

Pengaruh Penggunaan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Pendek Bulu Tangkis

Anggraeni Tripuspa Laia¹, Afri Tantri²

¹ Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna
Jl. Aluminium Raya No. 77, Tanjung Mulia, Medan, Sumatera Utara

² Universitas Negeri Medan

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Sumatera Utara

Email: anggraenitripuspaia@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Penelitian dalam penelitian ini adalah melihat Pengaruh Penggunaan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Pendek Bulu Tangkis. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian quasi eksperimen. Pengumpulan data menggunakan data awal pre-test yang di peroleh dari test keterampilan pukulan servis pendek berupa penilaian hasil keterampilan servis pendek. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel total yaitu pada siswa kelas XI/A SMA Negeri 3 Medan T.A 2020/2021 dengan jumlah siswa 20. Berdasarkan hasil analisa uji-t (t-test) terhadap hasil belajar servis pendek siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Dari tabel diketahui bahwa nilai *t-hitung* sebesar 5,897 dengan signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Hal itu juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen setelah diberi perlakuan sebesar 29,60 lebih besar daripada sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 14,85. Dari hasil *Pre-test* pembelajaran menggunakan media sasaran terhadap peningkatan hasil servis backhand/pendek dengan $n = 20$ diperoleh rentang antara 4 – 34 dengan rata-rata 14,85 dan stndart deviasi 7,386. Dari hasil *Post-test* dengan $n = 20$ diperoleh rentang antara 18 – 79 dengan rata-rata 29,60 dan stndart deviasi 8,401. dari rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* didapat nilai beda 14,70. Diperoleh hasil belajar servis pendek/backhand bulu tangkis menggunakan gmedia sasaran SMA Negeri 3 Medan. Berdasarkan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode menggunakan media sasaran terhadap hasil belajar servis pendek dalam bermain bulu tangkis siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan tahun ajaran 2020/2021.

Kata kunci: Media Sasaran, Hasil Belajar, Servis Pendek Bulu Tangkis.

ABSTRACT

The purpose of this research is to see the effect of the use of target media on improving the learning outcomes of badminton short service. The research method used is a quasi-experimental research type. Data collection uses pre-test initial data obtained from the short service stroke skill test in the form of an assessment of the short service skill results. The sampling technique used is the total sample, namely the students of class XI/A SMA Negeri 3 Medan T.A 2020/2021 with a total of 20 students. Based on the results of the t-test (t-test) analysis of students' short service learning outcomes can be seen in the table below below. From the table, it is known that the value of *-hitung* is 5.897 with a significance of 0.000. The significance value shows $0.000 < 0.05$ so H_0 is rejected. This is also supported by the mean value of the experimental class after being treated at 29.60, which is greater than before being treated, which is 14.85. From the results of the Pre-test

learning using target media to improve the results of backhand/short serve with $n = 20$ obtained a range between 4 - 34 with an average of 14.85 and a standard deviation of 7.386. From the results of the Post-test with $n = 20$, the range is between 18 - 79 with an average of 29.60 and a standard deviation of 8.401. from the average of the Pre-test and Post-test obtained a different value of 14.70. The results of learning short serve/badminton backhand were obtained using the target media of SMA Negeri 3 Medan. Based on the conclusion, it can be concluded that there is an effect of the method using target media on the learning outcomes of short serve in playing badminton for class XI students of SMA Negeri 3 Medan in the 2020/2021 school year.

Keywords: *Target Media, Learning Outcomes, Badminton Short Service.*

PENDAHULUAN

Penggunaan media sasaran dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menyampaikan informasi sehingga dapat menjelaskan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau sesuatu prosedur yang bersifat abstrak dan yang tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas (Lubis, Ramadan, & Syahputra, 2017). Rasa keingintahuan dapat dibangkitkan melalui media, untuk menghidupkan suasana kelas, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru dan lain-lain. media memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran dan membantu guru menghindari suasana monoton (Singarimbun & Usman, 2020). Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam (Setiawan & Soraya, 2020). Siswa mungkin sudah memahami suatu permasalahan melalui pelajaran guru, pemahaman itu akan lebih baik jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Selain itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan mencari ilmu itu sendiri melalui berbagai teknologi (Lubis, Ramadan, & Lestari, 2017).

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mempunyai karakteristik gerak dan teknik tersendiri (Syaleh et al., 2019). untuk itu harus dipelajari dan dilatih secara baik dan intensif untuk dapat menguasai gerakan-gerakan yang ada dalam permainan bulutangkis, untuk lebih memudahkan anak didik dapat melakukan dengan baik, maka diperlukan media sebagai sumber belajar agar anak didik tersebut dapat menguasai gerakan dasar dengan benar (Muzakir & Helmi, 2021). Permainan bulutangkis merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan cara satu melawan satu yang sering disebut dengan *single* dan dapat juga dimainkan dengan dua lawan dua yang disebut

dengan *double* (Ginting & Helmi, 2020). Permainan ini menggunakan alat yang berupa raket sebagai alat pemukul dan cock sebagai objek yang dipukul. Lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan itu sendiri dan daerah permainan lawan. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttlecock ke daerah permainan lawan (Hasibuan & Hasibuan, 2021). Permainan bulutangkis adalah cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia (Helmi & Winata, 2017).

Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan, baik dalam bentuk pertandingan tingkat RT hingga tingkat dunia, seperti *Thomas* dan *Uber Cup* atau Olimpiade (Helmi et al., 2018). Olahraga bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan (Nugroho & Raharjo, 2020). Untuk menjadi pebulutangkis yang handal perlu berbagai macam persyaratan, salah satunya adalah penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis (Lubis, Ramadan, & Deliana, 2018). Dalam cabang olahraga bulutangkis terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya teknik service, smash, lob, drop, dan gerak kaki (Fansuri & Situmeang, 2021). Keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat dibagi dalam tujuh bagian : (1) serve, (2) smash, (3) overhead, (4) drive, dan (5) drop. Kelima teknik dasar permainan bulutangkis tersebut harus dikuasai pebulutangkis untuk menunjang atau mencapai tujuan permainan (Aditya & Nugroho, 2019).

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan penulis di SMA Negeri 3 Medan pada jam pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pokok bahasan bulutangkis, khususnya pada saat siswa mempraktekan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya, bahwa dalam proses pengajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan berorientasi pada gaya mengajar komando (Aditya & Helmi, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam strategi mengajar yang lain, sehingga mengakibatkan kegiatan proses belajar mengajar hanya di perankan oleh guru itu sendiri (Mulawarman & Taufik, 2021). Disamping itu peserta didik merasa jenuh mengikuti pelajaran karena tidak melibatkan siswa berinteraksi dalam proses belajar mengajar tetapi sepenuhnya dikuasai oleh guru (Helmi & Aditya, 2017). Ditinjau dari sarana dan prasarana di SMA Negeri 3 Medan, memiliki beberapa sarana olahraga di antaranya: lapangan bulu tangkis, lapangan bola voli,

lapangan tenis dan lapangan Basket dll. Sedangkan lapangan fisik yang dimiliki terdiri dari bola voli, bola basket, net bola voli, bola kaki, gawang, dan peralatan permainan bulu tangkis seperti reket, shuttlecock, net dll. Yang kondisinya cukup baik bila digunakan saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMA Negeri 3 Medan tersebut (Lubis, Ramadan, & Erna, 2018).

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana dan media pembelajaran, guru dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya materi bulu tangkis khususnya pada servis pendek (*backhand*) menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Maka dari itu penulis menyarankan mengajarkan materi bulu tangkis servis pendek (*backhand*) melalui penggunaan media sasaran. Karena dengan strategi mengajar melalui penggunaan media sasaran ini yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk memberikan umpan balik. Peranan ini memungkinkan: Peningkatan interaksi sosial antar siswa, Motivasi belajar siswa akan meningkat, Umpan balik langsung. Jadi dalam strategi ini antar siswa bisa saling mengoreksi. Sehingga akan dapat lebih mudah dalam penerapan pembelajaran dan hasil yang akan dicapai dalam menguasai salah satu teknik dasar bermain bulu tangkis yang diantaranya pada servis pendek (*backhand*). Apabila siswa tidak mampu atau tidak benar melakukan gerakan servis *backhand*, maka siswa tersebut akan sangat sulit untuk bermain bulu tangkis. Oleh karena itu gerakan servis pendek (*backhand*) harus di ajarkan dengan penggunaan media sasaran.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian eksperimen maka penelitian terdiri dari beberapa tahap yang berupa tes awal (Pretes), di rangking dari rangking satu samapai rangking terakhir untuk membagi kelompok sampel dan kelompok control, perlakuan servis dengan media sasaran sebanyak dua kali pertemuan sesuai dengan kurikulum SMA pokok bahasan permainan bola kecil dan tes akhir (postes).

Isgianto (2009:4) “populasinya adalah semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung atau mengukur, kualitatif atau kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari

semua elemen himpunan data yang ingin diteliti sifat-sifatnya". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan yang berjumlah 160 siswa yang terdiri dari 77 siswa dan 83 siswi yang terbagi kedalam 5 kelas.

Isgianto (2009:4), "sampel merupakan sebagian dari seluruh elemen yang menjadi subjek penelitian". penambihan sampel dalam penelitian ini adalah dengan purposive sampel yang ditentukan oleh penelitian dengan alasan tertentu. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI/C SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2020/2021 seharusnya sebanyak 32 siswa dan merupakan sampel Total (Total sampling). Adapun yang menjadi pertimbangan peneliti dalam menetapkan jumlah sampel karena situasi Covid 19 siswa tidak dibenarkan berkumpul terlalu banyak dan tidak dapat izin orang tua maka jumlah sampel kelas XI/C hanya 20 siswa/i.

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independent), variabel terikat (dependent), dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen 1 yaitu penggunaan 3 (tiga) media sasaran yaitu media sasaran kotak kardus, media sasaran keranjang sampah, dan media sasaran gambar. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan servis pendek dalam bermain bulu tangkis merupakan karakteristik subjek yang diukur melalui data *pre test* dan *post test*. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah guru, alokasi waktu, dan materi pokok yang diajarkan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai vasilisator pada kedua kelompok eksperimen. Waktu pembelajaran untuk setiap kelompok eksperimen adalah sama. Materi pokok yang diajarkan pada kedua kelompok juga sama dan berfokus pada materi servis pendek bulu tangkis.

Variabel terikat yang akan diukur adalah proses belajar pukulan servis backhand bulutangkis pada siswa kelas XI/C SMA Negeri 3 Medan, Sedangkan untuk Variabel bebas adalah pembelajaran permainan bulutangkis melalui penggunaan Media sasaran. Instrument penelitian yang dipergunakan adalah berupa tes keterampilan servis pendek (*backhand*) dengan mengarahkan bola pada sasaran proses pelaksanaan rangkaian teknik pukulan backhand yang dilakukan oleh siswa. Tes proses belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar pukulan servis backhand bulutangkis akan meningkat setelah menerapkan strategi mengajar Melalui Penggunaan Media sasaran. Tes keterampilan pukulan servis pendek (*backhand*) dalam permainan bulutangkis

dilaksanakan dengan mengarahkan bola pada sasaran yang sudah ditentukan. Dari nilai tertinggi 5 – 1.

Data yang diperoleh dari hasil tes servis pendek bulu tangkis diolah dengan menggunakan SPSS Persi 22. Untuk menguji hipotesis maka disusun hipotesis statistik sebagai berikut:

- Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media sasaran terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan servis pendek bermain bulutangkis pada siswa SMA Negeri 3 Medan tahun 2020.
- Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media sasaran terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan servis pendek bermain bulutangkis pada siswa SMA Negeri 3 Medan tahun 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran Pembelajaran Penggunaan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Hasil Servis Backhand/Pendek pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian eksperimen maka peneliti ingin menggunakan penelitian quasi eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh terhadap pembelajaran dikelas dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Prosedur yang pertama yang dilakukan peneliti adalah meminta izin ke SMA Negeri 3 Medan terlebih dahulu bahwa akan mengadakan penelitian di sekolah tersebut apakah diizinkan atau tidak. Berdasarkan koordinasi dengan Ibu Kepala SMA Negeri 3 Medan dan salah satu guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan, peneliti diberikan satu kelas, yaitu XI-A sebagai sampel penelitian.

Sebelum melakukan penelitian menyerahkan surat ijin penelitian dari kampus STOK Bina Guna dan meminta surat balasan penelitian dari SMA Negeri 3 Medan bahwa diizinkan untuk melakukan penelitian. Untuk materi yang digunakan dalam penelitian peneliti melakukan koordinasi dengan salah satu guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan kelas XI A. Setelah melakukan koordinasi beberapa kali akhirnya mendapat

kesepakatan tentang materi yang akan dijadikan penelitian yaitu materi tentang servis pendek (backhand servis). Setelah waktu penelitian dan materi untuk penelitian sudah jelas, peneliti segera menyusun instrumen penelitian dan perangkat-perangkat yang dibutuhkan selama penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 08 September dan 15 September 2020. Penelitian berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti (terlampir1). Penelitian dimulai dengan pemberian perlakuan berupa penyampaian materi tentang media sasaran kepada siswa yang disajikan sebagai sampel penelitian. Untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI-A peneliti memberikan perlakuan dengan metode ceramah, latihan dengan menggunakan beberapa sasaran seperti kotak kardus, kranjang sampah, dan gambar yang di desain. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Medan dengan mengambil populasi sebahagian siswa kelas XI sebanyak 20 orang.

Penelitian ini peneliti memberikan perlakuan berupa dengan pemanfaatan media sasaran pada siswa kelas XI-A. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode, yaitu metode ceramah, demonstrasi latihan, dan metode tes. Metode yang pertama kali dilakukan adalah metode ceramah. Metode ceramah untuk menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran servis pendek dengan menggunakan media sasaran. Metode yang kedua adalah metode Demonstrasi bagaimana mempraktekkan Teknik servis pendek dengan benar, dan metode Latihan siswa di suruh melakukan pukulan servis pendek ke tempat sasaran yang sudah di desain guru dengan tiga bentuk sasaran, terakhir metode tes keterampilan servis pendek untuk mengambil data hasil pembelajaran.

Hasil *test* dan pengukuran yang dilakukan di lapangan merupakan temuan penelitian yang dilakukan selama dua kali pertemuan dalam dua minggu. Dilakukan untuk mengungkapkan kebenaran hipotesa yang telah diajukan. Pengujian normalitas data dengan menggunakan *Lilifors*, dari kolom daftar Pre-test pembelajaran menggunakan media sasaran terhadap peningkatan hasil servis backhand/pendek diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada Kolmogorov-Smirnov maupun uji Shapiro-Wilk $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi norman dengan hasil Sig pengolahan data SPSS 22 diperoleh hasil pretest servis uji Kolmogorov-Smirnov $0,200 > 0,05$ dan uji Posttest servis uji Kolmogorov-Smirnov $0,107 > 0,05$, sedangkan uji Shapiro-Wilk pretest servis diperoleh data $0,244 > 0,05$, untuk posttest $0,103 > 0,05$, maka dapat

disimpulkan data hasil keterampilan servis backhand/pendek sampel dari populasi yang berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Uji *homogenitas* data *Pre-test* terhadap hasil Pembelajaran Menggunakan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Hasil Servis Backhand/Pendek didapat output hasil penghitungan SPSS22 dengan nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean 0,795 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data posttest kelas eksperimen Pembelajaran Menggunakan Media Sasaran Terhadap Peningkatan Hasil Servis Backhand/Pendek adalah sama Homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka dapat digunakan uji hipotesis yakni uji t-test yang digunakan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran menggunakan media sasaran terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan servis pendek bermain bulutangkis pada siswa SMA Negeri 3 Medan tahun 2020. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Pembahasan hasil analisis data penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan hasil penelitian. Dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan proses pembelajaran yang menggunakan media sasaran terhadap hasil belajar servis pendek tahun 2020-2021. Metode dengan menggunakan media sasaran merupakan bentuk metode mengajar dalam Pendidikan jasmani materi servis pendek (backhand servis) yang sangat *efektif* untuk meningkatkan hasil belajar servis pendek dalam bermain bulu tangkis, karena pelaksanaannya yang menyerupai permainan sesungguhnya di lapangan, dimana sasaran yang dirancang di dalam lapangan dimana sasaran servis pendek dalam permainan sesungguhnya. pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan selama 2 minggu dapat meningkatkan hasil servis pendek, dimana teknik tersebut sangat dibutuhkan dalam bermain bulu tangkis.

Pembelajaran terlebih dahulu diberikan pengetahuan pelaksanaan teknik memukul servis pendek sebelum siswa melakukan servis dengan media sasaran, media pertama dengan menggunakan kotak kardus sebagai sasaran jatuhnya bola, dimana kardus-kardus tersebut di tempatkan di daerah-daerah tempat jatuhnya bola dalam permainan, sasaran kotak kardus, siswa berusaha menjatuhkan bola masuk ke dalam kardus selama

pembelajaran, kotak kardus menggunakan lobang sasaran yang lebar sehingga siswa termotivasi dan sedikit lebih mudah memasukkan bola kedalam kardus. Dari media sasaran pertama dapat disimpulkan bahwa siswa bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Media sasaran kedua dengan menggunakan keranjang sampah siswa lebih termotivasi untuk memasukkan bola pada sasaran karena lobang sasaran lebih sedikit kecil dibanding kotak kardus, keranjang ditempatkan di daerah sasaran yang terdekat dengan net di dalam kotak syah jatuhnya bola servis pada saat permainan sesungguhnya, dengan demikian media sasaran dengan keranjang sampah sangat efektif digunakan untuk sasaran pembelajaran servis pendek (backhand servis).

Media sasaran ke tiga dengan merancang foto-foto dalam lembar kertas yang ukurannya lebih kecil lagi dari kotak kardus dan keranjang sampah, sehingga siswa lebih berhati-hati dan sungguh-sungguh dalam menempatkan sasaran servisnya ke daerah dimana kertas tersebut ditempatkan.

Dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan media sasaran kotak kardus, keranjang sampah dan foto kertas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil servis pendek (backhand servis) dan bermain bulu tangkis pada tahun 2020-2021. Hal ini Tercapai disebabkan beberapa faktor diantaranya Motivasi para sampel dalam melakukan pembelajaran dan menjalankan program sesuai dengan yang dibuat oleh peneliti, penguasaan teknik yang cukup baik dan penguasaan teknik yang merata.

KESIMPULAN

Dari hasil pengujian hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga kesehatan pokok bahasan bulu tangkis dengan materi servis pendek (backhand servis) dengan menggunakan media sasaran kotak kardus, keranjang sampah dan foto kertas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar servis pendek (backhand servis) dalam permainan bulu tangkis pada siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan tahun 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Helmi, B. (2020). OPTIMALISASI HASIL BELAJAR PASSING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN PUNGGUNG KAKI MELALUI

- PENDEKATAN VARIASI PEMBELAJARAN. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN*, 3(1), 659–665.
- Aditya, R., & Nugroho, A. (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.285>
- 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>
- Ginting, M. N. B., & Helmi, B. (2020). Peran Model Pembelajaran Example Nonexample Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jumper.v1i2.493>
- 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>
- Helmi, B., & Aditya, R. (2017). PENERAPAN GAYA MENGAJAR INKLUSI MENGGUNAKAN MEDIA YANG DIMODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TOLAK PELURU. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i1.453>
- Helmi, B., & Winata, D. C. (2017). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE DALAM PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PENERAPAN GAYA MENGAJAR INKLUSI PADA SISWA SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i2.460>
- Helmi, B., Winata, D. C., Hasibuan, M. N., & Hardinoto, N. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MERODA DALAM PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MELALUI GAYA MENGAJAR KOMANDO PADA SISWA KELAS XI SMA GKPS 1 PEMATANG RAYA KABUPATEN SIMALUNGUN. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v6i1.468>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Deliana, P. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BOLA VOLI MELALUI METODE DEMONSTRASI PADA SISWA SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v6i1.466>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Erna. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVICE BAWAH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v6i2.470>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Lestari, P. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN PADA DRIBBLING BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i2.462>
- Lubis, A. E., Ramadan, & Syahputra, M. I. (2017). PENERAPAN GAYA MENGAJAR RESIPROKAL PADA PASSING SEPAK BOLA SISWA KELAS XI SMK. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i1.457>
- 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.
- Nugroho, A., & Raharjo, F. M. (2020). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING CHEST PASS DALAM BERMAIN BOLA BASKET DENGAN PENERAPAN VARIASI PEMBELAJARAN DAN MODIFIKASI BOLA SISWA KELAS VIII SMP SANTA MARIA MEDAN TAHUN AJARAN 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.163>
- Setiawan, D., & Soraya, I. M. (2020). HUBUNGAN KESEHATAN MENTAL, MINAT BELAJAR, DAN KOMPETENSI MENGAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR OLAHRAGA SENAM. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i1.292>
- Singarimbun, M. I. R., & Usman, K. (2020). HASIL BELAJAR PADA MASA PANDEMI MELALUI MODEL STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i1.299>
- Syaleh, M., Lubis, A. E., & Helmi, B. (2019). KONTRIBUSI GAYA MENGAJAR RESIPROKAL TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.11>