

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG (*FOREHAND*) PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MEDIA RAKET KAYU

Bayu Tri Kurniawan¹, Khaeroni², Slamet Sukriadi³

Bayutrikurniawan2@gmail.com

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar servis panjang (*forehand*) dengan media raket kayu. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDIT Nurul Hikmah yang terdiri dari 26 siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *action research*, yaitu dengan memberikan tindakan kepada subjek untuk meningkatkan hasil belajar servis panjang (*forehand*) dalam permainan bulutangkis dengan media raket kayu. Tahap servis panjang (*forehand*) ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap *follow through*. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa : dengan media raket kayu dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang (*forehand*) permainan bulutangkis pada siswa. Dalam penelitian ini disusun dari mulai penetapan kondisi awal, kemudian dirancang perencanaan program berupa tindakan kelas, observasi dan refleksi agar dapat menghasilkan peningkatan pembelajaran servis panjang (*foehand*) permainan bulutangkis sesuai yang diharapkan, adapun hasil kelulusan dari tiap tes sebagai berikut : Hasil tes awal 7 peserta didik yang dinyatakan lulus karena telah memenuhi batas nilai minimum yaitu 75 dan presentase kelulusan dari tes awal yaitu sebesar 26,92 %. Pada siklus I terdapat 15 peserta didik yang lulus dan presentase kelulusan sebesar 57,69 %. Pada siklus II semua peserta didik, presentase kelulusan sebesar 100%.

Kata Kunci : media raket kayu, servis panjang (*forehand*) permainan bulutangkis.

EFFORTS TO IMPROVE LONG SERVICE (FOREHAND) LEARNING OUTCOMES IN BADMINTON GAMES WITH WOODEN RACKET MEDIA

Bayu Tri Kurniawan¹, Khaeroni², Slamet Sukriadi³

Bayutrikurniawan2@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the long service (forehand) learning outcomes with wood racket media. in grade V students of SDIT Nurul Hikmah which consisted of 26 students. The method used in this study is the action research method, namely by giving action to the subject to improve the long service learning outcomes (forehand) in badminton games with wooden racket media. This long service phase (forehand) is the preparation stage, the implementation phase and follow through stage.

Based on the results of the study, it can be concluded that: with wood racket media can improve the long service learning outcomes (forehand) of badminton games for students. In this study, it was compiled from the beginning of the initial determination, then the program planning was designed consisting of class, observation and reflection in order to produce an increase in long service learning (foehand) of badminton as expected, as well as the following results: students who have passed because they have met the minimum score of 75 and the percentage of graduation from the initial test is 26.92%. In the first cycle there were 15 students who graduated and graduation percentages of 57.69%. In cycle II all students, the percentage of graduation is 100%.

PENDAHULUAN

Belajar menurut Nana Sudjana (1989) sebagai berikut : Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan diri individu yang mandiri yang ada pada individu yang belajar. Peranan peserta didik dalam proses belajar ini adalah suatu proses yang dialami peserta didik di sekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman hidup. Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks (Dimiyati, 2009). Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar.

Sumadi Suryabrata (1994) mengemukakan bahwa belajar merupakan upaya yang disengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan, adapun definisi lain di dalam buku psikologi pendidikan jasmani yaitu: "*pertama*" belajar membawa perubahan, "*dua*" bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatnya kecakapan baru. "*tiga*" bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja). Selanjutnya, Bigge dalam Supandi (1992) mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau oleh warisan keturunan. Belajar itu bukan berasal dari seorang manusia yang baru terlahir di dunia, tetapi proses yang diawali oleh seorang manusia yang baru terlahir di dunia dan menjalani kehidupan di dunia dengan serangkaian tahap belajar yang dilakukan dengan waktu yang bertahan lama. Croanbach berprestasi bahwa "*learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Belajar sebagai suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Pengertian belajar dikemukakan oleh Slameto yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah (2002) sebagai berikut: belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman

individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan kajian teori diatas, pada hakikatnya belajar yang dilakukan oleh peserta didik adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang dilakukan secara sengaja di sekolah, berdasarkan kondisi belajar yang tercipta dan adanya rangsangan-rangsangan dari tuntutan pelajaran serta adanya tuntutan perubahan dalam hal pengetahuan, sikap, mental, keterampilan dan pengalaman.

Proses belajar peserta didik akan menentukan bagaimana hasil belajar peserta didik. Menurut Nana Sudjana (2001) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar itu sendiri adalah hasil seorang peserta didik yang telah melakukan kegiatan belajar dalam jangka waktu dan memperoleh nilai yang diberikan gurunya, seperti yang diungkapkan oleh Muhibbin Syah (1987), bahwa hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan melalui tes, tugas-tugas yang dinilai oleh guru. Hasil belajar yang telah dicapai dapat diukur menggunakan tes hasil belajar seperti yang telah dijelaskan oleh Ngalim Purwanto (2000) bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar/nilai yang diperoleh dari tes yang digunakan guru kepada peserta didik dalam waktu tertentu. Hasil belajar tersebut sebagai petunjuk seberapa jauh materi suatu pelajaran dapat dikuasai oleh peserta didik dengan adanya penilaian tersebut maka diketahui apakah seluruh usaha proses belajar mengajar sudah mencapai tujuan yang diharapkan.

System pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan pembelajaran, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin. S dalam Mulyono (2003). Menurutnya bahwa hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi 3 (tiga) ranah yaitu : "*pertama*" Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yakni: pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. "*kedua*" Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek yakni: penerimaan, respon, penilaian, organisasi dan karakteristik. "*tiga*" Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

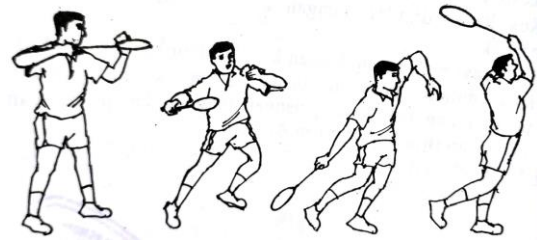
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap tujuan pembelajaran yang biasanya dibedakan

menjadi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar psikomotor mengingat penelitian ini berkaitan dengan pendidikan jasmani, oleh karena itu, hasil belajar dapat diamati dan diukur dari tindakan seseorang yang merupakan wujud dari kemauan dalam menyerap sejumlah informasi dan dalam proses belajar.

Permainan bulutangkis adalah materi yang akan dibahas dalam penelitian ini, permainan bulutangkis merupakan satu diantara mata pelajaran wajib di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang diterapkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

Bulutangkis adalah suatu cabang yang sangat populer di dunia, tak terkecuali di Indonesia. Bulutangkis termasuk cabang olahraga permainan. Permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam maupun diluar lapangan, diatas lapangan yang dibatasi dengan garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu (Muhajir, 2009). Pendapat yang sama dikemukakan Tony Grice (2002) bahwa bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia, olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam maupun diluar ruangan sebagai reaksi juga sebagai ajang persaingan. Sedangkan menurut Deni Danuaji (2009) "bulutangkis atau *badminton* adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket dan kok yang dipukul melampaui net yang direntangkan di tengah lapangan dan dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang (untuk ganda) yang berlawanan. Permainan bulutangkis ini merupakan permainan yang sangat digemari oleh masyarakat di seluruh dunia tanpa memandang umur, jenis kelamin maupun status sosial. Dalam permainan bulutangkis terdapat pengelompokan umur sesuai dengan kejuaraan yang dipertandingkan.

Servis panjang adalah servis dasar. Servis ini mengarahkan bola tinggi dan jauh, dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas belakang. Dengan demikian, bola lebih sulit dipukul, sehingga semua pengembalian lawan kurang efektif.



Gambar 1 : Servis Panjang (Forehand) Bulutangkis

Sumber : Bulu Tangkis 2 (Marta Dinata:2006)

Servis panjang hampir sama dengan gerakan mengayunkan pada pukulan *forehand underhand*. Dalam servis panjang ada tiga fase yaitu, fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase *follow through* (Tony Grice, 2002). "*pertama*" Fase persiapan, (1) *Grip shakehand* atau pistol, (2) Berdiri dengan kaki diregangkan satu di depan dan satu di belakang, (3) Bola dipegang dengan ketinggian pinggang, (4) Berat badan pada kaki yang dibelakang, (5) Tangan yang memegang raket pada posisi *backswing*, (6) Pergelangan tangan ditekukan. "*kedua*" Fase pelaksanaan, (1) Berat badan dipindahkan, (2) Gunakan gerakan tangan menelungkupkan gerakan tangan bagian bawah dan sentakan pergelangan tangan, (3) Lakukan kontak pada ketinggian lutut, (4) Bola akan melambung tinggi dan jauh. "*ketiga*" Fase *Follow Through*, (1) Akhiri gerakan dengan raket mengarah ke atas lurus dengan gerakan bola, (2) Silangkan raket di depan dan di atas bahu tangan yang tidak memegang raket, (3) Putar pinggul dan bahu.

Tujuan servis tinggi yang baik, antara lain: "*pertama*" Untuk menghindari permainan depan bagi lawan yang bagus bermain *netting*, "*kedua*" untuk mempercepat kelelahan fisik lawan, pada saat lawan sudah mulai kehabisan tenaga (daya tahan *cardiorepiratori* lemah), "*ketiga*" Mengukur kemampuan *smash* lawan, "*keempat*" Membuka posisi depan lawan (Kunta, 2010). Tahapan servis panjang (*forehand*) begitu banyak dan kompleks, sehingga memerlukan kecermatan di dalam mempelajarinya, di dalam pembelajaran disekolah dasar peserta didik dituntut untuk dapat melakukan gerakan fase persiapan, pelaksanaan dan *follow through* dengan baik dan benar.

Pengertian media dalam pembelajaran tentunya tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi, membuat hal yang baru

yang berbeda dengan biasanya karena hal ini akan membuat tarikan untuk peserta didik dalam rasa keingin tahunya. Istilah kata media berasal dari bahasa latin dari kata “medius” secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2003) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology,s*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh *National Education Association (NEA)* yang dikutip oleh Arief S Sadiman et al (2007) memberikan definisi “media adalah sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Sedangkan menurut beberapa ahli dalam (Ahmad Rohali, 1997) memberikan batasan pengertian media yakni : Menurut Santoso S Hamijaya, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Menurut Briggs, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Tujuan dari media belajar adalah untuk mendapatkan kemudahan siswa dalam belajar. Selain itu tidak sedikit sekolah-sekolah yang sarana dan prasarannya yang kurang memadai atau bahkan tidak ada sama sekali padahal materi pelajaran harus diajarkan kepada siswa. Sehingga proses belajar mengajar tidak berlangsung dengan lancar. Di samping itu kurangnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam menerima dan menguasai pelajaran yang diberikan oleh guru. Seorang guru yang kreatif dan tanggap tentunya akan mencari jalan keluarnya yaitu dengan menciptakan dan membuat suatu alat bantu belajar yang tujuannya untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami pelajaran dan juga memberikan motivasi siswa dalam belajar.

Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media raket kayu. Fungsi penggunaan raket kayu dalam penelitian ini adalah untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani sehingga siswa melakukan teknik servis panjang (*forehand*) bulutangkis dengan benar. Media ini ukurannya lebih kecil dibandingkan dengan raket ukuran standar, yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah papan yang dibuat sedemikian rupa seperti raket dan ukurannya lebih pendek sehingga mempermudah siswa menggunakan dan mengekspresikan kemampuan belajarnya karena media raket kayu ini tidak akan bergesekan dengan tanah apabila diayunkan kebawah.

Bartlett Roger (1997) menyatakan bahwa Prinsip mekanika gerak dalam olahraga adalah ketentuan mendasar dalam mengatur aksi manusia. Misalnya memperbaiki efisiensi peralatan olahraga dan fasilitas lainnya. Pengetahuan tersebut telah menjadi alat dalam meningkatkan standar performa dalam setiap cabang olahraga. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa media yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan mekanisme gerak anak sekolah dasar, karena media raket kayu disini dibuat menggunakan papan triplek, maksud dari pembuatan media yang dibentuk menyerupai raket sebenarnya tetapi lebih pendek yang dapat menyampaikan informasi pada saat pembelajaran. Media ini mudah didapat, bahkan untuk pembuatan media ini tidaklah susah untuk diperoleh, dan juga pembuatannya tidaklah begitu sulit, dengan demikian untuk penyediaan media pembelajaran ini dapat dibuat sendiri. Dilihat dari harganya, media ini selain murah dan mudah didapat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran servis panjang (*forehand*) bulutangkis.



Gambar 2. Media Raket Kayu

Sumber : Dokumen Pribadi

Selain itu, perlunya media raket kayu dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan servis panjang (*forehand*) siswa, mengurangi kebosanan dan kesulitan yang dialami siswa saat menggunakan raket pada saat melakukan servis panjang (*forehand*)

bulutangkis yang selalu tidak impact antara *shuttlecock* dengan raket.

Seorang guru harus terampil serta memahami terhadap fungsi media pembelajaran tersebut dalam kedudukannya dalam mengajar. Selain media yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dapat dimanfaatkan oleh setiap guru sebagai sarana untuk mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya media belajar menjadikan pelajaran yang tadinya sulit akan menjadi mudah, yang menakutkan menjadi menyenangkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi anak didik untuk belajar lebih tekun dengan demikian proses belajar mengajar dapat berlangsung baik dan lancar.

Kesulitan yang sering dihadapi guru pendidikan jasmani adalah memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memberikan materi, hal ini merupakan peranan penting terhadap tercapainya tujuan dari pembelajaran. Didalam peranannya yang harus memberikan contoh gerakan yang akan dipraktekkan dalam pembelajaran tersebut, guru juga harus memiliki kemauan dalam membuat media dan pembelajaran sebagai alat bantu didalam memberikan materi khususnya servis panjang (*forehand*) permainan bulutangkis. Seorang guru harus memiliki beragam kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan dapat tercapai. Guru harus menguasai materi dan kreasi serta inovatif untuk mengembangkan model-model pembelajaran. Sehingga permainan bulutangkis yang semula dianggap sulit menjadi menarik. Salah satu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru secara terencana dan sistematis dalam memberikan dan menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis yaitu dengan cara membuat alat-alat yang dianggap sesuatu hal baru dan hal yang menarik sehingga siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran, pada kenyataannya, siswa sekolah dasar atau anak-anak seumuran mereka pasti suka hal-hal yang menarik.

Maka dari itu pendidik ingin memperbaiki hasil pembelajaran pada materi servis panjang (*forehand*) ini dengan cara melakukan sebuah tindakan yang disebut penelitian tindakan kelas (*action research*), memanfaatkan kesenangan anak-anak dan melihat kebutuhannya untuk dijadikan sebagai alat untuk pembelajaran. Media pembelajarannya yaitu dengan media raket kayu. Dengan media raket kayu dalam permainan bulutangkis, diharapkan siswa lebih dapat melakukan

permainan bulutangkis dengan baik dan benar serta tertarik bermain bulutangkis. Tujuan dari media raket kayu yaitu untuk membantu siswa memahami pembelajaran servis panjang (*forehand*) bulutangkis dengan baik dan benar. Berdasarkan kinesiloginya raket ukuran orang dewasa tidak sinkron dengan ruang lingkup gerak tubuh anak sekolah dasar. Media raket kayu ini membantu untuk mempermudah ruang lingkup gerak untuk melakukan servis panjang (*forehand*) bulutangkis dengan mudah dan benar.

Ruang lingkup gerak dan mekanika gerak pada saat melakukan servis panjang (*forehand*) untuk siswa sekolah dasar digunakan untuk memperbaiki efisiensi peralatan olahraga dan fasilitas, sehingga guru olahraga perlu mengetahui prinsip-prinsip mekanika tersebut untuk mengantarkan para siswa menguasai teknik gerak atau keterampilan secara memadai. Yang terpenting, prinsip mekanika ini akan berguna untuk menyebabkan siswanya mengetahui prinsip-prinsip tersebut sebagai bekal praktis dalam melakukan kegiatan olahraga, termasuk juga dalam menempuh tugas kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini peralatan yang digunakan yaitu papan kayu yang dibuat sedemikian rupa membentuk raket dan ukurannya yang disesuaikan sesuai lingkup gerak anak sekolah dasar. Mengingat pentingnya pemanfaatan media raket kayu sebagai satu diantara upaya meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, maka akan dilaksanakannya penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang (*Forehand*) Dalam Permainan Bulutangkis Dengan Media Raket Kayu Pada Siswa Kelas V SDIT Nurul Hikmah Matraman Jakarta Timur”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* dengan teknik observasi dan pengamatan dengan menggunakan siklus yang dibuat berdasarkan empat langkah utama siklus : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Refleksi terhadap tindakan merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan. Mendiskusikan pelaksanaan proses pembelajaran teknik dasa servis panjang (*forehand*) melalui media raket kayu, kemudian peneliti dan kolaborator mendiskusikan pelaksanaan evaluasi dalam proses pengkajian data melalui hasil dari tindakan yang diberikan dalam penelitian ini

proses refleksi ini segala pengalaman, pengetahuan dan teori pembelajaran yang dilaksanakan sebelum menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan sehingga dapat ditarik kesimpulan yang sah.

Penelitian ini menggunakan siklus, setiap siklus terdiri dari langkah-langkah berikut : Perencanaan (Peneliti dan kolabolator melihat kondisi awal dari kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi servis panjang (*forehand*) permainan bulutangkis. Tindakan, Observasi, Refleksi Peneliti dan kolabolator mendiskusikan pelaksanaan pendidikan jasmani materi servis panjang (*forehand*) dengan menggunakan media raket kayu.

Skor penilaian indicator servis panjang (*forehand*) yang terdiri dari 12 aspek ada instrument penilaian dihitung nilai dan prosentase dengan rumus sebagai berikut

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

$$\frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas belajar}}{\text{Jumlah peserta didik tuntas belajar}}$$

$$\text{Prosentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}{100\% \text{ Jumlah seluruh peserta didik}} \times 75 \text{ (KKM)}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal ini diambil dari data yang telah dikumpulkan dalam proses penelitian pada siklus 1 dan siklus 2. Dari hasil data yang dikumpulkan, presentase jumlah peserta didik yang lulus meningkat dengan signifikan menggunakan media raket kayu.

Hasil tes awal 7 peserta didik yang dinyatakan lulus karena telah memenuhi batas nilai minimum yaitu 75 dan presentase kelulusan dari tes awal yaitu sebesar 26,92 %. Pada siklus I terdapat 15 peserta didik yang lulus dan presentase kelulusan sebesar 57,69 %. Pada siklus II semua peserta didik, memperoleh presentase kelulusan sebesar 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan media raket kayu dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang (*forehand*) permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDIT Nurul Hikmah Matraman Jakarta Timur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh yang telah membantu dalam penelitian ini, permohonan maaf karena tidak bisa diucapkan satu persatu, serta siswa kelas V SDIT Nurul Hikmah tercinta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman Et al, 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan & pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,).
- Azhar Arsyad, 2003., *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Grafindo Persada,).
- Bartlett, Roger, 1997., *Introduction to Sport Biomechanics, Boundary Row, London, E & FN Spon, an Imprint of Chapman & Hall* ().
- Deni Danuaji, 2009., *Bulu Tangkis* (Bandung: PT INDAHJAYA Adipratama,).
- Dimiyati, Mujiono, 2009., *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta,).
- Djamarah Syaiful Bahri, 2002., *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta,).
- Kunta, Purnama Sapta, 2010., *Kepelatihan Bulutangkis Modern* (Surakarta: Yuma Pressindo,).
- Marta Dinata, 2006., *Bulu Tangkis 2* (Ciputat: Cerdas Jaya,).
- Muhibbin Syah, 1987., *Psikologi Pendidikan Dan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya,).
- Muhajir, 2009., *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek* (Jakarta: Erlangga,).
- Mulyono. A, 2003., *Pendidikan Bagi Anak Berkualitas Belajar* (Jakarta: Rieneka Cipta,).
- Nana Sudjana, 2001., *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya,).
- Ngalim Purwanto, 2000., *Prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran* (Jakarta: Rosdakarya,).
- Sumadi Suryabrata, 1994., *Psikologi Pendidikan Jasmani* (Jakarta: CV Rajawali,).
- Supandi, 1992., *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan* (Jakarta: Depdikbud, Ditjen Pendidikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan,).
- Tony Grice, 2002., *Bulu Tangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjut* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,).