



JOURNAL PHYSICAL HEALTH RECREATION

Volume 2 Nomor 2 ; Juni 2022



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN BADMINTON UNIVERSITAS JAMBI

David Iqroni

¹ Universitas Jambi

Jl. Lintas Jambi-Muara Bulian Km. 15, Mendalo Darat, Jambi

Email : davidiqroni@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop videos of basic badminton technical skills as a learning medium for badminton athletes. This research is a research and development research and development (R&D). This research was conducted in several steps, namely: Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Product Revision, Usage Trial, Product Revision, Mass Production. Validation was carried out by media experts and media experts. The population in this study was badminton athletes PB. Boy Junior Kuala Tungkal with a total of 5 athletes for small group trials and 10 athletes for large group trials. The results of the research on the development of the Jambi University Badminton Learning Video Tutorials are worthy of being used as learning media with the 'Very Good' category. This can be seen from the results of research from material experts 91% and media experts 94% as well as large group trials of 88%, and small group trials of 76% with the "Good" category. Thus it can be said that the video media of badminton basic technical skills has been declared suitable for use as learning media.

Keywords: *Development, Badminton, Video Basic Technical Skills*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video keterampilan teknik dasar badminton sebagai media pembelajaran untuk para atlet badminton. Penelitian ini meruokan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli media. Populasi dalam penelitian ini atlet badminton Universitas Jambidengan jumlah 5 atlet untuk uji coba kelompok kecil dan 10 atlet untuk uji coba kelompok besar. Hasil dari penelitian Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi adalah layak dihunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori ‘Sangat

Baik”. Hal ini dapat dilihat dari hasil peneliian dari ahli materi 91% dan ahli media 94% serta uji coba kelompok besar sebesar 88%,dan uji coba kelompok kecil 76% dengan kategori “Baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media vidio keterampilan teknik dasar badminton telah dinyatakan layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Badminton, Video Keterampilan Teknik Dasar

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, yang artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan. Olahraga dalam kegiatan manusia sangat penting, karena melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani serta mempunyai watak kepribadian, kedisiplinan, sportivitas, dan juga dapat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang terkandung didalamnya yang pada akhirnya membentuk manusia berkualitas (Lubis & Nugroho, 2020).

Badminton adalah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari masyarakat indonesia hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut meramaikan olahraga badminton baik dalam kegiatan olahraga sehari-hari maupun dalam kegiatan kejuaran olahraga badminton yang resmi dari mulai tingkat daerah, nasional maupun tingkat dunia seperti Sea Games, Asian Games dan Olimpiade. Olahraga badminton dimainkan dari mulai anak-anak sampai dewasa dengan tujuan mulai mencari hiburan, menjaga kebugaran dan kesehatan sampai prestasi. Indonesia menjadi salah satu negara dengan prestasi terbaik di dunia dengan menjadi juara diajang kejuaraan-kejuaraan bergengsi di dunia dengan prestasi-prestasi

membanggakan tersebut mampu menarik perhatian masyarakat memainkan olahraga badminton untuk mencari kesehatan sampai mencari prestasi (Mulawarman & Taufik, 2021).

Badminton merupakan olahraga yang sangat kompleks setidaknya ada empat komponen yang harus dikuasai untuk bisa memainkan olahraga badminton dengan baik yaitu meliputi keterampilan fisik yang kuat, taktik, startegi yang cerdas dan mental yang bagus karena didalam badminton tidak bisa mengandalkan satu komponen saja untuk bisa memainkan permainan badminton dengan baik dan benar. Badminton merupakan olahraga yang kompetitif karena membutuhkan kecepatan serta kekuatan. Badminton merupakan olahraga yang eksplosif yang melibatkan beberapa unsur gerakan, baik itu kelincahan, kecepatan, kekuatan, ataupun reaksi (Hasibuan & Hasibuan, 2021).

Olahraga Badminton yaitu olahraga yang dimainkan menggunakan alat raket dan shuttlecock bisa dimainkan satu lawan satu (single) dan dua lawan dua (double) dengan menyebrangkan shuttlecock ke daerah permainan lawan yang dimainkan menggunakan raket dengan tujuan mematikan lawan atau lawan tidak bisa mengembalikan shuttlecock yang di

sebrangkan (Muzakir & Helmi, 2021).

Pembinaan yang dilakukan sejak dini adalah salah satu faktor utama untuk dapat mencapai prestasi maksimal. Faktor kelengkapan yang harus dimiliki atlet bila ingin mencapai prestasi yang optimal, yaitu pengembangan fisik, pengembangan teknik, pengembangan mental, kematangan juara. Dengan demikian untuk mencapai suatu prestasi yang optimal di dunia olahraga, keempat aspek pendukung tersebut harus dilakukan dengan baik, sesuai dengan cabang olahraga yang ditekuninya (Wijaya, 2021).

Agar seseorang dapat bermain badminton dengan baik, setiap individu harus mampu memukul kok dari atas maupun dari bawah. Menurut (Budiwanto, 2013) teknik dasar badminton terbagi menjadi dua bagian, yaitu teknik tanpa bola dan teknik pukulan. Teknik tanpa bola terbagi dalam: (1) teknik sikap siaga, (2) teknik pegangan raket, dan (3) teknik langkah kaki (footwork), sedangkan untuk teknik pukulan terbagi dalam, (1) teknik pukulan servis (2) teknik pukulan overhead lob, (3) teknik pukulan overhead drop shot, (4) teknik pukulan smash (5) teknik pukulan net drop, dan (6) teknik pukulan mendatar (drive). Untuk dapat menguasai teknik dasar tersebut perlu kaidah-kaidah yang harus dilaksanakan dalam latihan, sehingga menguasai tingkat keterampilan yang baik (Fansuri & Situmeang, 2021).

Teknik dasar pukulan merupakan jantung dalam permainan badminton karena tujuan permainan bulu tangkis adalah memukul kok dengan raket dengan teknik tertentu dan berusaha menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak menjatuhkan kok di daerah permainan

sendiri (Ilham et al., 2021).

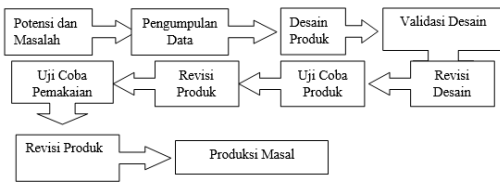
Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di PB. Boy Junior Kuala Tungkal atlet harus dapat menguasai teknik dasar pukulan bulu tangkis dan dapat melakukan berbagai macam teknik dasar pukulan dalam Latihan badminton. Atlet harus terampil dalam melakukan teknik dasar pukulan yang diajarkan pelatih. Dalam latihan pelatih hanya melihat atlet yang hanya bisa memukul saja tetapi tidak melihat apakah teknik yang dilakukan atlet sudah benar caranya dan kurangnya evaluasi pada saat latihan berakhir. Selain itu juga banyak bermainnya atlet saat latihan berlangsung dan kurang aktifnya atlet dalam bertanya apakah teknik pukulan yang dilakukannya sudah benar.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengembangan video keterampilan teknik dasar badminton bagi atlet pemula ini menggunakan pendekatan penelitian Research And Development (R&D). Penelitian ini memberikan pengembangan suatu produk video keterampilan teknik dasar badminton yang ditujukan kepada sampel (atlet pemula).

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2015: 409) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D)

3.1 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam mendesain, membuat dan mengevaluasi (validasi) dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah hasil adaptasi dari pendapat Sugiyono dan Arief S. Sadiman yaitu:

1.Pendahuluan

a.Mengidentifikasi Potensi dan Masalah

- 1) Konseptualisasi masalah yang ada,
- 2) Identifikasi kebutuhan,
- 3) Menentukan materi, kompetensi, dan tujuannya.

2. Pengembangan Desain

a. Pengumpulan Data

- 1) Mengumpulkan sumber materi yang dimediakan,
- 2) Megambil gambar,
- 3) Menyiapkan sosial media whatsapp.

b. Pembuatan Desain Produk

- 1) Membuat desain produk dalam bentuk soft file,

- 2) Membuat produk awal,

c. Validasi Desain

- 1) Validasi materi oleh ahli materi,
- 2) Validasi desain ahli media.

d. Revisi Desain

- 1) Melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media,
- 2) Pembuatan produk hasil revisi yang dijadikan produk awal.

3. Evaluasi Produk

- Uji Coba Produk, menggunakan 15 viewer.
- Revisi Produk

- 1) Menganalisis hasil uji coba produk,
- 2) Melakukan revisi berdasarkan saran dan komentar kelompok kecil dengan 5 viewer dan kelompok besar dengan 10 viewer pada saat uji coba produk.

3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dari penelitian ini dilakukan pada kelompok kecil sebanyak 5 atlet dan kelompok besar sebanyak 10 atlet. Kemudian 15 atlet tersebut ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai media video keterampilan teknik dasar bulutangkis yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian untuk mengetahui respon viewer terhadap media video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat.

3.3 Jenis Data dan Sumber Data

Pada penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media untuk mengisi angket berupa saran dalam perbaikan media video keterampilan teknik dasar badminton yang dihasilkan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari viewer mengenai penilaian terhadap video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dihasilkan.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa angket. Sugiyono (2015:199) menjelaskan angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis

kepada responden. Kelebihan angket atau kuesioner menurut Sudjana (2004:103) adalah sifatnya yang praktis, hemat waktu, tenaga dan biaya. Instrumen penelitian

angket diisi oleh ahli materi, ahli media, dan 15 viewer sebagai responden. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Alternatif jawaban menggunakan skala Likert yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik cukup, kurang dan sangat kurang baik.

Tabel 3. 1 Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat kurang Baik	1

3.4.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan proses kegiatan untuk menilai media yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang mengerti terhadap media.

3.4.2 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan proses kegiatan untuk menilai isi atau materi dari media yang telah dibuat. Validasi ini dilakukan oleh ahli atau pakar yang mengerti terhadap materi yang terdapat dalam media yang telah dikembangkan.

3.4.3 Uji Coba Kelompok Kecil dan besar Produk yang telah selesai didesain dan dikembangkan serta divalidasi oleh validator, selanjutnya diuji cobakan. Peneliti memberikan media yang telah dibuat kepada responden. Selanjutnya responden diminta untuk mengisi angket penilaian

agar peneliti mendapatkan saran untuk perbaikan media yang dibuat, untuk

mengetahui tanggapan subjek uji coba terhadap media yang digunakan angket tertutup.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang didapat pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa pernyataan ataupun kata-kata masukan dari tim ahli, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor angket yang telah diisi oleh tim ahli dan responden. Data yang didapat dari angket yang telah disebarkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2011: 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Instrumen dalam skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

3.5.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

1. Angket Validasi Ahli Materi

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media dianalisis secara deskriptif. Penentuan kelayakan produk, dinilai dari tim

validasi. Materi pada media direvisi sehingga

sampai dikatakan layak diuji cobakan.

2. Angket Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dari hasil validasi media kemudian dianalisis. Data yang diperoleh berupa tanggapan, saran atau masukan yang diperoleh dari ahli media digunakan untuk perbaikan produk.

3.5.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh dari penilaian validasi dan uji coba menggunakan angket dengan skala likert yang telah ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan oleh responden menggunakan rumus Sugiyono (2013:115) sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan imterpretasi skor untuk angket tim ahli dan 15 viewer responden sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Skor Untuk Angket

NO	Persentase (%)	Nilai	Kriteria
1.	0% - 20%	1	Sangat kurang baik
2.	21% - 40%	2	Kurang baik
3.	41% - 60%	3	Cukup baik
4.	61% - 80%	4	Baik
5.	81% - 100%	5	Sangat baik

HASIL

Produk “Pengembangan Video TUTORIAL PEMBELAJARAN BADMINTON UNIVERSITAS JAMBI” divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Tinjauan ahli ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut : Validasi Ahli Media Tahap I.

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak

Ferdiaz Saudagar, S.Pd, M.Pd. beliau adalah seorang dosen Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi dan ahli media videografi . Uji validasi ahli media dilakuakn pada tanggal 30 Maret 2021 untuk tahap I dan tanggal 5 April 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat beserta lembar penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 4.1. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	130	150	86%	Sangat Baik
Skor Total		130	150	86%	Sangat Baik

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 86% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi pertama “ Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” mendapat kategori “ Sangat Baik” sudah layak untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

Validasi Ahli Media Tahap II

Tabel 4.4. Kategori Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase(%)	Kategori
1	Media	141	150	94%	Sangat Baik

Skor Total	141	150	94%	Sangat Baik
------------	-----	-----	-----	-------------

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 94% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua “Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton Atlet Pemula PB.Boy Junior Kuala Tugkal” mendapat kategori “Sangat Baik” sudah layak untuk uji coba lapangan dan tidak perlu untuk revisi.

Validasi Ahli Materi Tahap I

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Ambok Angka. Beliau adalah pelatih badminton Kuala Tungkal. Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 30 Maret 2021 untuk tahap I dan pada tanggal 5 April 2021 untuk tahap II, diperoleh dengan cara memberikan produk berupa video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat beserta lembar penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 4.6. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Yang Diperoleh	Skor	Presentase(%)	Kategori	Yang Maksimal
1	Media	51	60	85%		Sangat Baik	
Skor Total		51	60	85%		Sangat Baik	

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan 85% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” mendapat kategori “Sangat Baik” sudah layak untuk uji coba lapangan namun ada beberapa aspek yang harus direvisi.

4.1.1 Validasi Ahli Materi Tahap II

Tabel 4.8. Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Yang Diperoleh	Skor	Presentase(%)	Kategori	Yang Maksimal
1	Media	55	60	91%		Sangat Baik	
Skor Total		55	60	91%		Sangat Baik	

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan 91% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada validasi tahap kedua “Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” mendapat kategori “Sangat Baik” sudah layak untuk uji coba lapangan tanpa perlu revisi.

4.1.2 Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah dilakukan penilaian, saran dan kritikan terhadap materi dan media pada produk yang dikembangkan, akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi. Berikut saran revisi produk dari ahli media dan ahli materi.

4.2 Uji Coba Produk

Uji coba produk dari penelitian ini dilakka pada atlet badminton Universitas Jambi sebagai penonton video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat sebanyak 15 atlet. 5 atlet untuk uji coba kelompok kecil dan 10 atlet untuk uji coba kelompok besar. Para atlet badminton ditunjuk sebagai responden guna menilai video keterampilan teknik dasar badminton yang telah dibuat, kemudian responden mengisi angket penilaian yang telah dibuat oleh peneliti.

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.9. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil Atlet

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Yang
Diperoleh	Skor		Maksimal
Presentase(%) Kategori			
1	Media	764	1000
		76%	Baik
Skor Total		764	1000
		76%	Baik

Hasil angket dari atlet mengenai “Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari materi sampai media sebesar 76% dikategorikan “Baik”.

Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.10. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar Atlet

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Yang Diperoleh	Skor	Presentase(%)	Kategori
1	Media	1760	2000	88%	Sangat Baik	
Skor Total		1760	2000	88%	Sangat Baik	

Hasil angket dari atlet mengenai “Video Keterampilan Teknik Dasar Badminton” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek dari materi sampai media sebesar 88% dikategorikan “Sangat Baik”.

PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan video keterampilan teknik dasar badminton yang berdasarkan data dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Proses validasi ahli materi

melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi materi tahap I produk “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” didapatkan persentase 85% yang berarti produk “Sangat Baik” untuk digunakan dengan sesuai saran revisi. Setelah dilakukan validasi tahap I produk kembali divalidasi tahap II dengan persentase yang didapatkan 91% yang berarti produk dikategorikan “Sangat Baik” dan produk layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Proses validasi dilanjutkan ke ahli media. Validasi ahli media melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi media produk “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” didapatkan persentase 86% yang berarti produk “Sangat Baik” untuk digunakan dengan sesuai revisi. Setelah dilakukan validasi tahap I produk kembali divalidasi tahap II dengan persentase didapatkan 94% yang berarti produk dikategorikan “Sangat Baik” dan produk layak uji coba lapangan tanpa revisi. Berdasarkan uji coba kelompok kecil kepada atlet badminton didapatkan persentase sebesar 76% dengan kategori “Baik”, dan uji coba kelompok besar kepada atlet badminton didapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik” dan produk dinyatakan layak digunakan untuk uji coba lapangan.

Hasil akhir dari penelitian Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi menunjukkan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media belajar bagi atlet badminton. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari ahli materi 91% dan dari ahli media 94% serta uji coba kelompok besar 88% dan uji coba

kelompok kecil 76% dengan kategori “Baik”.

KESIMPULAN

Pada penelitian “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Video keterampilan teknik dasar badminton tepat untuk digunakan sebagai media yang dapat membantu pelatih dalam proses latihan.
2. Video keterampilan teknik dasar badminton tepat digunakan untuk latihan teknik dasar secara mandiri untuk atlet putra dan putri.
3. Penelitian “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Badminton Universitas Jambi” dapat menjadi motivasi untuk menghasilkan media berupa video badminton yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Fansuri, H., & Situmeang, R. (2021). KONTRIBUSI VARIASI LATIHAN LADDER DRILL TERHADAP KELINCAHAN ATLET BULU TANGKIS. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.308>

Hasibuan, M. H. H., & Hasibuan, M. N. (2021). KONTRIBUSI LATIHAN KNEE TUCK JUMP DAN WALL PUSH UP TERHADAP JUMP SMASH BULU TANGKIS. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.309>

Ilham, I., Iqroni, D., & Setiawan, I. B. (2021). KINESIO TAPING PADA REHABILITASI CEDERA OLAHRAGA BULU TANGKIS. *Jurnal*

Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI), 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.544>

Lubis, A. E., & Nugroho, A. (2020). First Aid Training Model for Physical Education Teachers. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(2), 73–80.

Mulawarman, A., & Taufik, T. (2021). KONTRIBUSI LATIHAN CABLE CROSSOVER DAN PULL OVER TERHADAP JUMP SMASH BULU TANGKIS. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.310>

Muzakir, H., & Helmi, B. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Back Hand Short Service Pada Permainan Bulu Tangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN 066658 Medan Marelan Pada Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(1), 15–20.

Wijaya, A. W. E. (2021). MANAJEMEN PEMBINAAN PRESTASI DI SEKOLAH SEPAK BOLA. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.542>

Utama, D. W., & Sari, D. M. (2021). Penilaian Keterampilan Dribbling Bolabasket Peserta Ekstrakurikuler Di Smk Swasta Bina Karya Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(2), 25-28.

Tantri, A., & Mashud, M. (2022). The Effect of Teaching Style and Eye-Hand Coordination on Learning Outcomes in Tennis Field Groundstrokes. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(2).

Karo, A. A. P. K., Sari, I. E. P., Hidayat, D. A., & Sari, L. P. (2021). Development of Teaching Materials Growth of Motion Learning Development Based on Android



Applications. Kinestetik: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Jasmani, 5(4), 685-693.

Karo-karo, A. A. P. PENGEMBANGAN
MODUL TEKNIK SMASH BULU
TANGKIS BERBASIS APLIKASI
ANDROID. JURNAL HANDAYANI
PGSD FIP UNIMED, 12(2), 96-101.