

## Model Permainan Bulu Tangkis Berbasis Fun Games Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di SDN 004 Muaro Sentajo

Arga Dosi Putra Perdana<sup>1</sup> Aref Vai<sup>2</sup> Muhammad Imam Rahmatullah<sup>3</sup> Oca Fernandes Af<sup>4</sup>

Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

Email: [arga.dosi1367@student.unri.ac.id](mailto:arga.dosi1367@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model permainan bulu tangkis berbasis fun games untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo. Berdasarkan permasalahan maka peneliti memberikan bagaimana model permainan bulu tangkis berbasis fun games untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar PJOK setelah diterapkannya pembelajaran model fun games pada siswa Kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo, sehingga dapat meningkatkan minat belajar PJOK setelah diterapkan pembelajaran model fun games. Bentuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silbus, materi) ataupun output (hasil belajar). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo sebanyak 33 siswa/siswi. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan lembar penilaian afektif, lembar penilaian psikomotorik, dan lembar penilaian kognitif. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis fun games kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo dengan peningkatan rata-rata nilai yang dicapai siswa pada saat siklus I dengan kategori baik namun belum mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%, hanya mencapai nilai persentase sebesar 57,58% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya sebesar 81.02 dengan kategori baik, karena terletak pada rentang 80-90. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam melakukan permainan bulu tangkis berbasis fun games sudah lebih baik dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,91% dan telah lebih dari 80% yang lulus akan nilai KKM (80) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa sebesar 86,28 dengan kategori Baik karena terletak pada rentang 80-90

**Kata Kunci:** Bulu Tangkis, Fun Games, Minat Belajar

### Abstract

*The problem in this research is how to play badminton based on fun games to increase students' interest in learning at SDN 004 Muaro Sentajo. Based on the problem, the researcher provides a model for playing badminton based on fun games to increase students' interest in learning at SDN 004 Muaro Sentajo. This research aims to determine interest in learning PJOK after implementing fun games model learning in Class VI students at SD Negeri 004 Muaro Sentajo, so that it can increase interest in learning PJOK after implementing fun games model learning. This form of research is quantitative research. The method used is Classroom Action Research (PTK). PTK focuses on the class or the teaching and learning process that occurs in the class, not on class input (syllabus, material) or output (learning outcomes). The population and sample in this research were 33 class VI students at SD Negeri 004 Muaro Sentajo. The type of data used in this research uses quantitative methods. The data analysis technique used in this research was using an affective assessment sheet, psychomotor assessment sheet, and cognitive assessment sheet. Based on the research results, there is an increase in students' interest in learning at SDN 004 Muaro Sentajo through the badminton game model based on fun games for class VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo with an increase in the average score achieved by students during cycle I in the good category but not yet achieving a complete score. classical of 80%, only achieved a percentage score of 57.58% with the number of students who completed 19 students with an average score achieved by students of only 81.02 with the good category, because it lies in the 80-90 range. Meanwhile, cycle II showed that students'*

*interest in learning to play badminton based on fun games was better with classical completion at 90.91% and more than 80% had passed the KKM score (80) with the number of students completing it being 30 people. students with an average score achieved by students of 86.28 in the Good category because it is in the 80-90 range*

**Keywords:** Badminton, Fun Games, Interest in Learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi manusia karena pada dasarnya manusia lahir belum membawa apapun kecuali dasar yang perlu dikembangkan untuk mengalami kemajuan. Untuk kemajuan tersebut, manusia wajib melaksanakan pendidikan baik secara formal, informal, maupun non formal. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, jasmani, rohani, spiritual, material, maupun kematangan berfikir. Pendidikan ada untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Andari Dewi Purnama, 2018). Pendidikan mencakup beberapa mata pelajaran dimana salahsatu darimata pelajaran itu adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), tanpa adanya PJOK maka pendidikan yang lainnya tidak akan berjalan dengan baik, begitupun sebaliknya PJOK tanpa adanya pendidikan yang lain juga tidak akan berjalan dengan baik, maka antara PJOK dan lainnya tidak dapat berjalan sendiri-sendiri. (Ujan, dkk, 2018). Olahraga pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang mendapat manfaat dari aktivitas fisik, mental, dan emosional (Emral, 2017). Olahraga tidak hanya mengembangkan tubuh dan pikiran, tetapi juga melakukan olahraga yang menyenangkan dan permainan yang menyenangkan dapat melatih pikiran yang gelisah atau terganggu, biasanya dimainkan secara bertahap, disukai semua orang, dan dianggap oleh banyak orang sebagai olahraga yang *fun* (menyenangkan) (Sari & Marhaendra, 2021). Menurut (Nasution & Suharyana, 2015) fun game sebagai sarana untuk mengasah keberanian dan sebagai sarana penyegaran dan keceriaan yang membuat rasa bosan hilang dalam sekejap.

PJOK adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Seperti yang telah dijelaskan oleh (Nurjaya dan Mulyana 2016) bahwa PJOK merupakan suatu proses pendidikan yang berhubungan dengan upaya-upaya mengembangkan seluruh potensi siswa. PJOK diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap- mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Gunawan, Darmawan, & Maskur, 2017). Di Indonesia permainan olahraga yang sering dimainkan antara lain seperti sepak bola, bola basket, bola voli, bulutangkis. Bulutangkis didefinisikan sebagai olahraga yang permainannya dijalankan oleh dua orang, atau adakalanya empat orang, yakni untuk pemain ganda yang terpisah oleh net dan dilakukan di lapangan berbentuk persegi panjang (Rusdiana et al., 2020). Sebagaimana yang dipaparkan oleh (Zulbahri & Melinda, 2019), bulutangkis ialah olahraga yang permainannya dilangsungkan dengan mempergunakan alat pukul, yaitu raket, dan pemainnya berjumlah dua orang untuk tunggal, sementara dua pasangan untuk ganda. Dalam bulutangkis, pemainnya dikategorikan menjadi pemain tunggal dan ganda, di mana mereka saling menjadi lawan dengan nomor pertandingannya, tetapi terdapat net yang terpasang di area tengah lapangan dan fungsinya sebagai batas bagipara pemainnya (Sholeh, 2022). Menurut Dhedhy Yuliawan dalam (Aminuddin, 2019). Bulutangkis merupakan permainan olahraga yang dimainkan satu lawan satu (tunggal) atau dua lawan dua (ganda) dengan cara

memukul *shuttlecock* atau *cock* menggunakan raket melewati net sehingga berusaha mengembalikan *cock* tersebut agar tidak jatuh di area sendiri. Hamid dan Aminuddin (2019:52), “bahwa bulutangkis (badminton) adalah olahraga yang memerlukan kecepatan dan kelincahan bergerak memukul *shuttlecock*, teknik langkah kaki (*footwork*) dan pukulan (*stroke*) yang benar akan menghasilkan pukulan yang baik. Olahraga ini mempunyai 5 partai pertandingan diantaranya yaitu Tunggal Putra (*Men Single*), Tunggal Putri (*Women Single*), Ganda Putra (*Mens Double*), Ganda Putri (*Womens Double*) dan Ganda Campuran (*Mix Double*)”.

Tujuan dari dimainkannya bulutangkis ialah berupaya agar *shuttlecock* di area permainan lawan bisa dijatuhkan, serta agar *shuttlecock* tidak bisa dipukul lawan dan dijatuhkan di area sendiri (Subarkah & Marani, 2020). *Shuttlecock* bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak refleks yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi. Berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa bulutangkis adalah permainan Jasmani yang dilakukan 1 sampai 2 orang dipisahkan dengan jaring net alat yang digunakan yaitu raket dan *shuttlecock* sebagai bola serta cara gerakan memukul dengan refleks yang cepat dan lambat. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran PJOK dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran (Putra, 2019). Dikarenakan pembelajaran tanpa minat suatu hal cukup sulit untuk dilakukan karna minat muncul dari dalam diri untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Sebagai seorang guru, khususnya gurumata pelajaran PJOK, diharapkan mampu menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan pertumbuhan peserta didik, untuk itu guru diharapkan mempunyai model-model pembelajaran, teknik-teknik modifikasi pembelajaran PJOK dan strategi lainnya sehingga tercipta proses pembelajaran yang bermakna, bernilai dan gembira. Pembelajaran yang menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan akan sangat bermakna sehingga menimbulkan *feedback* yang baik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran PJOK yang penulis lakukan di SDN 004 Muaro Sentajo banyak sekali faktor penghambat dalam penyampaian pembelajaran PJOK, siswa sering merasa cepat jenuh karena pendekatan guru yang masih cenderung pendekatan teknik, dan kurangnya antusias guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran PJOK. Contohnya sajian materi kurang menantang, guru olahraga di SDN 004 Muaro Sentajo kurang memahami tentang bulutangkis, kurangnya keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran yang cocok sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan bulutangkis. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, kurangnya peran siswa SDN 004 Muaro Sentajo khususnya kelas VI dalam proses pembelajaran sehingga daya kemenarikan terhadap sajian pembelajaran ini menjadi rendah. Pada akhirnya dalam penyampaian materi pembelajaran tidak bisa disampaikan dengan sebagaimana mestinya. Akan tetapi, juga untuk berhasil dan tidaknya penyampaian materi pembelajaran tidak terlepas dari adanya minat dari siswanya untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Oleh karena itu penulis merasa perlu meneliti masalah tersebut, apabila ini dibiarkan terus terjadi lambat laun aktifitas pembelajaran PJOK akan terlihat monoton dan tidak akan terlihat konstribusinya dalam membantu mengembangkan proses tujuan pendidikan. Terutama pada materi bulutangkis para siswa banyak yang kurang tertarik dalam materi ini, karena banyak guru yang memberi materi secara konvensional seperti melakukan permainan tunggal (1vs1) atau ganda (2 vs 2), sehingga banyak siswa yang

bosan dan jenuh menunggu giliran untuk bermain. Dalam pemecahan masalah tersebut penulis dalam penelitian ini ingin mengembangkan permainan bulutangkis menggunakan model *fun games* permainan minton mini yang bisa membantu proses pembelajaran PJOK menjadi lebih menarik. Dalam pembelajaran Bulutangkis khususnya di sekolah dasar akan lebih cocok menggunakan model bermain, karena dunia anak-anak sekolah dasar adalah bermain.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silbus, materi) ataupun output (hasil belajar). Pelaksanaan penelitian tindakan ini mencakup dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 004 Muaro. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa/siswi kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo. Sampel dalam penelitian ini menggunakan siswa/siswi kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo sebanyak 33 siswa/siswi. Metode pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian afektif, lembar penilaian psikomotorik, dan lembar penilaian kognitif. Berdasarkan hasil analisis ataupun refleksi pada siklus I dan II terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, maka peneliti akan menyimpulkan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak. Jika aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sesuai atau melampaui indikator keberhasilan, maka model permainan *fun games* minton mini dalam pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar permainan bulutangkis pada peserta didik SDN 004 Muaro Sentajo. Untuk menentukan nilai akhir minat belajar yang diperoleh masing-masing peserta didik. Setelah data terkumpul lalu diberi skor atau nilai dari tiap-tiap jawaban responden dengan berpedoman sebagai berikut : Untuk jawaban “ya” mendapat nilai 1. Untuk jawaban “tidak” mendapat nilai 0. Teknik yang dipakai untuk menganalisis data penelitian adalah statistik deskriptif prosentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Prosentase skor (%) =  $n/N \times 100\%$

Keterangan:

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor jawaban menurut Hadi dalam (Hatta Zulfikar El Famoies et al.,2013).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas subjek saat proses pembelajaran berlangsung seperti ketertarikan subjek terhadap penggunaan melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* pada pembelajaran permainan bulu tangkis berbasis *fun games*, kemampuan subjek dalam melakukan gerakan demi gerakan hingga menyelesaikan gerakan secara keseluruhan melalui melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games*, keaktifan subjek pada pembelajaran permainan bulu tangkis berbasis *fun games* dalam meningkatkan kemampuan konsep gerak, serta perhatian subjek dalam menanggapi penjelasan mengenai gerakan demi gerakan pada pembelajaran permainan bulu tangkis berbasis *fun games*. Ketuntasan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo melalui melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Minat Belajar Peserta Didik Di SDN 004 Muaro Sentajo Siswa Dari Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Kriteria	Jumlah	%	Rata-rata	Kategori
--------------	----------	--------	---	-----------	----------

				Ketuntasan Klasikal	
Siklus I	Tuntas	19	57,58%	81,02	Belum Tuntas
	Belum Tuntas	14	42,42%		
Siklus II	Tuntas	30	90,91%	86,28	Tuntas
	Belum Tuntas	3	9,09%		

Dari tabel di atas diketahui bahwa persentase ketuntasan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* pada siklus I dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 57,58% (19 siswa), sedangkan siklus II tercapai ketuntasan sebesar 90,91% (30 siswa). Karena indikator yang ditetapkan sudah tercapai, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian siklus berikutnya. Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa dengan melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games*, suatu gerakan yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi akan disajikan secara bertahap untuk selanjutnya diberikan contoh gerakan melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games*, sehingga gerakan tersebut dapat dipahami dan dikuasai dengan baik.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo terdapat peningkatan, dimana pada siklus I hanya 19 orang siswa yang tuntas sedangkan pada siklus II ada 30 orang siswa yang tuntas. Selama penelitian berlangsung di kelas ditemukan beberapa perubahan tingkah laku siswa yang mengacu kearah positif diantaranya siswa menjadi lebih bersemangat saat mengikuti pelajaran, siswa menjadi lebih memperhatikan guru saat belajar di dalam ruangan kelas, siswa menjadi lebih kritis saat kegiatan diskusi berlangsung, hal ini karena siswa saling berlomba untuk menjawab saat mencari jawaban dari pertanyaan yang guru berikan. Melalui melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* guru dapat memperbaiki minat belajar siswa dalam permainan bulu tangkis. Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Dimana terdapat peningkatan kemampuan rata-rata siswa dalam melakukan permainan bulu tangkis berbasis *fun games*, pada saat siklus I hanya mencapai kategori kurang dengan nilai rata-rata hanya mendapatkan nilai 81,02. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa adalah 86,28.

Pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* maka minat belajar permainan bulu tangkis dapat ditingkatkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pada kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan praktek meningkat bila dibandingkan pada siklus I, baik secara klasikal maupun secara individu. Tidak hanya praktek saja akan tetapi keaktifan yang lain juga meningkat seperti: perhatian tentang penjelasan materi, sikap kerjasama serta tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dipahami bahwa melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo siswa menjadi lebih baik

dari sebelumnya. Sehingga metode ini dapat juga digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang lain. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dalam tiga pertemuan, oleh sebab itu peneliti melakukan siklus kesatu dalam dua pertemuan, dan siklus ke dua satu pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo dapat meningkat, dimana pada siklus I hanya 19 orang yang tuntas sedangkan ada peningkatan setelah di terapkan model berbasis *fun games* sehingga pada siklus ke II terdapat 30 orang siswa yang tuntas.

Adanya peningkatan dari model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* ini terhadap minat belajar siswa yang di alami oleh siswa karena model ini cukup di senangi oleh siswa, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, siswa terlatih dalam melakukan gerakan permainan bulu tangkis berbasis *fun games* sehingga membuat siswa menjadi lebih mahir dari sebelumnya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa dimana setelah penerapan model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* kemampuan siswa dalam gerakan permainan bulu tangkis berbasis *fun games* menjadi semakin baik. Relevan dengan penelitian Bidari (2022) yang berjudul pengaruh metode outbound *fun game* dan seberapa besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas XI MA Al Badriyah Sundak Rarang Lombok Timur Tahun ajaran 2021/2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasi (correlation) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan hasil analisis regresi linier diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan nilai t hitung sebesar  $5,906 > t$  tabel 2,048 dengan nilai koefisien determinasi/ R Square sebesar 0,555, yang mengandung pengertian bahwa  $H_0$  ditolak dengan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel Metode Outbound Fun Game (X) terhadap variable Minat Belajar Siswa (Y).

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisa dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian bahwa terdapat peningkatan minat belajar peserta didik di SDN 004 Muaro Sentajo melalui model permainan bulu tangkis berbasis *fun games* kelas VI SD Negeri 004 Muaro Sentajo dengan peningkatan rata-rata nilai yang dicapai siswa pada saat siklus I dengan kategori baik namun belum mencapai nilai ketuntasan klasikal sebesar 80%, hanya mencapai nilai persentase sebesar 57,58% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa hanya sebesar 81.02 dengan kategori baik, karena terletak pada rentang 80-90. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam melakukan permainan bulu tangkis berbasis *fun games* sudah lebih baik dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,91% dan telah lebih dari 80% yang lulus akan nilai KKM (80) dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang siswa dengan nilai rata-rata yang dicapai siswa sebesar 86,28 dengan kategori Baik karena terletak pada rentang 80-90.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, H. dan. (2019). Pengertian Bulutangkis (Badminton) Universitas Negeri Sriwijaya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951– 952., 10–27.
- Bidari, B., & Hidayatillah, B. (2022). Pengaruh Metode Outbound Fun Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Al Badriyah Sundak Rarang Lombok Timur Tahun 2020/2021. *Al-Fakkaar*, 3(1), 42-56. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/alf.v3i1.2870>
- Dewi Purnama, A ., Hakim Lubay, L., Dasar Negeri Burujul Kulon,S.,& Jatiwangi , K. (2018). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Melalui Penerapan Modifikasi Alat Dalam Permainan BolaKecil.Tegar*,1(2), 10-16.<http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>.

- Emral. (2017). Pengantar Teori dan Metodologi Pelatihan Fisik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Gunawan, Ade, Deni Darmawan, and Maskur. 2017. "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket DiSman 27." 2 (September):314–36.
- Hatta Zulfikar El Famoos, M., Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Mo., & Ilmu Keolahragaan, F. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Bulutangkis Pendekatan Lonton Penjasorkes Siswa Kelas V. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(9). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Nasution, I.E., & Suharjana, S. (2015). Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Berbasis Kelincahan Dengan Pendekatan Bermain. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 178–193. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6241>
- Nurjaya dan Mulyana D. (2016). Mengembangkan Perilaku Asosiatif Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Konteks Pembelajaran Penjas. 2(1), hlm.53
- Putra, Y. L., & Khairuddin, K. (2019). Analisis Soal Ujian pada Mata Pelajaran PJOK SMPNegeri 4 Padang Panjang. *Jurnal JPDO*, 2(1), 13-141.
- Rusdiana, A., Suharja, H., Imanudin, I., Kusdinar, Y., Syahid, A. M., & Kurniawan, T. (2020). Effect of fatigue on Biomechanical Variabel Changes in Overhead Badminton Jump Smash. *Annals of Applied Sport Science*, 8(1), 1-9. <https://doi.org/10.29252/aassjournal.895>.
- Sari, G., & Marhaendra, F. (2021). Pengaruh Latihan *Fun Games* Terhadap Tingkat Kebosanan Atlet Bolavoli Putra Putri Ekstrakurikuler Sma Kartika Iv-3 Surabaya. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 104–108. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasiolahraga/article/view/37831>
- Sholeh, M. (2022). Peningkatan Pukulan Smash Atlet Bulutangkis Utp Surakarta. *PROFICIO*, 3(1), 58–64.
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal MensSana* 5(2), 106–114. <https://doi.org/10.24036/menssana.050220.02>
- Ujan, Y. R. Y., & Nugroho, D. (2018) Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar LayUp Kanan Bola Basket Pada Siswa Kelas X IPS 5 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(1).
- Zulbahri, & Melinda, C. (2019). Metode Practice Style dan Guided Discovery Style Serta Keterampilan Teknik Dasar Atlet Bulutangkis. *Prosiding SENFIKS (Seminar Nasional Fakultas Ilmu Kesehatan Dan Sains)*, 1(1), 28–37.