



MINAT SISWA KELAS VII SMPN 1 LABANG TERHADAP PERMAINAN BULU TANGKIS DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19

Mohammad Nashrullah Sufihadi
Pendidikan Olahraga
STKIP PGRI Bangkalan
mohammadnashrullah.por@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tersedianya sarana prasarana dan variasi pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 dalam permainan bulu tangkis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar minat siswa SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei dengan instrumen menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Labang yang berjumlah 128 siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya yaitu hasil penelitian minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dimasa pandemi COVID-19 sebagian besar kategori Sangat Rendah sebesar 3%, kategori Rendah sebesar 26%, kategori Sedang sebesar 45%, kategori Tinggi sebesar 18%, dan kategori Sangat Tinggi sebesar 8%. Hasil tersebut dapat disimpulkan minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 adalah 45% (sedang).

Kata kunci: Minat Siswa, Terhadap Permainan Bulu Tangkis, Dalam Pembelajaran Daring, Di Masa Pandemi COVID-19.

Abstract

This research was motivated by the availability of infrastructure and variations of online learning during the COVID-19 pandemic in the badminton game. The purpose of this study was to find out how much interest the students of SMPN 1 Labang had in the game of badminton. This research is quantitative descriptive. The method used is a survey with an instrument using a questionnaire. The subjects in this study were class VII students of SMPN 1 Labang, totaling 128 students. The data analysis technique used descriptive statistics with percentages. Based on the results of previous research and discussion, namely the results of research on the interest of seventh graders at SMPN 1 Labang in badminton during the COVID-19 pandemic, most of the categories were Very Low by 3%, Low category by 26%, Medium category by 45%, High category by 18 %, and the Very High category is 8%. From these results, it can be concluded that the interest of grade VII students of SMPN 1 Labang in playing badminton in online learning during the COVID-19 pandemic is 45% (medium).

Keywords: Student Interest, Badminton Game, In Online Learning, During the COVID-19 Pandemic.

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting karena pendidikan adalah salah satu sektor untuk kemajuan (Fitron & Mu'arifin, 2020). Pendidikan merupakan faktor yang penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan manusia dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa,



dan negara. Dalam proses belajar mengajar guru atau pendidik akan menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik dan tingkat kemampuan yang berbeda.

Pada Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rahmawati, 2017). Pendidikan dilaksanakan oleh lembaga yang menanggung pendidikan yang dibantu oleh pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar siswa dengan tujuan merubah sifat dan perilaku anak atau siswa, Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik dan tenaga pendidik sesuai dengan jenjang pendidikan SD, SMP dan SMA, Sekolah mempunyai fungsi untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik agar menjadi individu bagi dirinya sendiri maupun dilingkungannya.

Minat merupakan ketertarikan seseorang yang menimbulkan keinginan untuk memusatkan perhatiannya pada hal tersebut (Zaid, 2015). Minat memiliki sifat individual dimana yang artinya tiap orang memiliki minat yang sama atau berbeda dengan minat orang lain. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang (Rahmawati, 2017). Minat merupakan suatu keinginan dari diri sendiri pada objek tertentu. Minat timbul karena adanya dorongan motivasi dari diri sendiri, keluarga, serta lingkungan masyarakat, karena adanya minat maka mereka dapat melakukan hal – hal yang disenangi tanpa ada rasa keterpaksaan. Kesimpulannya minat tersebut ialah kecenderungan peserta didik terhadap suatu obyek yang memiliki daya tarik besar sehingga peserta didik merasa senang dan berminat pada obyek tersebut.

Bulu tangkis bertujuan memukul bola permainan (“kok atau “*shuttlecock*”) melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama (Setyawan & Sutariyani, 2013). Olahraga bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang salah satunya digemari oleh semua orang, mulai dari anak- anak sampai tingkat orang tua, laki-laki maupun perempuan. Bulu tangkis sangat cepat menyebar di pelosok daerah, karena dengan adanya olahraga bulu tangkis ini Negara Indonesia dapat dikenal di dunia, yaitu dengan prestasi yang dicapai oleh atlet bulu tangkis Indonesia. Dengan memasyarakatnya bulu tangkis tersebut maka usaha-usaha untuk menuju prestasi bulu tangkis harus secara terus menerus ditingkatkan serta mempertahankan dan



meningkatkan prestasi yang telah dicapai oleh para atlet bulu tangkis Indonesia, agar bisa membawa nama harum Negara Indonesia ditingkat Nasional maupun Internasional (Zulbahri & Melinda, 2019).

Bermain bulu tangkis, inti kegiatan belajar bagi siswa berupa berbagai aktifitas gerak fisik yang tersusun dalam pola gerak untuk melakukan berbagai keterampilan (Mangun & Budiningsih, 2017). Untuk meningkatkan prestasi permainan bulu tangkis, kita harus memberi penekanan pada penguasaan teknik dasar permainan bulu tangkis terhadap pemain atau siswa, dengan penguasaan teknik dasar permainan bulu tangkis yang baik maka akan membuat permainan menjadi mudah dan lincah saat bertanding. Teknik dasar dalam permainan bulu tangkis terdiri dari beberapa teknik yakni teknik memegang raket, teknik pukulan, dan sikap badan.

COVID-19 merupakan penyakit menular yang berasal dari Kota Wuhan tepat di Negara China. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona adalah *zoonosis* (ditularkan antara hewan dan manusia). Penelitian menyebutkan bahwa SARS ditransmisikan dari kucing luwak (*civet cats*) ke manusia dan MERS dari unta ke manusia. Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini sampai saat ini masih belum diketahui (Kemenkes, 2020). Jumlah kasus COVID-19 saat ini semakin bertambah meski pandemi telah berjalan lebih dari sebelas bulan berdasarkan data baru yang dirilis pemerintah, terlihat penularan virus corona masih terjadi dengan penambahan pasien, gejala yang sering ditimbulkan dari virus corona adalah gangguan pernafasan. Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh warga negara Indonesia terutama pada bidang Pendidikan. Hampir seluruh kegiatan dirumahkan, dan kebijakan ini disebut dengan *lockdown* (Yunus & Rezki, 2020). Seluruh kegiatan yang berhubungan dengan bergerombolnya orang harus dirumahkan atau *lockdown* dengan pembatasan sosial proses belajar pembelajaran harus dilaksanakan dirumah masing masing atau pembelajaran *online*, karena dari pembatasan sosial dapat mengurangi resiko penularan COVID-19.

Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik (Mustakim, 2020). Guru diberi kebebasan menggunakan aplikasi pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara *online*, adapun aplikasi yang digunakan untuk proses belajar mengajar yaitu *classroom*, *google form*, *whatsapp*, *google meet*, dan *zoom*. Tetapi guru lebih memilih aplikasi yang lebih mudah sesuai dengan tingkatan sekolah dan kemampuan peserta didik.



SMPN 1 Labang merupakan suatu lembaga pendidikan yang terletak pada desa Pangpong Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan. Adanya lembaga pendidikan didesa Pangpong menjadi sebuah kesan baik bagi masyarakat untuk memberikan pendidikan terhadap siswa. Di SMPN 1 Labang terdapat mata pelajaran PJOK terutama materi bulu tangkis. Dimana materi tersebut di berikan pada kelas VII. Sebelum COVID-19 permainan bulu tangkis sangat digemari oleh siswa karena mereka dapat bermain bersama teman sekelas. Setelah adanya pandemi permainan bulu tangkis dilakukan praktek secara *online*.

Cabang olahraga bulu tangkis dipilih oleh peneliti dikarenakan peneliti sendiri lebih memahami permainan bulu tangkis daripada cabang olahraga lainnya. Peneliti memilih penelitian di SMPN 1 Labang dikarenakan ingin mengetahui seberapa besar minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19, selain itu karena di SMPN 1 Labang tradisi bulu tangkisnya sangat bagus, bahkan saat kejuaraan event permainan bulu tangkis sebelum pandemi siswa atau siswi SMPN 1 Labang sering juara.

Dari latar belakang diatas, peneliti memilih untuk meneliti tentang minat siswa terhadap permainan bulu tangkis pada saat pandemi. Maka peneliti mengambil judul “Minat Siswa Kelas VII SMPN 1 Labang Terhadap Permainan Bulu Tangkis Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19”.

Kajian Pustaka

Minat merupakan unsur kepribadian yang berperan penting dalam mengambil keputusan yang di inginkan. Jika minat tidak sesuai dengan kebutuhan dan tidak sesuai peserta didik inginkan, akan banyak menyebabkan permasalahan pada diri peserta didik tersebut. Minat juga dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya (Pratiwi, 2015). Dengan kegiatan penting, Minat siswa atau peserta didik dapat mendorong dengan cara memfokuskan kegiatan yang membuatnya tertarik untuk semakin bertambahnya minat terhadap kegiatan tersebut.

Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek kognitif dan aspek afektif (Achru, 2019). Aspek kognitif mengandung penjelasan bahwasanya minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman beserta rancangan yang diperoleh dan dikembangkan, pengalaman atau hasil interaksi



dalam lingkungannya. Aspek afektif menunjukkan bahwa pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses nilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Minat memegang peranan penting dalam segala hal, karena dengan adanya minat seseorang anak akan lebih bersemangat dalam melakukan sesuatu tanpa merasa adanya paksaan (Amni, Asih, & Samsul, 2017). Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan memfokuskan perhatiannya yang baik terhadap aktivitas tersebut.

Jadi menurut beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu bagian sikap kepribadian yang ada pada diri seseorang, dan berperan penting untuk mengambil keputusan. Minat yang tidak sesuai dengan keinginan pada peserta didik atau siswa, yang tidak cocok dengan bakatnya, maka akan menyebabkan masalah pada diri siswa tersebut. Peserta didik atau siswa yang kurang berminat maka akan merasa kesulitan untuk memahami teknik dasar permainan bulu tangkis maupun materi.

Faktor yang mempengaruhi minat terdiri dari 2 faktor yaitu yang pertama faktor dari dalam diri sendiri atau internal contohnya seperti mempunyai ketertarikan terhadap objek tersebut, mempunyai rasa senang, gembira, dan aktivitas dan yang kedua adalah faktor dari luar atau eksternal contohnya seperti dari lingkungan, orangtua, teman, dan guru atau pelatih. Selain itu pengaruh minat juga bisa untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dan disenangi sehingga peserta didik atau siswa bisa mencapai prestasi. Minat juga sebagai alat pengukur pencapaian siswa atau peserta didik demi ketertarikannya atau disukai dalam suatu objek, dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami terhadap yang diminati.

Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks (Mangun & Budiningsih, 2017). Bulu tangkis juga merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia, Persatuan bulu tangkis seluruh Indonesia (PBSI) sebagai induk organisasi bulu tangkis di tanah air melakukan pembinaan yang besar dan sangat kompleks (Hamid & Aminuddin, 2019). Disimpulkan bahwa permainan bulu tangkis adalah salah satu cabang olahraga yang sangat dikenal diseluruh dunia maupun masyarakat Indonesia.



Permainan bulu tangkis merupakan olahraga yang menggunakan alat pemukul dan bola atau biasa disebut “Kok” (*shuttlecock*) sebagai bola dalam permainan untuk dipukul. Tujuan permainan bulu tangkis adalah berusaha memukul *shuttlecock* melewati jaring net agar jatuh di wilayah lawan dan mendapatkan point. Terdapat sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bulu tangkis 1. Lapangan, panjang lapangan bulu tangkis 13,42m dengan lebar 6,11m, 2. Sepatu bulu tangkis, Sepatu digunakan dalam permainan bulu tangkis untuk melindungi kaki agar tidak lecet, 3. Jaring net, tinggi jaring net bulu tangkis sekitar 1,5m, 4. *Shuttlecock*, permainan bulu tangkis menggunakan bola atau shuttlecock yang terbuat dari bulu angsa, 5. Raket bulu tangkis, sebagai alat pukul bola atau *shuttlecock* permainan bulu tangkis.

Seiring berkembangnya jaman semakin canggih dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar juga bisa dilaksanakan di rumah masing masing secara daring atau dalam jaringan. Pembelajaran daring (*online*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet (Nurhayati, 2020). Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Menurut (Sadikin & Hamidah, 2020) Pandemi COVID-19 telah mengganggu proses pembelajaran secara konvensional. Belajar daring (*online*) dapat menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, *whatsapp*, *google meet*, dan *zoom*.

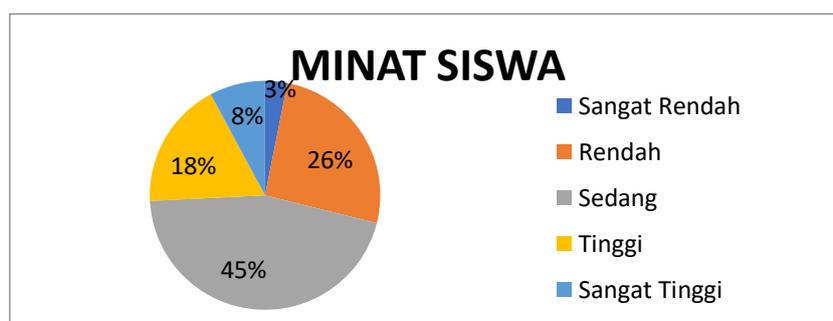
Metode Penelitian

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu (Maksum, 2012). Deskriptif merupakan metode penelitian yang menggambarkan suatu permasalahan yang diteliti berdasarkan fakta di lapangan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dengan sejumlah pernyataan melalui *google form* yang diberikan pada peserta didik untuk diisi sesuai dengan keadaan. Dari hasil pengumpulan data yang didapatkan kemudian data di analisis untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring.

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif dengan simpulan data-data yang telah diperoleh dari siswa SMPN 1 Labang, yakni peneliti dengan menyebarkan angket berupa pernyataan pada siswa menggunakan *google form*, adapun minat merupakan suatu keinginan pada diri sendiri dengan adanya rasa senang atau tertarik disertai dengan pemusatan pada suatu aktivitas objek yang dituju. Sehingga menyebabkan seseorang punya ketertarikan dalam suatu objek tertentu karena dirasakan penting dan bermakna pada diri sendiri yang didasari dengan rasa senang. Setiap manusia mempunyai minat yang beda pada objek yang dituju. Seperti halnya minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19.

Bulu tangkis adalah permainan yang sangat digemari oleh seluruh dunia dan pada masyarakat umum di Indonesia, permainan bulu tangkis ini menggunakan alat pemukul atau biasa disebut raket dan bola atau biasa disebut *shuttle cock* sebagai objek pukulan. Permainan bulu tangkis dilaksanakan dilapangan *outdoor* (luar ruangan) atau *indoor* (dalam ruangan) dan diberi net sebagai pembatas lapangan kedua bidang daerah pemain, tujuan dari permainan ini adalah menjatuhkan *shuttle cock* kedalam daerah permainan lawan yang melewati atas net, berikut merupakan hasil dari total keseluruhan persentase 128 responden:



Gambar 4.21

Diagram Minat

Untuk mencari nilai kriteria Sangat Rendah adalah $59 - (1,5 \times 9) = 46$, untuk mencari nilai kriteria Rendah adalah $59 - (0,5 \times 9) = 55$, untuk mencari Sedang adalah $59 - (0,5 \times 9) = 63$, untuk mencari Tinggi adalah $59 - (1,5 \times 9) = 72$. Nilai di atas 72 termasuk dalam kriteria Sangat Tinggi.

Maka hasil kesimpulan diagram dan tabel penelitian diatas dapat dijelaskan pentingnya minat siswa kelas terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 untuk dapat memenuhi proses pembelajaran dimasa pandemi ini, berdasarkan hasil penelitian diatas minat



siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 adalah sebagian besar berkategori 45% (Sedang).

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan diatas yakni hasil penelitian minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 berkategori Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Jadi hasil tersebut dapat disimpulkan berdasarkan diagram keseluruhan minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19 sebagian besar berkategori (Sedang).

Saran

Hasil penelitian dan kesimpulan diatas, penulis memberikan saran-saran. Yang pertama bagi guru, agar lebih diperhatikan lagi minat siswa terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19. Yang kedua bagi peneliti, dapat dikembangkan lagi tentang penelian minat siswa kelas VII SMPN 1 Labang terhadap permainan bulu tangkis dalam pembelajaran daring dimasa pandemi COVID-19. Yang ketiga bagi sekolah, untuk lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran daring yang lebih variasi dalam permainan bulu tangkis dimasa pandemi COVID-19 agar lebih meningkatnya minat siswa.

Daftar Pustaka

- Achru, A. (2019). PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN. *IDAARAH*, 3(2), 207.
- Amni, F., Asih, R., & Samsul, A. (2017). HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN PORIS GAGA 05 KOTA TANGERANG. *JPSD*, 4(1), 49.
- Arduta, M. Z., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). Faktor Penentu Minat Siswa SMP Dalam Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis Di Purwokerto. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1), 41-51.
- Febrianawati, Y. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). PENGEMBANGAN SISTEM KUESIONER DARING DENGAN METODE WEIGHT PRODUCT UNTUK MENGETAHUI KEPUASAN PENDIDIKAN KOMPUTER PADA LPK CYBER COMPUTER. *IT-EDU*, 03(01), (45-53).
- Fitron, M., & Mu'arifin. (2020). SURVEI TINGKAT PRESEPSI SISWA TERHADAP KONSEP PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Sport Science and Health*, 2(5), 264.



- Hamid, A., & Aminuddin, M. (2019). PENGARUH LATIHAN FOOTWORK TERHADAP AGILITY PADA PEMAIN BULUTANGKIS PBSI TANAH LAUT USIA 12 -15. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(1), 52.
- Ihsanuddin. (2017). Tanggapan Masyarakat Terhadap Pelayanan Pembayaran Air PDAM Tirta Daroy Banda Aceh. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen Teknologi (EMT)*, 1(1), 50-58.
- Indriastuti, S., & Firdaus, K. (2019). Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 21 Batang Hari Jambi. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(7), 14-16.
- Kementrian Kesehatan RI. 2020. *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Kemenkes RI. Diakses pada tanggal 14 November 2020 dari <https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/COVID-19%2520dokumen%2520resmi/2%2520Pedoman%2520Pencegahan%2520dan%2520Pengendalian%2520Coronavirus%2520Disease%2520%28COVID-19%29.pdf&usg=AFQjCNEUvL-0Sa5wzaAlM7vEgaAVKnEfFg>.
- Kintoko, A. A. (2020). Pemahaman perilaku hidup bersih dan sehat pada masa COVID-19 siswa kelas VIII a di SMP N 1 Karangdowo tahun ajaran 2019/2020. *SKRIPSI. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Maksum, A. (2012). *METODOLOGI PENELITIAN DALAM OLAHRAGA*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mangun, F. A., & Budiningsih, M. (2017). MODEL LATIHAN SMASH PADA CABANG OLAHRAGA BULUTANGKIS UNTUK ATLET GANDA. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 08(02), 78 – 91.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113-123.
- Musfiqon. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustakim. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 3.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Paedagogy*, 7(3), 147.
- Pinahayu, E. A., Auliya, N. R., & Adnyani, L. P. (2020). PENGEMBANGAN INSTRUMEN KUESIONER KONSEP DIRI SISWA. *APOTEMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 97.
- Pratiwi, N. K. (2015). PENGARUH TINGKAT PENDIDIKAN, PERHATIAN ORANG TUA, DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMK KESEHATAN DI KOTA TANGERANG. *Pujangga*, 1(2), 77.
- Rahmawati, Y. (2017, Oktober 16). MINAT SISWA KELAS 4 SDN TEGALPANGGUNG KOTA YOGYAKARTA TERHADAP EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS TAHUN 2017. *FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA*, pp. 1-2.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Online Learning in the Middle of Covid-19 Pandemic). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(02), 214-224.
- Setyawan, A., & Sutariyani. (2013). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON ATLET BULUTANGKIS BERBAKAT PB. DJARUM KUDUS. *ILMIAH GO INFOTECH*, 19(1), 43.
- Subarkah, A., & Maran, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga*, 5(2), 106-114.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: RAJAWALI PERS.



- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparto. (2014). Analisis Korelasi Variabel – Variabel Yang Mempengaruhi Siswa Dalam Memilih Perguruan Tinggi. *Jurnal IPTEK*, 18(2), 1-9.
- Suriani. (2016, Februari 13). Penerapan Metode Pembelajaran Efektif Dalam Mengoptimalkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP Guppi Samata. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar*, p. 9.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lockdown Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(3), 229.
- Zaid, M. I. (2015, April 9). PENGARUH GENDER, PENGHARGAAN FINANSIAL, DAN PERTIMBANGAN PASAR KERJA TERHADAP MINAT MAHASISWA AKUNTANSI UNTUK BERKARIER MENJADI AKUNTAN PUBLIK (Studi Kasus pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta). *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, p. 15.
- Zulbahri, & Melinda, C. (2019). Metode practice style dan guided discovery style serta keterampilan teknik dasar atlet bulutangkis. *PROSIDING SENFIKS*, 1(1), (28-37).