel yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil 15 dengan menggunakan 5 permainan, uji coba kelompok besar 30 dengan menggunakan 5 permainan dan uji efektivitas 30 anak dengan durasi waktu bermain 10-15 menit.

Prosedur penelitian ini: 1) potensi dan masalah. 2) pengumpulan data. 3) desain produk. 4) validasi desain. 5) revisi desain. 6) uji coba kelompok kecil. 7) revisi. 8) uji coba kelompok besar. 9) revisi. dan yang akhirnya 10) produksi massal. Adapun alat penumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah melakukan observasi, kuesioner dan dokumentasi.

Penilaian untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar memiliki kategori penilaian

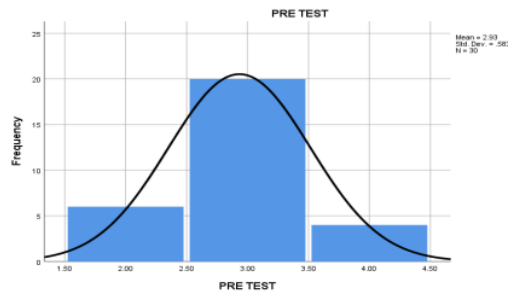
Table 1. Kategori Penilaian

skor dalam presentase	kategori kelayakan
< 21 %	Sangat tidak layak
21 % - 40 %	tidak layak
41 % - 60 %	cukup layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	sangat layak

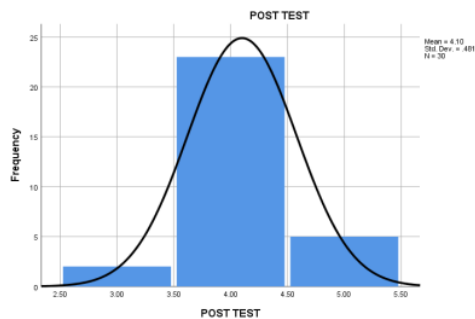
Untuk mengambil data uji efektivitas Menurut Maksum, (2018) sebelumnya dilakukan pengukuran awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan (treatment) dan kemudian dilakukan pengukuran kedua (posttest). Analisis pengambilan data yaitu: (1) Menetapkan kelompok subjek penelitian, (2) Melakukan pretest, (3) Mencobakan model permainan, (4) Melakukan posttest, (5) Mencari skor rata-rata hasil pretest dan posttest lalu membandingkan keduanya, (6) kemudian mencari selisih antara kedua rata-rata tersebut dengan tes statistik uji-t untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model permainan bulu tangkis “lukis mini”.

HASIL

Dalam penelitian ini data yang didapatkan digunakan sebagai landasan untuk bahan revisi yang selanjutnya dilakukan uji coba. Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 15 siswa dengan menggunakan 5 permainan yang diberikan mendapatkan hasil 66% di kategorikan layak di evaluasi. Sedangkan uji coba kelompok besar atau tahap kedua dilakukan pada 30 siswa dengan menggunakan 5 permainan yang mendapatkan hasil 74% yang dikategorikan layak. Uji efektivitas dilakukan pada 30 siswa dan untuk menghitungnya menggunakan SPSS dengan melihat pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan modifikasi permainan bulutangkis yang telah dibuat.



Gambar 1. Grafik pre test.



Gambar 2. Grafik post test.

Dalam uji signifikan yang menggunakan SPSS⁶ didapatkan mean= 1.16667 menunjukkan hasil selisih dari *pretest* dan *posttest*, $T = -8.558$ $df = 29$, dan $P\text{-Value} = 0.000 < 0.05$ yang dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pengaruh modifikasi permainan bulutangkis ini. Dimana hasil dari *posttest* memiliki hasil yang positif dengan perbedaan secara signifikan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sehingga model permainan ini dapat digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah.

DISKUSI

Penelitian ini melibatkan verifikator ahli lapangan, dimulai dengan mengumpulkan informasi, merancang produk, memvalidasi produk, dan mengidentifikasi potensi masalah yang dapat dilihat dari produk akhir. Permainan yang digunakan berbeda dari yang sebelumnya.

Model permainan “lukis mini” dalam pembelajaran penjas yang dikembangkan setelah dievaluasi oleh ahli, lalu mengalami revisi. Data yang didapat digunakan sebagai landasan

dalam melakukan revisi tahap I dan selanjutnya yaitu uji coba tahap II. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan 15 orang anak menggunakan 5 permainan yang di berikan, hasilnya di katagorikan layak. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan siswa berjumlah 30 orang dengan menggunakan 5 permainan yang diberikan, hasilnya di kategorikan layak. Uji efektivitas dilakukan oleh siswa berjumlah 30 orang untuk meghitungnya menggunakan SPSS dengan hasil adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya model permainan “lukis mini” dalam pembelajaran penjas di SMP/MTS.

Pada tahap analisa kebutuhan, peneliti melakukan analisis terhadap silabus, kompetensi dasar Pendidikan Jasmani tingkat menengah pertama. Selain itu, setelah melakukan analisis kompetensi dasar, melakukan observasi tentang analisis kebutuhan guru yang mengajar penjaskes, khususnya bulu tangkis. Peneliti mengetahui bahwa mengajarkan siswa bagaimana menjadi sehat jasmani dan rohani melalui olahraga adalah tujuan sebenarnya dalam pendidikan siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat Pendidikan jasmani merupakan sebuah *suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan* aktifitas jasmani seperti organ tubuh, intelektual, emosional dan etika (I. Iyakrus, 2018).

Pengembangan model permainan bulu tangkis ini berdasarkan dari keberhasilan peneliti terdahulu yang mengembangkan model permainan bulu tangkis sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ridlo Jauhari dengan judul Model Pengembangan Bulu Tangkis “Minton Mini” Bagi Siswa kelas VII. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan (Jauhari. Ridlo, 2012) didapatkan model permainan bulu tangkis “lukis mini” sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang ada di Indonesia AMOP/MTS. Model permainan bulu tangkis bagi siswa efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran karena dapat memberi nilai-nilai pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, kemudian peneliti mengembangkan model permainan yang cocok dikembangkan pada pembelajaran bulu tangkis di SMP/MTS.

Selain sepak bola, olahraga bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang digemari masyarakat Indonesia. Bulutangkis merupakan permainan kompetitif yang memerlukan perkembangan yang eksplosif, banyak berlari, melompat, refleks, kecepatan dalam mengambil jalur yang berbeda dan terlebih lagi memerlukan koordinasi mata, tangan dan kaki yang baik. (Karyono, 2016) Bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan oleh dua atau empat orang. dua orang yang saling bertentangan (tunggal) dan empat orang yang saling membatasi (ganda) dengan cara membalikkan shuttlecock hingga melewati jaring hingga lawannya tidak dapat membalasnya lagi (Yuliawan, 2017). Lebih lanjut, menurut (Aksan, 2016) bulu tangkis merupakan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau dua set (ganda) dalam situasi yang bertolak belakang di lapangan dan dibatasi oleh jaring. Tujuan tiap tim adalah memukul shuttlecock dengan raket melewati net dan kemudian jatuh ke wilayah permainan lawan sehingga mendapat poin.

Permainan bulu tangkis ini menggunakan alat yang mudah di didapat dan bisa dipakai untuk pembelajaran, permainan ini di mainkan dengan berkelompok dimana setiap kelompok memiliki anggota. Dengan pengelompokan ini diharapkan siswa dapat mengambil nilai individu dan kelompok. Bagi kelompok yang menang akan mendapat apresiasi dan yang kalah mendapat motivasi. Tujuan pengembangan permainan bulu tangkis ini adalah untuk mengembangka pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta motivasi bagi siswa untuk belajar utamanya pada pelajaran bulu tangkis. Berdasarkan presentase perolehan angka yang didapat, dapat disimpulkan model modifikasi permainan bulu tangkis yang dikembangkan dapat dan layak digunakan untuk penjas khususnya materi bulu tangkis.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ini. Karena dalam penelitian ini peneliti menyadari keterbatasan yang ada, maka penilaian yang dimaksud di sini adalah penilaian pelaksanaan latihan. Hasil penilaian diperoleh dari saran guru dan siswa pada percobaan. Berdasarkan hasil penilaian diketahui bahwa model pertandingan bulu tangkis ini berhasil melatih kapasitas siswa, menyenangkan dan memberi motivasi namun juga memerlukan pengawasan yang lebih dalam proses pembelajaran Penjas khususnya materi bulu tangkis. Setelah selesai semua tahapan yang dilakukan modifikasi permainan bulutangkis “lukis mini” dapat digunakan alternatif untuk guru sebagai salah satu media pembelajaran Penjas yang menyenangkan khususnya pada materi olahraga bulutangkis.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bulu tangkis “lukis mini” dinyatakan layak untuk digunakan. Bisa dibuktikan bahwa produk yang telah dibuat secara keseluruhan sudah valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan di smp/mts. Oleh karena itu implementasi dari hasil produk tersebut adalah model permainan bulu tangkis “lukis mini” dalam pembelajaran penjaskes di smp/mts sudah bisa digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, H. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. NUANSA CENDIKIA.
- Arikunto, S. (2018). *prosedur penelitian suatu pendekatan taktik*. Rineka Cipta.
- Arriesanti, H. D. (2014). penerapan multimedia audio galery ilearning community and services(magic) sebagai media penyimpanan dokumentasi pada perguruan tinggi raharja. *Creative Communication and Innovation Technology Journal*, 184–204.
- Ayudia A, S. E. (2017). Analisa kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Jurnal Basastra*, 34–39.
- Bambang. (2017). Penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko terhadap hasil belajar permainan bulu tangkis siswa kelas VIII A. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 175–176.
- Bangun, M. (2018). pemanfaatan hasil modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani di Slb Ypac cabang medan. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 97–106.
- Fadillah, M. (2019). *Buku ajar bermain&permainan anak usia dini*. (pp. 8–9). PRENADA MEDIA GROUP.
- Hanafi, I. (2015). Penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar shooting pada permainan futsal(studi pada peserta ekstrakurikuler futsal smp negeri 28 surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3.
- Intan, N. , & Suwardi. (2019). Stimulasi gerak lokomotor anak usia 1-4 tahun melalui metode gerak dan lagu. *Jurnal AUDHI*, 88–95.
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan jasmani, olahraga dan prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 169.

- Iyakrus, I. , Destriana, D. , & Juliansyah, M. (2017). Pengaruh latihan menggunakan raket tenis lapangan terhadap hasil pukulan overhead lob bulu tangkis. *Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2).
- Juang, B. R. (2015). Analisis kelebihan dan kelemahan keterampilan teknik bermain bulutangkis pada pemain tunggal putra terbaik indonesia tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 2.
- Karim, Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenada media grup.
- Karyono, T. (2016). Pengaruh metode latihan dan power otot tungkai terhadap kelincahan bulutangkis. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 49.
- Mirawati, M. , & Rahmawati, E. (2017). Permainan modifikasi untuk stimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 2-4 tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4.
- Musfiroh, T. (2004, March 30). Permainan yang berorientasi perkembangan untuk anak taman kanak-kanak. *Pusdi PAUD-Lemlit UNY, FBS-UNY, PGTK-UNY*, 1–2.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 45.
- Rizqi, F. , & Subowo, E. (2016). Sistem pendukung keputusan penilaian dosen politeknik muhammadiyah pekalongan menggunakan kuesioner berbasis web. *Jurnal Surya Informatika*, 44.
- Saputra, I. (2015). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar kelas v. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* , 35–41.
- Siskaryanti. (2019). *Pengembangan pergerakan permainan untuk atletik sekolah dasar kelas v*. Uwais inspirasi indonesia.
- Sukirno. (2018). *Pengembangan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisional untuk anak usia dini*. Unsripress.
- Sukirno, & Pratama, R. R. (2018). *Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar*. unsripress.
- Tamim, M. H. (2017). Pengaruh metode latihan (resiprokal dan inklusi) persepsi kinestetik terhadap teknik overhad lob forehand bulutangkis. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 2.
- Wikipedia. (2021, April 8). *KOK*. <https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Kok>.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar*. Deepublish.

Pengembangan Model Permainan Bulu Tangkis “Lukis Mini” Dalam Pembelajaran Penjaskes Di SMP/MTS

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

mafiadoc.com

Internet Source

5%

2

journal.unesa.ac.id

Internet Source

3%

3

Herdianto Herdianto, Iyakrus Iyakrus, Meirizal Usra. "Pengembangan Model Pembelajaran Renang Melalui Materi Pengenalan Aktivitas Air Di Sekolah Dasar", Indonesian Journal of Sport Science and Coaching, 2020

Publication

2%

4

ejournal.bbg.ac.id

Internet Source

2%

5

eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%

6

www.researchgate.net

Internet Source

1%

7

text-id.123dok.com

Internet Source

1%

8	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1 %
9	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
10	jasapembuatanptkkurikulum2013.blogspot.com Internet Source	1 %
11	mellstarnet.blogspot.com Internet Source	1 %
12	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
13	I Made Siman Swardiyasa. "Pengaruh olahraga tim dalam memotivasi belajar senam kebugaran jasmani: kasus model pembelajaran team battle", Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI), 2022 Publication	1 %
14	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 %

Exclude bibliography On