
**PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SERVIS BULU TANGKIS BERBASIS VLOG
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMP NU TERPADU
BREBES**

Zaini Nadhif¹⁾, Ribut Wahidi²⁾, Dadan Muldan³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Agustus) (2023)

Disetujui (September) (2023)

Dipublikasikan (Oktober)
(2023)

Keywords:

*Teaching Media, Teaching
Materials, Vlogs. Badminton,
Basic Service Techniques*

Abstract

The purpose of this research and development is to develop teaching materials and teaching media based on vlogs, as well as, to determine student learning responses to the development of teaching materials and learning media based on Vlogs for class VIII SMP NU Terpadu Kab. BREBES. This study uses the Research & Development Research & Development method from Borg and Gall which consists of 8 stages. Collecting data using data using questionnaires, interview guidelines and observation sheets. The results of this development research are 1) It has succeeded in developing vlog-based teaching materials and teaching media, 2) This development product has been proven valid based on the results of the questionnaire obtained from the validator's responses.

© 2023 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:

Author, Zaini Nadhif

Department, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Affiliasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: zaininadhif@mhs.upmk.ac.id

PENDAHULUAN

Pembinaan pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat, kuat, terampil dan disiplin mental yang baik dihasilkan manusia yang produktif. Semakin maju kebudayaan suatu bangsa, maka semakin maju pula manusia menggunakan intelektualnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa zaman modern ini betapa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Sering manusia dihadapkan pada permasalahan yang senantiasa berupaya untuk mengatasi dan memecahkannya. Demikian halnya dengan ilmu pengetahuan tentang olahraga. Setapak demi setapak manusia mampu menciptakan metode latihan yang cocok dengan cabang olahraga yang diinginkan.

Hakikat olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri dan dengan orang lain atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam. Kegiatan olahraga meliputi gaya pertandingan, maka kegiatan ini harus dilaksanakan dengan semangat atau jiwa sportif. Olahraga juga dapat membuat tubuh seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas, peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga, seperti mengadakan pertandingan-pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan.

Olahraga merupakan salah satu bidang yang harus diperhatikan saat ini dalam pembangunan, karena olahraga bisa meningkatkan dan mengharumkan nama bangsa dipentas regional dan internasional. Undang-undang RI No 3 tahun 2005 pasal 1 ayat 13 tentang sistem olahraga nasional menjelaskan bahwa "olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan

olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”.

Proses pembelajaran di Indonesia dikembangkan menjadi pembelajaran yang kita kenal dengan istilah “PAKEM” yang merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan. Untuk dapat menghasilkan sistem pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, maupun yang menyenangkan.

Pembina pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat, kuat, tampil dan disiplin mental yang baik agar dari padanya dihasilkan manusia yang produktif. Semakin maju kebudayaan suatu bangsa, maka semakin maju pula manusia menggunakan intelektualnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa zaman yang modern ini betapa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Sering manusia dihadapkan pada berbagai permasalahan yang senantiasa berupaya untuk mengatasi memecahkannya. Demikian halnya dengan ilmu pengetahuan yang membidangi tentang gerak yang ditimbulkan oleh tubuh, yaitu ilmu pengetahuan dalam bidang olahraga. Setapak demi setapak manusia mampu menciptakan metode pembelajaran yang cocok dengan olahraga yang diinginkan.

Kegiatan olahraga mempunyai tujuan untuk membina dan meningkatkan kesegaran jasmani dan rohani secara optimal. Sementara tujuan kegiatan olahraga itu sendiri sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, seperti tercantum dalam undang-undang RI No 20 tahun 2003 “Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi negara demokrasi serta tanggung jawab”.

Searah dengan tujuan undang-undang RI Nomer 20 tahun 2003 diatas, pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kedapatan kepada peserta didik terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani tidak dipisahkan dari olahraga karena merupakan bagian dan saling mempengaruhi satu sama lain. Olahraga cukup mendominasi dalam kurikulum pendidikan jasmani pada semua tingkatan persekolahan. Adapun jenis-jenis olahraga adalah : Sepak bola, Sepak takraw, Bulutangkis, Bola Basket, Futsal, Atletik, Senam dan olahraga lainya yang bersifat permainan baik permainan bola besar maupun permainan bola kecil, dan salah satu dari olahraga yang telah di sebutkan adalah bulutangkis.

Olaharaga yang yang dimainkan dengan kok dan raket, kemungkinan berkembang di mesir kuno sekitar 2000 tahun lalu tetapi juga di sebut-sebut di india dan Republik Rakyat Tiongkok (China), di tiongkok terdapat permainan yang disebut Jianzi yang melibatkan penggunaan kok tetapi tanpa raket. Alih-alih , koknya dimanipulasi dengan kaki, Objektif permainan ini adalah untuk menjaga kok agar tidak tersentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Di Inggris sejak zaman pertengahan permainan anak-anak yang disebut Battledores dan shuttlecock sangat populer. Anaka-anak pada waktu itu biasanya akan memakai dayung atau tongkat (Battledores) dan bersiasat bersama untuk menjaga kok tetap di udara dan mencegahnya dari sentuhan tanah. Ini cukup populer untuk menjadi nuansa harian di jalan-jalan London pada tahun 1854 ketika majalah Punch mempublikasikan kartun untuk ini. Penduduk Inggris membawa permainan ini ke Jepang, Republik Rakyat Tiongkok, dan Siam (sekarang Thailand) selagi mengkoloniasi Asia. Ini kemudian dengan segera menjadi pemain anak-anak di wilayah setempat mereka.

Olahraga kompetitif bulutangkis diciptakan oleh petugas Tentara Britania di Pune, India pada abad ke-19 saat mereka menambahkan jarring dan memainkan secara persaingan, Oleh sebab kota Pune dikenal sebelumnya sebagai Poona, permainan tersebut juga dikenal sebagai Poona pada masa itu, Para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada tahun 1850-an.

Olahraga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Issac Spratt, seseorang penyalur mainan Inggris, berjudul “Badminton Battledore- a new game” (“Battledore bulutangkis – sebuah permainan baru”). Ini melukiskan permainan tersebut dimainkan di Gedung Badminton (Badminton House), estat Duke of Beaufort’s di Gloucestershire, Inggris. Rancangan

peraturan yang pertama ditulis oleh klub Badminton Bath pada tahun 1877. Asosiasi bulutangkis Inggris dibentuk pada 1893 dan kejuaraan internasional pertamanya berunjuk gigi pertama kali pada 1899 dengan Kejuaraan All England. Bulutangkis menjadi sebuah olahraga populer di dunia, terutama di wilayah Asia Timur dan Tenggara, yang saat ini mendominasi olahraga ini, dan di negara-negara Skandinavia.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk kedalam olahraga permainan, Bulutangkis dapat dimainkan didalam maupun diluar ruangan, diatas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis di bagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan. (Toni Grice 2007:2)

Servis dilakukan dari satu sisi lapangan (kiri atau kekanan) menyilang menyebrangi jaring ke area lawan. Bila kok jatuh diluar area tersebut maka kok dinyatakan “Keluar” dan poin untuk penerima servis. Posisi kiri atau kanan tempat servis dilakukan ditentukan dari jumlah poin yang telah dikumpulkan oleh pemain yang akan melakukan servis, posisi kanan untuk jumlah poin genap dan posisi kiri untuk jumlah poin ganjil. Servis dari posisi kanan juga dilakukan saat jumlah poin masih nol. Pada set pertama pemain atau pasangan yang melakukan servis untuk pertama kali ditentukan dengan undian, sedangkan untuk set berikutnya dilakukan oleh pemenang dari set sebelumnya.

Melakukan servis backhand atau forehand dalam permainan bulutangkis bukan hanya sekedar melakukan servis. Semua itu ada cara dan melatihnya, perlu kita ketahui dalam permainan bulutangkis servis merupakan modal awal untuk meraih point. Jika kita melakukan dengan benar maka lawan akan sulit mengembalikannya dan pasti akan berubah point tapi sebaliknya kalau melakukan dengan asal-asalan maka lawan akan dengan mudah mengembalikannya.

Pada umumnya servis ini arah dan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Kok juga sedapat mungkin melayang relative dekat diatas jarring net. Oleh karena itu jenis servis backhand ini sering dilakukan oleh pemain ganda. 1. Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah ke sasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan sehingga dengan sikap seperti ini, titik berat badan berada diantara kedua kaki. Jangan lupa, sikap badan tetap rileks dan penuh konsentrasi. 2. Ayunan raket relative pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan. Dengan irama gerak berkelanjutan dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan. 3. Sebelum melakukan servis perhatikan posisi dan sikap dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan kok ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan. 4. Biasakan berlatih dengan jumlah kok yang banyak dengan berulang-ulang tanpa mengenal rasa bosan sampai dapat menguasai gerakan dan ketrampil servis ini dengan utuh baik dan sempurna.

Untuk itu dibutuhkan stimulus yang membangkitkan semangat dan motivasi siswa dengan model belajar yang asik bahan ajar yang menarik dan media pembelajaran yang kreatif apalagi saat ini sedang diminati oleh banyak siswa, yang membuat penasaran sesuai dengan masanya, karena seiring perkembangan zaman, teknologi juga berkembang sedemikian pesat semua hal yang bisa di akses dengan mudah. Untuk menyeimbangkan perkembangan kemajuan tersebut terhadap pendidikan dalam hal ini pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka perlu adanya pengembangan baik dari segi pengemasan dan penyajian bahan ajar, metode, cara penyampaian materi, maupun media pembelajaran. Guru juga sebaiknya lebih kreatif dalam mengikuti perkembangan dunia anak didik seiring perkembangan pesatnya teknologi, dengan begitu siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media dan bahan ajar berbasis vlog (video blog) dalam dunia pendidikan. Video pada umumnya dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dari sekedar teks dan berbicara mengenai blog merupakan media baru dalam dunia pendidikan, hal tersebut memungkinkan peserta didik merasakan suasana baru, memberikan tantangan baru, dan memberikan proses belajar yang menyenangkan selain itu siswa dapat lebih memahami materi mata pelajaran karena bisa jadi dalam proses take video secara berulang-ulang, siswa juga dapat mengeksplor kemampuan-kemampuan lainnya seperti halnya kemampuan kreatif, berbicara, mengolah pesan agar lebih menarik, dan video sebagainya.

Vlog belakangan ini sedang hits, booming dan digandrungi khususnya pada kalangan remaja, apalagi yang disebut saat ini “kids zaman now” sudah sedemikian canggih, hingga banyak atau bahkan

hampir semua memiliki gadget, smartphone atau android yang bisa akses Vlog kemanapun dan dimanapun. Vlog, selain dimaksudkan untuk memudahkan proses belajar siswa, mempunyai misi yang tidak kalah penting juga untuk mengarahkan peserta didik supaya memanfaatkan fasilitas yang mereka miliki dengan hal-hal yang lebih produktif dan positif.

Media Vlog adalah sebagai alat diperoleh dari guru mata pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran teknik dasar servis backhand bulutangkis pada siswa kelas VIII A SMP NU Terpadu Brebes. Berdasarkan informasi yang diperoleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP NU Terpadu Brebes bahwa KKM pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan materi eknik dasar servis bulutangkis masih dibawah nilai KKM. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila jumlah siswa yang tuntas berjumlah 75%.

SMP NU Terpadu Brebes, penelitian melihat adanya kemauan atau minat-minat siswa Kelas VIII A dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Salah satunya kemauan siswa mengikuti pembelajaran olahraga bulutangkis, disini siswa dapat dengan aktif dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis yang diajarkan oleh guru bersangkutan. Dari hasil pra-riiset di SMP NU Terpadu Brebes, dalam kegiatan pembelajaran olahraga bulutangkis peneliti mengamati siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan. Namun pada kenyataan dari metode mengajar yang telah dilakukan pada siswa Kelas VIII A SMP NU Terpadu Brebes, tidak membuat siswa memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan teknik-teknik dasar bermain bulutangkis khususnya dalam melakukan servis.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan validasi produk pendidikan, Pengembangan yang dilakukan dapat berupa proses, prosuk, maupun ranvangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar dan media pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, materi teknik dasar servis bulutangkis dengan media berbasis Vlog. Diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar dan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang sesuai dengan materi yang diperlukan di SMP NU TERPADU BREBES dan menjadi produk pemebelajaran yang menarik, layak serta efektif.

Model diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang sederhana atau mudah, dengan begitu akan lebih memudahkan dalam memahaminya, model pengembangan yang digunakan pada proses pengembangan media Vlog ini adalah model Borg and Gall. Menurut *Borg and Gall* ada sepuluh tahapan penegmbangan yaitu sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Penegembangan format produk awal, 4) Uji coba awal, 5) Revisi produk awal, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk.8)Uji lapangan, 9) Revisi produk akhir, 10) Desiminasi dan Implementasi.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara hasil observasi, serta validasi berupa komentar dan saran dari ahli desain bahan ajar, ahli media dan ahli isi materi pelajaran. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai masukan dan merevisi bahan ajar dan medianya yang berbasis Vlog.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil penilaian lembar validasi ahli desain bahan ajar, validasi ahli media, validasi ahli isi materi pelajaran dan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih respondent dengan mengalikan 100%. Selanjutnya hasil yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria penilaian.

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian

Tingkatan Pencapaian	Kriteria Kelayakan	Keterangan
0-20	Tidak Valid	Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
41-60	Cukup Valid	Revisi Kecil

61-80	Valid	Tidak Revisi	Perlu
81-100	Sangat Valid	Tidak Revisi	Perlu

Sumber: Tegeh (2014:43)

Berdasarkan kriteria diatas, bahan ajar berbasis vlog dinyatakan valid apabila memenuhi mulai dari 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika kriteria valid. Jika kriteria tidak valid maka perlu dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

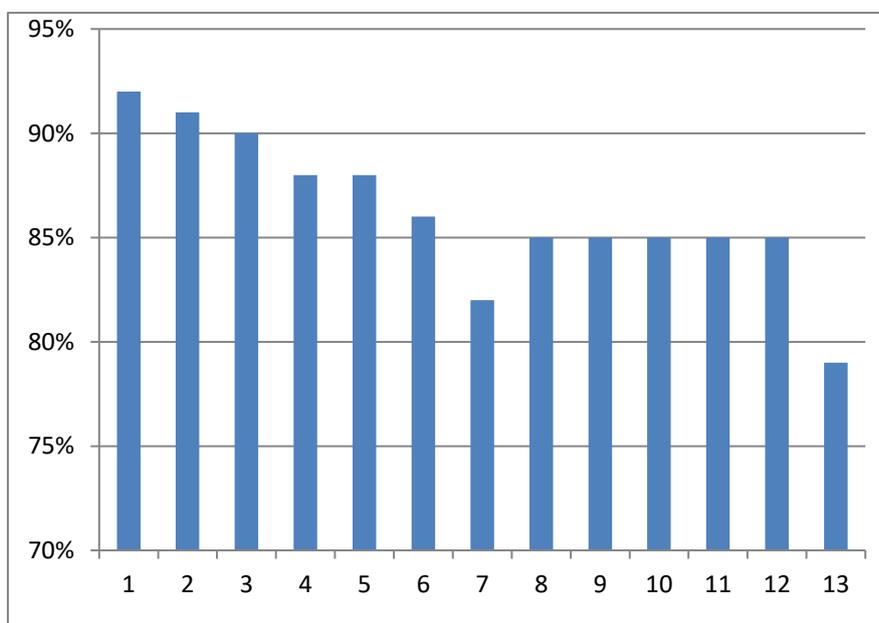
Uji coba lapangan dilaksanakan di SMP NU Terpadu Brebes, tepatnya pada kelas VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Peneliti mengamati proses belajar mengajar dan membandingkan sebelum adanya produk bahan ajar berbasis vlog dengan setelah adanya produk bahan ajar berbasis vlog. Peneliti menggantikan guru untuk mengajar dikelas VIII A dengan menjelaskan materi dengan bahan ajar yang telah di buat oleh peneliti.

1) Respon Siswa Terhadap Bahan Ajar Berbasis Vlog

Respon siswa terhadap bahan ajar berbasis vlog ini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{\sum skor}{\sum skor total} \times 100$$

Sedangkan data hasil tanggapan siswa akan diperoleh menggunakan angket. Berikut akan disajikan paparan deskriptif hasil penelitian uji lapangan, bahan ajar berbasis vlog ini yang diajukan dengan kuesiner angket:



Gambar 1. Grafik Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

- a) Pembelajaran dengan media vlog merupakan pengalaman baru
- b) Penggunaan media vlog menjadikan lebih termotivasi belajar.

- c) Audio dalam media sudah terdengar jelas
- d) Pembelajaran menggunakan vlog menarik dan menyenangkan.
- e) Pembelajaran dengan menggunakan vlog sesuai dengan pembelajaran yang siswa inginkan.
- f) Media vlog yang dikembangkan membantu memahami ketentuan teknik dasar servis.
- g) Media vlog yang dikembangkan membantu memahami manfaat materi teknik dasar servis bulutangkis.
- h) media vlog yang dikembangkan membantu dampak negative atau akibat cedera dalam salah dalam melakukan teknik yang benar.
- i) Media yang dikembangkan dapat dipahami uraian materinya dengan mudah.
- j) Media vlog yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi.
- k) Media vlog yang dikembangkan memudahkan siswa dalam belajar teknik dasar bulutangkis.
- l) Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis vlog siswa lebih termotivasi dalam mempelajari materi tentang teknik dasar bulutangkis.

Berdasarkan data penelitian pada grafik diatas yang dilakukan kepada 32 siswa kelas VIII A SMP NU Terpadu Brebes, media pembelajaran berbasis Vlog yang digunakan dalam meningkatkan motivasi siswa mempunyai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata presentase yang diberikan oleh siswa yaitu sebesar 86% jumlah ini berada antara 81%-100% sehingga penggunaan media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK dan secara umum media pembelajaran berbasis vlog ini tidak diperlukan revisi lagi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa bahan ajar dan media vlog merupakan inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan setelah bahan ajar dan media pembelajaran berbasis vlog di validasi oleh ahli bahan ajar, ahli uji materi, ahli uji media, ahli guru PJOK SMP NU Terpadu Brebes. Validasi yang dilakukan untuk menguji kualitas baik atau buruknya bahan ajar dan media vlog yang digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam penelitian produk pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, pertama ahli bahan ajar diperoleh penilaian 88% dengan kategori "Valid", kedua ahli uji materi diperoleh penilaian 80% dengan kategori "Valid", ketiga ahli uji media diperoleh penilaian skor 86% dengan kategori "Valid", keempat ahli guru PJOK diperoleh penilaian 86% dengan kategori "Valid". Dengan demikian produk bahan ajar dan media pembelajaran vlog yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar dan media ajar dan pembelajaran materi PJOK Kelas VIII-A di SMP NU Terpadu Brebes.

Respon Belajar Siswa Setelah Penggunaan Bahan Ajar dan media ajar PJOK Berbasis Vlog. Mengalami respon positif pada VIII A SMP NU Terpadu Brebes. Setelah diterapkan model pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dan media ajar berbasis vlog ini, terdapat siswa aktif bertanya seputar pelajaran didalam kelas, siswa mempunyai keinginan untuk menghilangkan rasa malas dalam belajar, siswa mempunyai sifat penasar terhadap sesuatu yang baru, siswa antusias dalam pembelajaran, siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak merasa jenuh, tidak ngobrol sendiri dikelas, dan tidak mengantuk selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ade M. R., Purwadi R., Wiraindra S.2009.Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: Universitas Terbuka

- Adib R. Setiawan, 2020. “Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Corona virus”, Jurnal Ilmu Pendidikan ,Vol.2 No 1:28-37
- Alfianika R., Ninit, 2012. Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish
- Arikunto R., Suharsimi, 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Ciputat Pres
- Andi Praswanto, 2018. “Sumber belajar dan pusat sumber belajar. Depok: Kencana
- Asawir R., Basyiruddin Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Gransido
- Arif Sadirman R. et al, 1984. “Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Manfaatnya. Jakarta: Pustekom Dikbud An PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. R., suharsimi, 2010. “Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Agus M. 2009. Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aksan. 2013. Mahir Bulutangkis. Bandung: Nuansa Cemdikia.
- Akbar R., Sa’dun, 2013. Instrument Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Anita R., Sri, 2010. Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pressindo
- Arifin R., Zainal, 2014. Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arsyad R., Azhar, 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajadgrafindo Pesada
- Erwin W, 2018. Mahir Penelitian Pendidikan Modern. Yogyakarta: Araska
- Marta Dinata, 2009. Teknik Dasar Bola Kecil Permainan Bulutangkis. Jakarta: Alfabeta.
- Husdarta R., Yudha Saputra . 2014. Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan kesehatan. Bandung: Alfabeta
- Hamdi R., Asep Saepul R., dan E. Bahruddin, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish
- Hamalik Oemar, 2007. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ika Lestari. 2013. “Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. Padang: Akademi Permata
- Kindarto Asdani. 2008. Belajar Sendiri Youtube. Jakarta: Grandmedia
- Media. Kaia, 2016. 13 Desember. Tujuan dari Vlog. Dikutip pada tanggal 17 November 2020 dari Youtube. Vlogging: <http://www.kaiamedia.com/tujuan-dari-vlog>.
- Majid R., dan Abdul, 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mudijono, 2006. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Rudi Susilana R., dan Cepi Riyana, 2009. Media Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima
- Poole. J. 2016. Belajar Bulutangkis. Bandung: Pionir Jaya
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta
- Susanto R., Ahmad, 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia
- Siregar R., Evelina R., dkk. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia
- Udin S. R., Winataputra, R., dkk, 2008. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardani, 2008. Teknik menulis karya ilmiah. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widyomoko R., dan Eko Putro, 2014. “Penelitian Hasil Pembelajaran di sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainuddin, 2011. Pedoman Pendidikan Modern. Solo: Fananie Center