



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PUKULAN LOB PADA PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI METODE DRILL PADA SISWA KELAS XI IPS SMA TUT WURIHANDAYANI

Irna Selvira¹, Agus Ismail², Suhardianto³, Iis Sudardi⁴

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

⁴SD Inpres Karuwisi 1, Makaasar, Indonesia

¹Email: irnaselvira1@gmail.com

²Email: aguspompo57@unimerz.ac.id

³Email: suhardiantosuhardianto@unimerz.ac.id

⁴Email: iishcicis@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode drill pukulan lob pada permainan bulutangkis siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan dalam dua siklus yang dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani yang berjumlah 16 orang siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 5 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Penelitian tindakan kelas, hasil penelitian dapat digambarkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis melalui metode drill pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani meningkat, berdasarkan hasil observasi pada siklus I hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis dalam kategori tuntas adalah sebanyak 7 siswa dengan presentase 43,75%, kemudian pada siklus II terjadi peningkatan presentase dalam kategori tuntas adalah sebanyak 16 siswa dengan presentase 100% berdasarkan hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis dapat meningkat pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani.

Kata kunci: Bulutangkis, Pukulan lob, Metode drill

EFFORTS TO IMPROVE TO LEARNING OUTCOMES OF LOB BLOWS IN BADMINTON GAMES THROUGH DRILLS OF THE ELEVENTH GRADE SOCIAL STUDIES STUDENTS AT SMA TUT WURIHANDAYANI

ABSTRACK

This research aimed to determine the improvement of students learning outcomes by using the lob drill method in the badminton game of the eleventh grade Social Studies students of SMA Tut Wuri Handayani This type of the research was classroom action research (CAR), carried out in two cycles where each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this research were the eleventh graded Social Studies students at SMA Tut Wuri Handayani totalling 16 students where were 5 male students and 11 female students. The data collection techniques used tests, documentation, and observation. Classroom antion research, the results of the research can be described that efforts to improve learning outcomes of lob brows in badminton games therough the drill method of the eleventh graded Social Studies students at SMA Tut Wuri Handayani had increased, based on observations in cycle in cycle I the results of learning lob brows in badminton game in the complete category were as many as 7 students with the percentage of 43,75%, then in the second cycle there was an increase in the percentage in the complete category as many as 16 students with the percentage of 100%. Based on the results of this research, it can be concluded that efforts to improve learning outcomes of lob blows in badminton game can increase of the eleventh graded Social Studies students at SMA Tut Wuri H andayani.

Keywords: Banminton, lob blows, Drill metode



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan, yaitu usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan kehidupan yang lebih baik. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan pendidikan yang berkualitas pendidikan harus dimulai dengan mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu proses pendidikan untuk mencerdaskan dan memberdayakan manusia serta mengembangkannya menjadi sumber daya berkualitas yaitu pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di SMA Tut Wurihandayani tentang teknik dasar pukulan lob pada permainan bulutangkis muncul permasalahan yaitu "Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran drill pukulan lob bulutangkis Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani", di karenakan siswa belum menguasai gerakan teknik pukulan lob dengan benar sedangkan pukulan lob merupakan Pukulan lob identik sebagai pukulan untuk memulai suatu serangan, karena tujuan pukulan lob adalah untuk merusak posisi lawan atau memaksa, lawan untuk jauh kebelakang agar lapangan depan terbuka.

Data nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari materi pukulan lob pada permainan bulutangkis belum mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan SMA Tut Wurihandayani yaitu 75. Hasil wawancara guru hanya ada 4 siswa dengan persentase 25% siswa tuntas atau nilai ≥ 75 dan 12 siswa dengan persentase 75% siswa tidak tuntas atau nilai ≤ 74 pada pembelajaran pukulan lob pada permainan bulutangkis, berdasarkan data nilai rata-rata hasil belajar pendidikan jasmani dikelas XI IPS masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yang ditetapkan di SMA Tut Wurihandayani yaitu 75 keberhasilannya.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berkeinginan untuk melakukan perbaikan terhadap permasalahan tersebut. Untuk mengatasi kelemahan dan hambatan tersebut maka peneliti akan menerapkan Metode pembelajaran drill. Metode drill akan di jadikan fokus saat melakukan pukulan lob selain itu metode drill juga Menuntut peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajar pukulan lob dengan baik dan benar sertas siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

METODE

Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang dikenal di lingkungan sekolah yaitu, penelitian ruang kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan praktik mengajar serta melakukan refleksi dan kemudian mempraktekkan secara sistematis terhadap berbagai persoalan yang ada di kelas. Menurut Winarno (2018:72) menyatakan bahwa, "penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan". Ciri atau karakteristik utama dalam penelitian tindakan adalah adanya partisipasi atau kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang

memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses perkembangan inovatif yang "dicoba sambil jalan" dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis melalui metode drill siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani

A. Subjek penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani dengan jumlah 16 orang siswa, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki.

Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya. Secara umum, penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri atas beberapa siklus atau pengulangan dari siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi; dan (4) refleksi.

B. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu :

Tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa terhadap pembelajaran penjas kes. Tes dilakukan pada akhir penelitian setelah dilakukan serangkaian tindakan.

Dokumentasi

Dokumentasi, dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data yang diperlukan selama penelitian berlangsung sebagai bahan acuan penarikan kesimpulan hasil penelitian nantinya dan sebagai tanda bukti pelaksanaan penelitian.

Observasi

Observasi digunakan untuk mendapatkan data dari hasil pemantauan secara langsung kepada subjek untuk memperoleh data yang lebih relevan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi terstruktur dan lebih mudah. Zaenal arifin (2017:29) menyatakan dengan adanya instrument penelitian, maka kita akan mengetahui sumber data yang akan kita teliti dan jenis datanya teknik pengumpulan datanya, instrument pengumpulan datanya.

Teknik Analisis Data

Renacana pelaksanaan pembelajaran dibuat dan digunakan untuk panduan peneliti untuk melaksanakan proses pembelajaran. Berikut aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:

Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa dalam pembelajaran *passing* atas permainan bola voli melalui model ring target yaitu menggunakan soal essay berjumlah 5 soal. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek kognitif adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Aspek afektif

Dalam aspek ini instrumen yang digunakan adalah *check list*. Dimana dalam instrumen aspek afektif ini berisi nama-nama subjek dan faktor-faktor yang hendak diteliti. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek afektif adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Aspek Psikomotor

Pada aspek psikomotor digunakan tes unjuk kerja yang bertujuan untuk mengetahui teknik dan kemampuan siswa melakukan teknik dasar *passing* atas permainan bola voli dengan kesempatan waktu 1 menit. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek psikomotor adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan proses gerak

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 70$$

2) Keterampilan hasil gerak

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30$$

Nilai Akhir

Nilai akhir hasil pembelajaran *passing* atas permainan bola voli melalui model ban target diperoleh dari gabungan ketiga aspek di atas. Untuk menentukan nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}}{3}$$

Nilai Ketuntasan

Untuk menentukan ketuntasan rekapitulas hasil belajar pada setiap siklus, rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai rata - rata}}{\text{Nilai tertinggi}} \times \text{Nilai terendah}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani

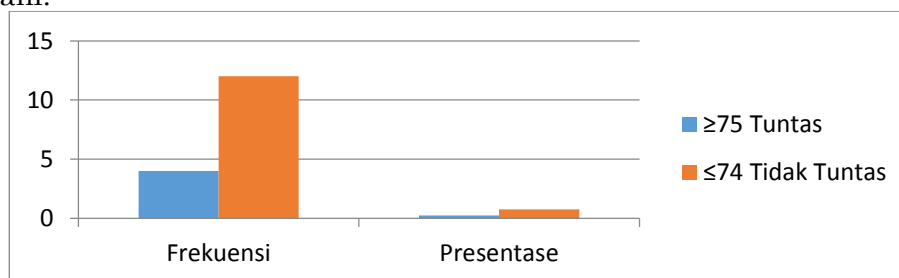
KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	4	25%
≤74	Tidak Tuntas	12	75%
	jumlah	16	100%

Sumber: Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar bulutangkis melalui metode drill pada siklus pertama adalah 25% tuntas dari jumlah frekuensi 4 dan 12 tidak tuntas 75% dari jumlah presentase 75%.

Jadi data awal siswa belajar pukulan lob siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani. Dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini.

Diagram 4.2 persentase data awal Hasil Belajar Pukulan Lob Siswa Kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani.



Berdasarkan diagram batang presentase data awal hasil belajar pukulan lob bulutangkis siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani. sebelum dilakukan tindakan dapat dijelaskan bahwa dari jumlah keseluruhan siswa yang belum ada peningkatan hasil belajar pukulan lob dinyatakan tidak tuntas sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 75% dan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 4 orang siswa dengan presentase 25%.

Hasil penelitian pada siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi pukulan lob dengan metode drill sebanyak 1 kali pertemuan materi pembelajaran dan untuk pertemuan ketiga yaitu penilaian, pengambilan tes kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hasil penelitian siklus I, maka presentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.2 Deskripsi ketuntasan hasil belajar pukulan lob siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani.

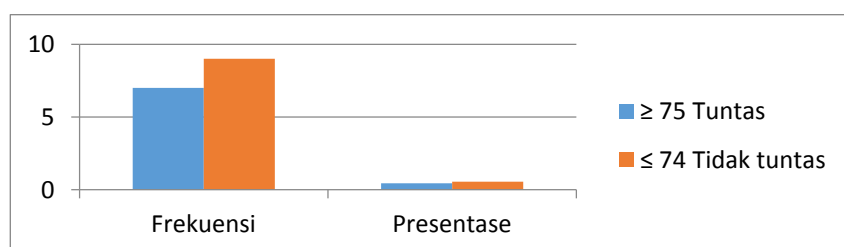
KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	7	43,75%
≤74	Tidak Tuntas	9	56,25%
	jumlah	16	100%

Sumber: Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar teknik pukulan lob melalui metode drill pada siklus pertama adalah 43,75% yang tuntas dari jumlah frekuensi 7 dan 9 tidak tuntas dari jumlah presentase 56,25%.

Jadi hasil belajar teknik pukulan lob pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandani dengan metode drill pada siswa mencapai presentase tuntas 43,75% dan yang tidak tuntas mencapai 56,25% dapat dilihat dari diagram batang skor nilai persentase pada siklus 1 berikut ini:

Gambar 4.2. diagram batang skor nilai presentase siklus I



Berdasarkan diagram batang diatas skor nilai persentase pada siklus I, tampak bahwa 16 sampel penelitian, terdapat 56,25% siswa yang tidak tuntas dengan frekuensi 9 dan 43,75% siswa yang tuntas dengan frekuensi 9.

Hasil penelitian siklus II

Pada kegiatan yang dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi pukulan lob pada permainan bulutangkis dengan metode drill. Sebanyak 3 kali pertemuan dan pertemuan ketiga pengambilan tes yang dinilai melalui dari rana kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat persentase ketuntasan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani, dengan teknik pukulan lob di bawah ini:

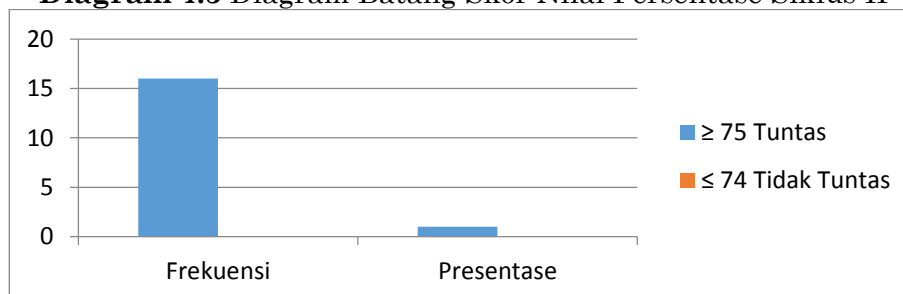
Tabel 4.3. Deskripsi ketuntasan siklus II Hasil Belajar Pukulan Lob Kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani.

KKM	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥75	Tuntas	16	100%
≤74	Tidak Tuntas	0	0%
	jumlah	16	100%

Pada tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar pukulan lob pada siklus II sebanyak 100% tuntas dari jumlah 16 orang siswa, dan 0% tidak tuntas dari jumlah frekuensi 0 siswa.

Jadi peningkatan hasil belajar pukulan lob pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani melalui metode drill pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 100% dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus II sebagai berikut:

Diagram 4.3 Diagram Batang Skor Nilai Persentase Siklus II



Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus II diatas, tampak bahwa dari 16 sampel penelitian, terdapat 0% siswa siswa yang tidak tuntas dan 100% siswa yang tuntas.

PEMBAHASAN

Pembahasan siklus I

Dari hasil pembelajaran pada siklus I masih banyak siswa yang belum berhasil dalam melakukan pukulan lob melalui model drill. Siswa belum sepenuhnya mengetahui teknik yang benar dalam melakukan pukulan lob, dan lebih cenderung memperhatikan sesuatu yang ada di luar lapangan sehingga siswa tidak fokus dan terganggu saat melakukan proses pembelajaran.

Pada tindakan penelitian ini, pada siklus I ternyata belum memberikan dampak yang memuaskan dalam meningkatkan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis. Kendala yang muncul pada saat proses pembelajaran diantaranya belum mengetahui tehnik pelaksanaan pukulan lob pada permainan bulutangkis yang benar, siswa masih banyak yang kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan. Maka dari itu penelitian melanjutkan ke siklus II. Hasil belajar di ambil dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

Aspek pengetahuan (Kognitif)

Dengan materi ini Pukulan lob pada permainan bulutangkis melalui model drill masih banyak siswa yang menjawab pertanyaan dengan salah atau tidak sesuai.

Aspek sikap (Afektif)

Pada aspek sikap siswa siklus I masih banyak siswa yang tidak disiplin waktu, kerja sama kurang, dan mengganggu teman pada saat proses pembelajaran.

Aspek keterampilan (Psikomotor)

Pada aspek keterampilan ini siklus I banyak gerakan siswa yang salah karena tidak memperhatikan tahapan-tahapan pelaksanaan pukulan lob yang benar sehingga nilai yang diperoleh belum mencapai nilai KKM. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 dengan presentase 43,75% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 dengan presentase 56,25% dari 16 siswa.

Tindakan yang dilakukan pada siklus I ternyata belum berhasil meningkatkan hasil belajar pukulan lob pada permainan bulutangkis melalui model drill sehingga penelitian akan berlanjut ke siklus ke II.

Pembahasan siklus II

Setelah pembelajaran siklus I maka peneliti melanjutkan pembelajaran siklus II. Pada siklus II siswa lebih bersemangat, aktif dan memperhatikan apa yang di intruksikan guru pada saat melakukan pembelajaran berlangsung, kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus I siswa dapat memperbaiki dan mampu meningkatkan hasil belajar pukulan lob

dengan baik. Maka ketuntasan hasil belajar tersebut diambil dari tiga aspek yaitu sebagai berikut:

Aspek pengetahuan (Kognitif)

Dari aspek pengetahuan siklus II siswa sudah mengalami peningkatan dilihat dari hasil kerja siswa pada tes kognitif yang jawabannya benar dan sesuai. itu dikarenakan siswa sudah mulai fokus memperhatikan guru pada saat memberikan materi yang akan di pelajari.

Aspek sikap (Afektif)

Dari hasil belajar aspek afektif juga sudah mengalami peningkatan siswa sudah mulai disiplin, bekerja sama dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

Aspek keterampilan (Psikomotor)

Pada siklus II aspek keterampilan juga sudah meningkat hal ini dapat dilihat dari cara siswa melakukan pukulan lob yang benar, arah bola stabil dan tahapan pelaksanaan yang sudah benar. Sehingga nilai yang diperoleh siswa sudah mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah tersebut. Adapun jumlah siswa yang tuntas 16 dengan persentase 100% dan siswa yang tidak tuntas 0 dengan persentase 0% jumlah siswa keseluruhan sebanyak 16 orang. Jadi pembelajaran pada siklus II ini lebih difokuskan pada teknik pukulan lob pada permainan bulutangkis melalui model drill.

SIMPULAN

Pembelajaran pukulan lob permainan bulutangkis melalui model drill dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani. Dari analisis yang di peroleh terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II, pada hasil belajar siklus I dalam kategori tuntas terdapat 7 siswa dengan presentase 43,75% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar yaitu 100% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun Kedua orang tua yang tercinta selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang terbaik, baik moral maupun materi pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak.

REFERENSI

- Dr.Hj.Nur'aini, S.Ag., M. A. 2021. *Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung.
- Fatmawati, Lina Widya, Hera Heru, Sri Suryanti, and Ratna Widyaningrum. 2021. "Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Pada." 4(1):71-79.
- Gallery, Yudha English. 2018. *Motivasi Berprestasi Dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*.
- Gusrinaldi, Ilham, Roma Irawan, Yanuar Kiram, and Eval Edmizal. 2020. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Teknik Pukulan Dropshot Forehand Atlet Bulutangkis." *Jurnal Patriot* 2(4):1047-60.
- Intan Primayanti, Isyani. 2019. "Pengaruh Latihan Drill Dan Latihan Pola Pukulan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis Pada Pb Liansa Juniormasbagik." *Program Studi Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Fakultas Pendidikan Olahraga DanKesehatan, InstitutKeguruan Dan Ilmu Pendidikan IKIP Mataram* 6:25-31.
- Mahananingtyas, Elsinora. 2017. "Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD." *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV* 192-200.
- Munandar, Wahyu. 2021. "Kontribusi Kondisi Fisik Terhadap Kemampuan Pukulan Lob Pada Permainan Bulutangkis." *Indonesian Journal of Physical Activity* 1:1-4.
- Shofiana, Muhammad. 2021. "Perbedaan Pukulan Lob Berpola Dan Pemberian Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Pukulan Lob Dalam Permainan Bulutangkis

- Pada Atlet Pemula Putra PB. Lindu Aji Ngaliyan.” *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)* 2(1):64–70. doi: 10.53869/jpas.v2i1.55.
- Suhardianto. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Servis Backhand Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Smp Negeri 4 Ponrang Kabupaten Luwu.” *Indonesian Journal of Physical Activity* 1(1):2.
- Tri Hadi Karyono, M. O. 2020. *MENGENAL OLAHRAGA BULU TANGKIS:Tahapan Menuju Kemajuan*. 1st ed. edited by M. K. DR. Erwin Setyo Kriswanto. Yogyakarta: Thema Publishing.
- Aksan, H. 2012. *Mahir Bulu Tangkis*. Nuansa Cendekia.
- Anon. 2018. *Dari_Kudus_Menuju_Prestasi_Dunia*.
- ESKAR T. DENATARA, S. P. M. P. 2021. *BUKU AJAR BULUTANGKIS*. GUEPEDIA.
- Iskandar, Harris. 2017. *Shuttlecock/Kock Menari Indah Di Udara*. Vol. 2. Jakarta.
- Kotler, Philip. 2019. “Buku Metodologi Penelitian.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (January).
- Novri Gazali, S. P. M. P., and S. P. M. P. Romi Cendra. 2021. *PERATURAN DAN PERWASITAN BULUTANGKIS*. Ahlimedia Book.
- Poole, James. 2016. *Belajar Bulu Tangkis*.
- Rinaldi, Muhammad. 2020. “Buku Jago Bulu Tangkis.” 1.
- Ni'mah, ismi tashilatun. 2017. *Buku Pintar Bulutangkis*.
- Winarno. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang
- Suhardianto. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Servis Backhand Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Smp Negeri 4 Ponrang Kabupaten Luwu.” *Indonesian Journal of Physical Activity* 1(1):2.