



MINAT SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BULUTANGKIS DI MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 BANGKALAN TAHUN 2020/2021)

Andri Agus Susilo
Pendidikan Olahraga
STKIP PGRI Bangkalan
Andriagussusilo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena ingin mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Tahun 2020/2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang berupa beberapa pernyataan tertulis yang diberikan atau disebarakan kepada responden. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021 yang berjumlah 103 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan presentase. Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan sebelumnya adalah hasil minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) sebagian besar berkategori sangat rendah 9%, rendah 19%, sedang 45%, tinggi 22%, sangat tinggi 5%. Jadi dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) dikategorikan sedang 45%. Maka dari itu saran dari peneliti ialah lebih ditingkatkan lagi perhatian minat siswa terhadap permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Tahun 2020/2021).

Kata Kunci: Minat, Siswa Terhadap, Pembelajaran Bulutangkis

Abstract

This research was conducted because it wanted to find out students' interest in learning about the badminton game during the COVID-19 pandemic (Case study in seventh grade students of SMP Negeri 5 Bangkalan in 2020/2021). This study uses a quantitative approach using survey methods and data collection techniques using questionnaires in the form of several written statements given or distributed to respondents. The subjects used in this study were class VII students of SMP Negeri 5 Bangkalan in 2020/2021, totaling 103 students. The data analysis technique used in this study was a descriptive analysis technique with a percentage. Based on the results of this study and the previous discussion, the results of students' interest in learning the game of badminton during the COVID-19 pandemic (a case study in class VII students of SMP Negeri 5 Bangkalan in 2020/2021) were mostly categorized as very low 9%, low 19%, moderate 45%, high 22%, very high 5%. So from the results of this study, it can be concluded that students' interest in learning the game of badminton during the COVID-19 pandemic (a case study in class VII students of SMP Negeri 5 Bangkalan in 2020/2021) is categorized as moderate at 45%. Therefore, the suggestion from the researcher is to further increase the attention of students' interest in the game of badminton during the COVID-19 pandemic (Case Study in Class VII Students of SMP Negeri 5 Bangkalan 2020/2021).

Key Words: Interests, Students Against, Learning Badminton

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material juga spiritual yang memainkan peranan pada memilih sifat, nasib, bentuk insan maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Pendidikan adalah suatu pengetahuan atau keterampilan yang diturunkan secara turun-menurun



ke generasi satu ke generasi selanjutnya. Pendidikan merupakan hal penting guna menggali potensi-potensi yang ada dalam diri kita sendiri. Akan tetapi pada tahun 2020 dunia pendidikan mengalami penurunan minat siswa terhadap pembelajaran, dikarenakan adanya wabah COVID-19.

Indonesia adalah salah satu negara terdampak wabah penyakit COVID-19 dan anjuran dari pemerintah untuk menjaga jarak antara satu sama lain. Seluruh proses belajar mengajar disekolah diliburkan, maupun ujian akhir semester terancam. Krisis di depan mata sedang berlangsung memaksa semua komponen pendidikan menginovasi pembelajaran jarak jauh melalui daring atau pembelajaran dalam jaringan. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran tetap berlangsung di tengah mewabahnya pandemi COVID-19(Mansyur, 2020)

Hal ini membuat dunia pendidikan mengevaluasi kembali minat siswa terhadap pembelajaran. Minat belajar yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar di kembangkan melalui proses menilai suatu objek yang lalu mendapatkan suatu hasil. Evaluasi eksklusif terhadap objek yg mengakibatkan minat belajar seseorang. Minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada subjek atau objek untuk merasa terdorong kepada suatu hal(Sunaryo, 2016). Minat dapat mendorong seseorang dalam belajar, aktivitas, pemahaman, keterampilan, dan perhatian dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Minat menjadi hal yang penting dalam pendidikan. Tanpa adanya minat maka tidak bisa melakukan kegiatan pembelajaran dengan hasil yang maksimal.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru, dengan menggunakan bahan pelajaran, teknik penyampaian, pendekatan pembelajaran, dan sumber belajar yang ada pada suatu lingkungan tersebut(Pane & Dasopang, 2017). Jadi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, seperti halnya pembelajaran permainan bulu tangkis. Permainan bulutangkis merupakan olahraga yang banyak digandrungi oleh masyarakat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia(Indriastuti & Firdaus, 2019). Tetapi pada tahun 2020 pembelajaran menjadi sangat terganggu dikarenakan adanya suatu wabah pandemi COVID-19.

Pandemi COVID-19 adalah musibah yang memilukan semua penduduk bumi(Aji, 2020). Dengan adanya pandemi COVID-19 memiliki beberapa dampak diantaranya penutupan sementara lembaga pendidikan dalam upaya meminimalisir penyebaran pandemi COVID-19. Permasalahan dalam proses belajar antara peserta didik dan pendidik memiliki dampak psikologis siswa dan menurunnya keterampilan anak didik. Kebijakan belajar dirumah pada suatu pendidikan dapat



menyebabkan gangguan besar salah satunya pembelajaran peserta didik, gangguan pada penilaian, dan berpeluang memperoleh pekerjaan setelah lulus pendidikan. Kebijakan tersebut juga di terapkan pada satu sekolah di SMP Negeri 5 Bangkalan.

SMP Negeri 5 Bangkalan adalah suatu lembaga untuk para siswa mendapatkan ilmu dalam pengawasan guru. Di SMP Negeri 5 Bangkalan memiliki pembelajaran olahraga salah satunya pembelajaran permainan bulu tangkis. Upaya dalam pembelajaran ini untuk wadah siswa menyalurkan minat dan prestasi siswa. Fasilitas-fasilitas untuk pembelajaran permainan bulu tangkis tersebut cukup memadai atau memenuhi sarana dan prasana pada saat kegiatan pembelajaran permainan bulu tangkis tersebut berlangsung.

Adapun peneliti mengambil tempat penelitian di SMP Negeri 5 Bangkalan yaitu peneliti ingin mengetahui seberapa besar minat siswa SMP Negeri 5 Bangkalan dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis. Di era teknologi yang semakin berkembang pesat siswa lebih tertarik kepada permainan gadget, dan lebih banyak meluangkan waktunya hanya berbaring saja sambil memainkan gadget, sehingga menyebabkan permainan bulutangkis ini harus memiliki perhatian agar siswa mengetahui seberapa pentingnya olahraga untuk menjaga kesehatan. Dengan adanya perhatian lebih atau dorongan dari pihak guru maupun orang tua, memungkinkan bisa menumbuhkan rasa minat siswa SMP Negeri 5 Bangkalan terhadap pembelajaran permainan bulutangkis yang sudah mulai dilupakan karena pengaruh gadget dan diharapkan minat siswa lebih besar lagi kedepannya. Selain itu peneliti memilih pembelajaran permainan bulutangkis salah satunya yaitu karena peneliti paham terhadap cabang olahraga tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, maka SMP Negeri 5 Bangkalan dipilih dengan alasan adanya dampak pandemi COVID-19 pada pembelajaran. Dengan judul “Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Di Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Tahun 2020/2021)”.

Kajian Pustaka

Minat merupakan kesamaan dalam diri seorang yang ditandai dengan adanya rasa bahagia atau ketertarikan terhadap objek tentu disertai dengan pemusatan perhatian pada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu (Rahmawanti, 2017). Selanjutnya, minat memiliki peran penting untuk kehidupan perkembangan anak dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap (Suffa, 2015).



Sedangkan(Ramadhan, 2018)minat adalah suatu perasaan suka seseorang yang berhubungan dengan obyek diluar individu yang muncul dengan tidak sengaja mempunyai dorongan atau gairah yang menyertai aktivitas tertentu. Minat adalah bagian kepribadian yang ada dalam diri seseorang dan berperan penting dalam mengambil keputusan. Minat yang tidak sesuai dengan apa yang ada pada diri seseorang, khususnya pada siswa seperti kebutuhan, bakat, dan lain-lain akan menyebabkan masalah pada diri siswa tersebut. Siswa yang kurang berminat terhadap pembelajaran maka akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Selain itu (Iwan, 2018)minat merupakan kecenderungan yang berlangsung lama terhadap suatu obyek atau dalam melakukan sesuatu kegiatan (perbuatan) yang didasari oleh perasaan tertarik, senang yang muncul dari dalam diri.Minat merupakan salah satu bagian dari motivasi, karena orang yang memiliki atau mempunyai minat yang besar pada sesuatu kegiatan yang akan atau sedang diikuti akan mengandung rasa senang, bergairah dan bersemangat. Minat adalah bagian dari motivasi, karena orang yang memiliki atau mempunyai minat yang besar pada suatu kegiatan yang akan atau sedang diikuti akan mengandung rasa senang, bergairah dan bersemangat(Ramli, 2020).

Minat merupakan faktor penting dalam suatu proses pembelajaran, karena dengan adanya minat siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan bersemangat dan sungguh-sungguh(Saputra, 2018). Minat mempunyai peran yang penting pada kehidupan siswa(Marleni, 2016). Selain itu ada banyak faktor yang mempengaruhi minat seorang anak yaitu salah satunya faktor yang ada pada diri sendiri seperti perhatian, rasa suka dan senang. Adapun faktor yang timbul dari luar seperti dari guru atau pelatih, fasilitas. Selain itu minat berpengaruh dalam mencapai suatu tujuan yang di inginkan. Minat sebagai tolak ukur pencapaian suatu pembelajaran disekolah, dan untuk mengetahui sejauh mana siswa memhamai pembelajaran tersebut. Selanjutnya, pada prinsipnya usia anak SMP dalam mengikuti suatu kegiatan hanya didasari dengan ketertarikan atau hanya meniru dari teman-temannya saja tanpa tahu tujuannya(Arduta, Kusuma, & Festiawan, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya perlunya saran dari orang lain dan diri kita sendiri untuk menambah minat kita terhadap sesuatu yang penting serta membuat kita tertarik dan berminat. Selain itu dari sudut pandang yang diberikan oleh guru kepada siswanya dapat menambah rasa percaya diri dalam melalukan suatu kegiatan

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik atau murid (Prasetyo, 2016). Selanjutnya, untuk memperoleh pembelajaran yang baik sehingga terjadi interaksi berupa tanya jawab



antara guru maupun siswa membutuhkan suatu alat bantu pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun saat ingin mengilustrasikan cara kerja maupun ilustrasi yang lainnya (Dyah .R, 2012).

Selain itu, pembelajaran menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekankan internalisasi, tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh siswa (Suriani, 2017). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, sumber belajar dan lingkungan yang bertujuan untuk merubah perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Saat pembelajaran siswa mengalami proses yang disebut belajar.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan satu orang melawan satu, atau dua orang melawan dua orang (Mangun & Budiningsih, 2017). Sedangkan, bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia (Ngusman, 2013). Tujuan dari permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul shuttlecock dan menjatuhkan di daerah permainan sendiri (Subarkah & Marani, 2020). Selain itu untuk menjadi pemain bulutangkis yang hebat, seorang atlet harus mahir dalam menguasai teknik-teknik permainan bulutangkis. Beberapa Teknik dasar dalam permainan bulutangkis seperti servis, memegangkret, teknik smash, teknik dropshot, overhand clear, dan netthing.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpukan bahwasanya permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di seluruh dunia atau di kalangan masyarakat. Bulutangkis merupakan permainan yang menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttle sebagai obyek yang di pukul. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memukul shuttlecock melewati jaring net agar jatuh di bidang area lawan yang sudah ditentukan dan mendapatkan point. Selain itu sarana dan prasana dalam permainan bulutangkis meliputi: raket, bola atau shuttlecock, net, sepatu, lapangan



Metode Penelitian

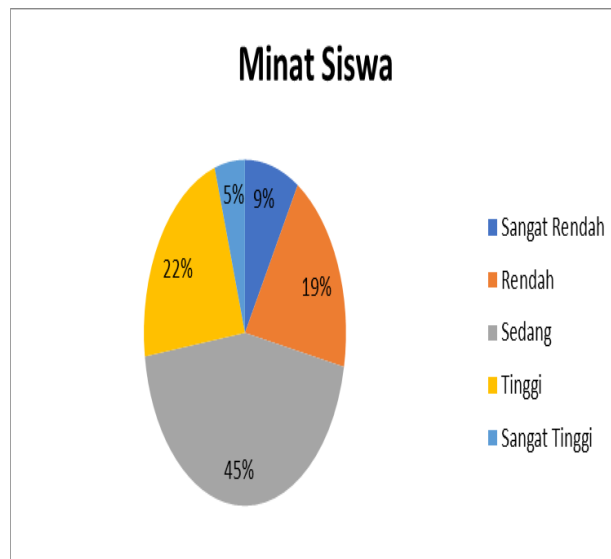
Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Tujuannya untuk mengetahui besarnya Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Di Masa Pandemi COVID-19 (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Tahun 2020/2021). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berupa beberapa pernyataan tertulis yang diberikan atau disebarikan kepada responden. Penelitian ini akan menentukan lokasi penelitian yang akan dilaksanakan dirumah dengan mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti yang akan dikerjakan menggunakan handphone oleh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan dengan cara diberi link google form oleh guru yang telah disebarikan oleh peneliti kepada guru. Oleh karena itu peneliti memilih lokasi penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Bangkalan dengan sistem online, dimana penelitian ini dilakukan pada bulan febuari 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan. Penelitian ini menggunakan *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah sebuah teknik sampling di mana sampel dikenakan kepada siapa saja yang kebetulan dijumpai peneliti saat mengadakan penelitian, asalkan ada hubungannya dengan tema penelitian (Maksum, 2012). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII dan minimal respondem yang diambil datanya yaitu 100 responden

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menyimpulkan data yang telah di peroleh dari siswa tentang minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) yaitu skor minimum = 39, skor makasimum = 55, mean/rata-rata = 45,95, standart deviasi =3,117 dengan menyebarkan angket lewat link google form. Adapun data yang diperoleh digunakan untuk menjawab masalah. Selain itu minat diartikan sebagai kecenderungan orang dengan ciri-ciri sebagai berikut: Tentunya dengan senang hati atau ketertarikan terhadap objek tersebut fokus pada subjek dan bersemangat untuk berpartisipasi aktivitas objek tertentu. Sehingga menyebabkan seseorang memiliki keinginan untuk berpartisipasi atau berpartisipasi dalam suatu objek tertentu karena rasanya sangat berarti dalam dirinya sendiri, jadi ada objek yang penuh harapan tujuan. Setiap orang memiliki minat yang berbeda-beda terhadap suatu objek. Sama halnya dengan minat siswa terhadap pembelajaran

permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Tahun 2020/2021).

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang populer di dunia maupun di Indonesia. Olahraga ini menarik minat berbagai kalangan seperti kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Bulutangkis di mainkan dalam kategori tunggal atau ganda. Permainan bulutangkis dapat di mainkan di ruangan terbuka maupun tertutup yang di beri net sebagai pembatas dikedua bidang daerah lapangan . Tujuan dari permainan bulutangkis yaitu kemenenangan selain itu tujuan lain memukul bola/shuttlecock melewati net agar jatuh di bidang lawan. Berdasarkan hasil tanggapan keseluruhan sebanyak 103 responden yang telah diperoleh dan telah di analisis oleh peneliti maka hasilnya sebagai berikut:



Gambar. 4.16

Diagram minat siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dilihat minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) sebagian besar berkatagorikan sangat rendah 9%, rendah 19%, sedang 45%, tinggi 22%, sangat tinggi 5%. Hasil dari peneitian tersebut dapat diartikan minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) adalah sedang.

Adapun faktor-faktor pendukung dan penghambat pada saat proses pelaksanaan penelitian. Faktor pendukung pada saat proses pelaksanaan penelitian yaitu dari pihak kampus telah menyediakan berkas atau surat izin yang diperlukan oleh peneliti untuk penelitian. Selain itu ada faktor penghambat



dalam proses penelitian atau pengambilan data yaitu keterbatasan sarana untuk pengambilan data peneliti, dan pada saat itu juga di Bangkalan dilanda pandemi COVID-19.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya ialah minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) sebagian besar berkatagorikan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi. Hasil dari penelitian tersebut dapat diartikan minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan tahun 2020/2021) adalah sedang.

Selain itu, adapun cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu: memberikan motivasi yang baik pada siswa sehingga siswa rela belajar tanpa ada keterpaksaan, memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan lingkungan belajar yang aman dan kreatif, menggunakan berbagai macam bentuk atau teknik dalam mengajar individual siswa, agar siswa lebih mudah memahaminya.

Begitupun motivasi untuk siswa kedepannya adalah dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan beragam, hal ini bertujuan agar dapat menghilangkan kebosanan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Menjadikan siswa sebagai peserta didik yang aktif, keaktifan siswa mampu mendorong dirinya untuk terus belajar. Selalu melakukan evaluasi pembelajaran, dengan melakukan evaluasi, bapak atau ibu guru bisa mengukur keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan dan apabila hasil penilaian selalu menunjukkan hasil baik, maka dapat disimpulkan motivasi belajar siswa sebagian besar cukup besar.

Saran

Penelitian ini telah menemukan hasil yang diangkat menjadi permasalahan yaitu minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19. Adapun saran peneliti yaitu lebih meningkatkan lagi minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis, walaupun pembelajaran tersebut dilakukan secara *online*. Selain itu bagi sekolah lebih meningkatkan fasilitas sebagai pendukung pembelajaran permainan bulutangkis, sehingga minat siswa terhadap olahraga permainan bulutangkis dapat meningkat. Sedangkan peneliti dapat mengembangkan lebih lagi tentang penelitian minat siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis di masa pandemi COVID-19 (Studi kasus pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 bangkalan tahun 2020/2021).



Daftar Pustaka

- Aji, R. H. (2020). *Dampak COVID-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i , 7 (5), 396
- Arduta, M. Z., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). *Faktor Penentu Minat Siswa SMP Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis Di Purwokerto*. MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga , 19 (1), 41- 51.
- Dyah .R, A. P. (2012). *Pelaksanaan Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Busana Wanita Kelas XI Busana 4 Di SMK N 4 Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Indriastuti, S., & Firdaus, K. (2019). *Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 21 Batang Hari Jambi*. Jurnal Olahraga , 2 (7), 14
- Iwan, M. (2018). *Survei Minat Olahraga Sepak Bola Pada Murid SD Inpres BTN Ikip II Kec. Rappocini Kota Makassar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar
- Ngusman, A. (2013). *Kemampuan Servis Panjang Dalam Permainan Bulutangkis Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Krasak 2 Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang*. Skripsi. Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Yogyakarta
- Maksum, A. (2012). *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Universty Press
- Mangun, F. A., & Budiningsih, M. (2017). *Model Latihan Smash Pada Cabang Olahraga Bulutangkis Untuk Atlet Ganda*. Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan , 8 (2), 78 – 91
- Mansyur, A. R. (2020). *Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia*. Education and Learning Journal , 1 (2), 113-123.
- Marleni, L. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang*. Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika , 1 (1), 149-159.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. Jurnal Kependidikan , 1 (1), 25.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman , 3 (2), 334
- Prasetyo, A. (2016). *Minat Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Bola Basket Di SMP Negeri 2 Lendah Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahmawanti, Y. (2017). *Minat Siswa Kelas 4 SDN Tegal PanggungKota Yogyakarta Terhadap Ekstrakurikuler Bulutangkis Tahun 2017*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Ramadhan, I. F. (2018). *Minat Siiswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Di SMP Negeri 2 Berbah*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Univrsitas Negeri Yogyakarta
- Ramli. (2020). *Survei Minat Siswa Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli Di SMPN I Sungguminasa Kabupaten Gowa*. COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga , 12 (3), 115.
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). *Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis*. Jurnal MensSana. Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga , 5 (2), 106-114



- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). *Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis*. Jurnal MensSana. Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga , 5 (2), 106-114
- Sunaryo, S. (2016). *Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP Negeri 2 Tempel Kab. Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Suriani. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Efektif Dalam Mengoptimalkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP Guppi Samata*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar