

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BULU TANGKIS BERBASIS CANVA MELALUI VIDEO  
ANIMASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**TESIS**

**Oleh**

**MUHAMMAD TAUFIK RAHMAN**

**NIM: 06042682327006**

**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BULU TANGKIS BERBASIS CANVA MELALUI VIDEO  
ANIMASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**TESIS**

Oleh

**MUHAMMAD TAUFIK RAHMAN**

**NIM. 06042682327006**

**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.**

**NIP. 196105281987021003**

**Pembimbing II**



**Dr. Herri Yusfi, M.Pd.**

**NIP. 198707022024211004**

**Mengetahui,**

**KPS Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.**

**NIP. 198801312019031011**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BULU TANGKIS BERBASIS CANVA MELALUI VIDEO  
ANIMASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**TESIS**

**Oleh :  
MUHAMMAD TAUFIK RAHMAN  
06042682327006**

**Telah diujikan dan lulus pada :  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 03 Januari 2025**

**TIM PENGUJI**

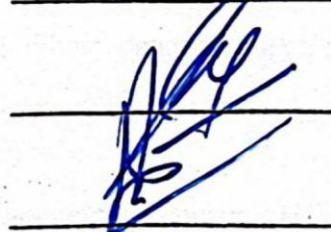
**Ketua : Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.**



**Sekretaris : Dr. Herri Yusfi, M.Pd.**



**Anggota : Prof. Dr. Hartati, M.Kes.**



**Anggota : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes.**



**Anggota : Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.**

**Palembang, 18 Januari 2025  
Mengetahui,  
KPS Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
NIP. 198801312019031011**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufik Rahman

NIM : 06042682327006

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bulu Tangkis Berbasis Canva Melalui Video Animasi di Sekolah Menengah Atas” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 17 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Taufik Rahman

NIM. 06042682327006

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepadaku dengan dikirimkannya orang-orang yang telah mendukung, mendo'akan, dan membantu menyelesaikan Tesis ini.

Tesis ini kupersembahkan untuk:

- Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Drs. Muhammad Zaid, S.Pd dan Ibu Mazilah, S. Pd yang selalu mendukung, membimbing, menasehati, mendo'akan, serta telah mengorbankan semua demi anakmu ini sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Semua usaha yang saya lakukan itu hanyalah untuk membahagiakan serta membanggakan mereka untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana, Profesi, dan Magister. Semoga selalu diberikan kesehatan.
- Terima kasih Ayukku, Kakakku, Adikku dan Keponakanku tercinta Eka Maharani, S.Pd., Gr, Aini Fitri, S.Pd., Gr, Muhammad Reza Fahlevi, S.Si, Indah Rohmalinda, M.Pd., Gr, Rizki Oktarina, S.Pd, Rifdah Azzahra, Raniah Salsabila, Muhammad Raffi Habibie, Muhammad Afzal Athazaky, Muhammad Shaqil Junizam serta kakak dan ayuk iparku yang tiada henti memberikan dukungan, semangat, kasih sayang serta ikut mendo'akan atas keberhasilan dan terselesaikannya tesis ini.
- Terima kasih semua dosen Magister Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya, terutama Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes dan Dr. Herri Yusfi, M.Pd. selaku pembimbing tesis, Kemudian Prof. Dr. Hartati, M.Kes, Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes dan Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. selaku penguji tesis yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
- Terima kasih teman seperjuangan mulai dari jenjang Sarjana, Profesi, dan Magister yang selalu bersama untuk berkomunikasi sang Trio Pengejar masa depan bersama Dimas Koeswara, S.Pd., Gr., M.Pd dan Galih Yoki Haryanto, S.Pd., Gr., M.Pd, dan juga teman Magister Pendidikan Olahraga yang lain.
- Terima kasih untuk teman-temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang sudah membantu dalam proses untuk menyelesaikan tesis ini.

## **MOTTO**

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

**(Q.S Al-Baqarah : 286)**

*“Try not to become a person of success, but rather try to become a person of value”*

**(Albert Einstein)**

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju. Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kita merasa gagal dalam mencapai mimpi, jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan. Manusia hanya bisa merencanakan, untuk hasil dan takdir hanya Allah SWT yang menentukan”

**(Muhammad Taufik Rahman)**

## **PRAKATA**

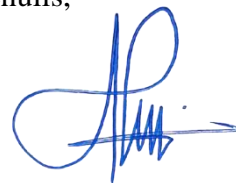
Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bulu Tangkis Berbasis Canva Melalui Video Animasi di Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Taufik Marwa, SE. M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A. Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes selaku Pembimbing I dan Dr. Herri Yusfi, M.Pd selaku Pembimbing II. yang mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan tesis ini dari awal hingga selesai.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sekolah SMA Negeri 13 Palembang yang telah mendukung dan membantu penelitian dalam rangka menyelesaikan Tesis ini. Tidak lupa juga kepada kedua orang tua saya Bapak Muhammad Zaid dan Ibu Mazilah yang selalu memberikan doa, bantuan, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan berkat kepada kita semua.

Palembang, 17 Januari 2025

Penulis,



Muhammad Taufik Rahman

NIM. 06042682327006

## KATA PENGANTAR

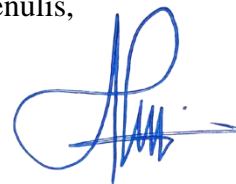
Alhamdulillah rabbilalamin, banyak nikmat yang Allah berikan, tetapi sedikit sekali yang kita ingat. Segala puji hanya layak untuk Allah SWT atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya yang tiada terkira besarnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bulu Tangkis Berbasis Canva Melalui Video Animasi di Sekolah Menengah Atas”

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kedua orang tua, teman-teman dan segenap keluarga besar yang telah memberikan dukungan, kasih, dan kepercayaan yang begitu besar. Dari sanalah semua kesuksesan ini berawal, semoga semua ini bisa memberikan sedikit kebahagiaan dan menuntun pada langkah yang lebih baik lagi.

Meskipun penulis berharap isi dari tesis ini bebas dari kekurangan dan kesalahan, namun selalu ada yang kurang. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya tulis ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap agar tesis ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Palembang, 17 Januari 2025

Penulis,



Muhammad Taufik Rahman

NIM. 06042682327006



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN TELAH DIUJIKAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	6
2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	7

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran .....	10
2.3 Hakikat Permainan Bulu Tangkis .....	11
2.3.1 Teknik Dasar Bulu Tangkis .....	12
2.3.2 Peralatan dan Alat Bulu Tangkis .....	15
2.4 Pengertian Video Animasi .....	16
2.5 Pengertian Aplikasi <i>Canva</i> .....	17
2.6 Penelitian yang Relevan .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Prosedur Penelitian .....	20
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	21
3.4 Subjek Penelitian .....	21
3.5 Subjek Uji Coba .....	22
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	22
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.6.2 Instrumen Penelitian .....	22
3.7 Teknik Analisis Data .....	27
3.7.1 Teknik Analisis Data Angket .....	28
3.7.1.1 Analisis Data Hasil Validasi .....	28
3.7.1.2 Analisis Data Hasil Kuisisioner Respon Guru dan Peserta Didik .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	30
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	30

4.1.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	32
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	33
4.1.3.1 Validasi Produk.....	33
4.1.3.1.1 Data Hasil Validasi Ahli .....	33
4.1.3.2 Revisi Produk.....	35
4.1.3.2.1 Data Revisi Hasil Validasi Ahli .....	35
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	36
4.1.4.1 Respon Guru .....	36
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil .....	38
4.1.4.3 Uji Coba Kelompok Besar .....	42
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	46
4.2 Pembahasan.....	47
4.3 Produk Akhir .....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teknik Pegangan / <i>American Grips</i> .....	13
Gambar 2.2 Teknik Pegangan Kampak / <i>Forehand Grips</i> .....	13
Gambar 2.3 Teknik Pegangan / <i>Backhand Grips</i> .....	13
Gambar 2.4 Teknik Pegangan Kombinasi / <i>Combination Grips</i> .....	14
Gambar 2.5 Raket .....	15
Gambar 2.6 <i>Shuttlecock</i> .....	15
Gambar 2.7 Tiang Net.....	16
Gambar 2.8 Lapangan Bulu Tangkis .....	16
Gambar 2.9 Aplikasi Canva.....	17
Gambar 3 1 Lapangan Untuk Mengukur Hasil Pukulan Lob Forehand .....	27
Gambar 4.1 Desain Awal Kegiatan Pembuka.....	32
Gambar 4.2 Desain Awal Kegiatan Inti Materi .....	32
Gambar 4.3 Desain Awal Kegiatan Penutup .....	32
Gambar 4.4 Hasil Akhir Produk Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi yang Telah Layak.....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Penelitian .....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	23
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	24
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Respon Guru.....	25
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Responden Peserta Didik .....	25
Tabel 3.6 Kriteria Nilai Pukulan <i>Lob Forehand</i> .....	27
Tabel 3.7 Formulir Tes dan Pengukuran Pukulan <i>Lob Forehand</i> .....	27
Tabel 3.8 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	28
Tabel 3.9 Penilaian Validasi .....	28
Tabel 3.10 Penilaian Angket Respon Guru Skala Guttman.....	29
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan.....	29
Tabel 3.12 Kategori Ke efektifan.....	29
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan .....	30
Tabel 4.2 Jumlah Responden .....	31
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli.....	34
Tabel 4.4 Saran Perbaikan Produk dari Validasi Para Ahli .....	34
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Revisi Validasi Ahli .....	35
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Setelah Revisi Produk.....	36
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Kelas X.....	36
Tabel 4.8 Angket Tanggapan Penilaian Peserta Didik .....	38
Tabel 4.9 Hasil deskripsi pukulan <i>Lob Forehand</i> .....	39
Tabel 4.10 Hasil Uji Keefektifan ( <i>Pretest</i> ) .....	40
Tabel 4.11 Hasil Uji Keefektifan ( <i>Posttest</i> ).....	41
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Uji Keefektifan .....	41
Tabel 4.13 Angket Tanggapan Penilaian Peserta Didik .....	42
Tabel 4.14 Hasil Deskripsi Pukulan <i>Lob Forehand</i> .....	43
Tabel 4.15 Hasil Uji Keefektifan ( <i>Pretest</i> ) .....	44
Tabel 4.16 Hasil Uji Keefektifan ( <i>Posttest</i> ).....	45
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Uji Keefektifan .....	45
Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran.....	46
Tabel 4.19 Hasil Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	59
Lampiran 2. SK Pembimbing Tesis .....	60
Lampiran 3. SK Izin Penelitian.....	61
Lampiran 4. SK Validator.....	62
Lampiran 5. Hasil Angket Validasi Ahli Materi Sebelum.....	63
Lampiran 6. Hasil Angket Validasi Ahli Materi Sesudah .....	65
Lampiran 7. Hasil Angket Validasi Ahli Media Sebelum .....	67
Lampiran 8. Hasil Angket Validasi Ahli Media Sesudah.....	69
Lampiran 9. Hasil Survey Analisis Kebutuhan.....	71
Lampiran 10. Hasil Respon Guru .....	72
Lampiran 11. Data Hasil Angket Peserta Didik Kelompok Kecil .....	73
Lampiran 12. Data Hasil Angket Peserta Didik Kelompok Besar.....	74
Lampiran 13. Soal Uji Keefektifan.....	75
Lampiran 14. Hasil Uji Keefektifan Kelompok Kecil ( <i>Pretest</i> ) .....	77
Lampiran 15. Hasil Uji Keefektifan Kelompok Kecil ( <i>Posttest</i> ).....	78
Lampiran 16. Hasil Uji Keefektifan Kelompok Besar ( <i>Pretest</i> ).....	79
Lampiran 17. Hasil Uji Keefektifan Kelompok Besar ( <i>Posttest</i> ) .....	80
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	81
Lampiran 19. Produk Media Pembelajaran Video Animasi .....	82
Lampiran 20. Hasil Tes Keterampilan Pukulan <i>lob forehand</i> Kelompok Kecil ...	83
Lampiran 21. Hasil Tes Keterampilan Pukulan <i>lob forehand</i> Kelompok Besar ...	84

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BULU TANGKIS BERBASIS CANVA MELALUI VIDEO  
ANIMASI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh

**MUHAMMAD TAUFIK RAHMAN**

**NIM 06042682327006**

**Pembimbing :**

- 1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes**
- 2. Dr. Herri Yusfi, M.Pd**

**Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**

**ABSTRAK**

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran bulu tangkis berbasis canva melalui video animasi di sekolah menengah atas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengembangkan produk berupa media pembelajaran melalui video animasi berbasis canva. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang di mulai pada tahap Analisis, desain, pengembangan, dan Implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 13 Palembang yang berjumlah 120 peserta didik. Penelitian ini divalidasi oleh 2 orang ahli , yang pertama ahli materi sebesar 87,27% kategori sangat valid) dan ahli media sebesar 89% kategori sangat valid menggunakan angket dari berbagai macam pertanyaan. Dari dua Validasi tersebut terdapat rata-rata 88,3% media pembelajaran berbasis canva melalui video animasi layak digunakan. Namun dari hasil respon guru sebesar 93,33% dengan kategori sangat praktis. Tahap uji coba kelompok kecil yaitu 89,16% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan kelompok kecil mengalami peningkatan hasil belajar dari 70,66% ke 84% yang artinya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* mengalami peningkatan 13,34% dengan kategori sangat efektif. Tahap uji coba kelompok besar yaitu 95,04% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji keefektifan kelompok besar mengalami peningkatan hasil belajar dari 69,44% ke 87,33% yang artinya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* mengalami peningkatan 17,89% dengan kategori sangat efektif. Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan data hasil evaluasi *pretest* dan *posttest*.

**Kata Kunci : Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi Canva**

**DEVELOPMENT OF CANVA-BASED BADMINTON LEARNING  
MEDIA THROUGH ANIMATION VIDEO IN HIGH SCHOOL**

**Oleh**

**MUHAMMAD TAUFIK RAHMAN**

**Nim 06042682327006**

*Supervisor :*

- 1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes**
- 2. Dr. Herri Yusfi, M.Pd**

*Master of Sports Education Study Program*

**ABSTRACT**

*The research entitled the development of badminton learning media based on canva through animated videos in high schools. The purpose of this study is to be able to develop a product in the form of learning media through animated videos based on canva. This study produces a product in the form of learning media. This study uses the ADDIE development research method which begins at the Analysis, Design, Development, and Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were students of SMA Negeri 13 Palembang totaling 120 students. This study was validated by 2 experts, the first material expert was 87.27% in the very valid category) and the media expert was 89% in the very valid category using a questionnaire from various questions. From the two validations, there was an average of 88.3% of canva-based learning media through animated videos that were suitable for use. However, from the results of the teacher's response, 93.33% were in the very practical category. The small group trial stage is 89.16% with a very practical category and the results of the small group effectiveness test showed an increase in learning outcomes from 70.66% to 84%, which means that after using the animated video learning media based on the Canva application, there was an increase of 13.34% with a very effective category. The large group trial stage is 95.04% with a very practical category and the results of the large group effectiveness test showed an increase in learning outcomes from 69.44% to 87.33%, which means that after using the animated video learning media based on the Canva application, there was an increase of 17.89% with a very effective category. The animated video learning media based on the Canva application is proven by the increase in student learning outcomes based on pretest and posttest evaluation data.*

**Keywords: Development, Animation Video, Canva Application**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran melalui video animasi adalah topik yang menarik untuk dikembangkan, terutama dalam konteks media ajar bagi guru dalam proses pembelajaran. Alasan mengapa diangkat judul ini karena media pembelajaran merupakan aspek penting dalam suatu proses pembelajaran, menjadi dasar untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang menarik. Manfaat dari pengembangan ini memberikan suatu media ajar yang efektif dalam proses pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi sebelumnya pembelajaran PJOK di sekolah seringkali kurang menarik dikarenakan pada saat guru lebih terfokus pada praktek dan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku yang sudah dimiliki peserta didik dari sekolah. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran melalui video animasi untuk memudahkan suatu proses pembelajaran bagi guru. Media pembelajaran melalui video animasi ini diharapkan bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Yang sebelumnya dilakukan media pembelajaran yang biasa dengan media berupa buku cetak dengan adanya media pembelajaran melalui video animasi dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan keunggulan media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain tersedianya beberapa materi yang dimana sudah disesuaikan dengan materi bulu tangkis. Jadi dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan suatu proses pembelajaran di SMA Negeri 13 Palembang menjadi efektif dan memberikan suatu dampak yang positif.

Bulu tangkis adalah permainan olahraga yang menggunakan sebuah raket yang dimainkan oleh dua orang (permainan tunggal) atau dua pasang (permainan ganda) yang saling berhadapan di bidang lapangan dibagi dua kemudian dibatasi oleh sebuah jaring pembatas (net). Para pemain mendapatkan angka atau poin dengan cara memukul shuttlecock dengan raket hingga melewati sebuah net dan jatuh di bidang permainan lawan (Aksan, 2016). Bulu tangkis adalah suatu cabang

olahraga yang dapat dimainkan 2 pemain ataupun 2 sepasang pemain yang sama-sama bersaing di lapangan dengan bentuk persegi yang dibatasi dengan net/jaringan letaknya dibagian tengah lapangan yang lapangan dibagi menjadi dua bagian seimbang (Sutanto, 2016). Olahraga bulu tangkis ialah salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat diseluruh dunia, salah satunya Indonesia. Bulu tangkis pada dasarnya mempunyai beberapa teknik dasar dalam permainan.

Media pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik (Karo-Karo & Rohani, 2018). Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya dan serta mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing (Yusfi et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi kepada guru olahraga kelas X di SMA Negeri 13 Palembang bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran olahraga berbasis teknologi seperti video animasi yang banyak bergerak khususnya untuk pembelajaran PJOK materi bulu tangkis. Hal ini tentunya membuat para peserta didik menjadi bosan dengan metode pembelajaran yang hanya begitu saja sehingga para peserta didik tidak efektif dalam proses pembelajaran dan cenderung bosan, serta berdampak kurangnya pemahaman peserta didik.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran berbasis media video animasi yang telah dilakukan (Hapsari et al., 2021) menyimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Asnawati et al., 2023) mengemukakan bahwa media kelayakan penggunaan konten video animasi yang dibuat menggunakan alat *Canva* untuk

tujuan pendidikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Lusianty et al., 2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dengan Canva dikatakan valid dan praktis serta memiliki efek potensial untuk mendukung kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini penting karena dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, serta memperlancar pelaksanaan proses pembelajaran. Peneliti melakukan penyebaran angket melalui *google form* mendapatkan hasil dari berbagai responden guru PJOK, wali kelas dan peserta didik yang didapatkan persentase rata-rata sebesar 23%, bahwa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang berbasis canva melalui video animasi pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi pada materi pembelajaran bulu tangkis untuk peserta didik kelas X supaya suatu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta juga pada peserta didik tidak merasa kebosanan dalam pembelajaran dan diharapkan dapat untuk mempengaruhi dampak positif pada pemahaman peserta didik terkait materi bulu tangkis, juga mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang sesuai sehingga membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien, dan menganalisis pelaksanaan proses pembelajaran PJOK di SMA Negeri 13 Palembang. Oleh karena itu, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bulu Tangkis Berbasis Canva Melalui Video Animasi di Sekolah Menengah Atas”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Penggunaan media pembelajaran PJOK di sekolah menengah atas yang digunakan oleh guru kurang beragam dan inovatif masih kurang menarik bagi peserta didik.

2. Belum adanya media pembelajaran PJOK berbasis aplikasi canva melalui video animasi yang dikembangkan dan yang dimanfaatkan oleh guru untuk materi PJOK di sekolah menengah atas.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran bulu tangkis berbasis canva melalui video animasi di sekolah menengah atas yang valid ?
2. Apakah media pembelajaran bulu tangkis melalui video animasi praktis dalam proses pembelajaran ?
3. Apakah media pembelajaran bulu tangkis melalui video animasi efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran keterampilan dasar bulu tangkis untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas.

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva melalui video animasi di sekolah menengah atas yang valid.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran bulu tangkis melalui video animasi praktis dalam proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran bulu tangkis melalui video animasi efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Praktis**

1. Bagi peneliti

Dengan hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon guru dapat mempraktekkan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk sebagai bahan ajar dan juga memberikan inovasi baru mengenai media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi.

## 2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih media yang variatif dan inovatif agar diminati oleh peserta didik. Juga membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan kecakapan pada kegiatan belajar mengajar.

## 3. Bagi peserta didik

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah diberikan dengan media pembelajaran yang sudah ada berupa video animasi yang menarik, interaktif, menyenangkan dan juga efisien dalam proses pembelajaran.

### **1.5.2 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat membantu guru untuk memberikan suatu materi yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, juga diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih dan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Aksan, H. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. Buku.
- Bastomy, R. Y., & Darmawan, G. (2019). Pengaruh Media Bola Gantung Terhadap Hasil Belajar Pukulan Lob Forehand Bulutangkis. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 07, 151–156. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/26854/24577>
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Cahaya, N., Asri, N., Ismaya, B., & Gani, R. A. (2022). *Tingkat Kemampuan Pukulan Lob Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Di SMPN 1 Kotabaru Cikampek*. 8(September), 430–436. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2348>
- Denatara, E. T. (2023). *DASAR-DASAR BULUTANGKIS*. CV. Sarnu Tunjung.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hapsari, G. P. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://www.sciencejournal.org/index.php/PSEJ/article/view/43>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartati, H., Aryanti, S., & Syafaruddin, S. (2020). Learning of Badminton Model through Animation Video on Physical Education Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6A), 47–50. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080708>
- Hartati, H., Destriana, D., & Aryanti, S. (2016). Multimedia Development On Sports Health Subject for Third Semester Students of Penjaskes FKIP UNSRI. *SULE-IC*. <https://conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/40>

- Hartati, H., Aryanti, S., & Khadafi, A. R. (2017). Development Learning Model Variation Techniques of Volley Ball Services Using Visual Audio Media. In *ICSSHPE 2017-2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education* (Vol. 1, pp. 53-58).
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018). Macro Flash-based Multimedia for Improvement The Learning Result of Volleyball Game. *Proceedings of the International Conference on Teacher Training and Education 2018 (ICTTE 2018)*. <https://doi.org/10.2991/ictte-18.2018.41>
- Hasyim, H., & Saharullah, S. (2022). *Olahraga Bulu Tangkis* (M. Anis, Ed.). Badan Penerbit UNM.
- Iyakrus. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Contoh dan Non-Contoh. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 265–271. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6716871>
- Iyakrus, I., Ramadhan, A., Bayu, W. I., & Sari, N. M. (2023). Efektifitas Penggunaan Pitcher Machine dalam Meningkatkan Keterampilan Smash Bulu Tangkis. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v5i1.17759>
- Iyakrus, I., Subandi, S., Sumarni, S., & Bayu, W. I. (2022). Evaluasi Program Pembinaan Bulu Tangkis di Kabupaten Banyuasin. In *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* (Vol. 8, pp. 247–256). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6684692>
- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khariisidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kolaka, R. M., & Iqbal, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII MTS. S AT-TARBIYAH ISLAMİYAH KOLAKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 7(2), 56-71. <https://journal.usimar.ac.id/index.php/jtpm/article/view/60>
- Kurniawati, A., & Suryadarma, I. G. P. (2015). Penyusunan media pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk PBL dan Keefektifannya terhadap CTS Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4532>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional FKIP 2018*. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Majid, R. F., Julianti, R. R., & Iqbal, R. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Permainan Bulutangkis Kelas VII di SMP Negeri 1 Telukjambe

- Barat Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 217–225. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5589743>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Mawarti, M., Sari, M. M., & Sauqina, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi *Powtoon* untuk Melatih Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VIII. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(3), 1166-1175. <https://doi.org/10.29100/.v6i3.4672>
- Mulyasa, E. (2015). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. In *Remaja Rosdakarya*. Remaja Rosdakarya.
- Nur Aini, I., & Eka Lestari, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Penyajian Data Kelas VII Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.186>
- Nurdwi, H. S. K. (2019). Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Servis Dalam Permainan Bulutangkis Pada Atlet PB. Karsa Mandiri Makassar. *Jurnal Karsa Mandiri Makasar*, 1–17. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/13912>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1607>
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. In *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 3, pp. 1432–1437). <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini melalui Media Animasi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 393. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p393-398>
- Nurseto, T. (2015). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/4100>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Putri, N. R., Widyaningrum, H. K., & Yanto, E. N. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas v pada pembelajaran tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4,



- 852-863.  
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/4511/3413>
- Poole, J. (2011). *Belajar Bulu Tangkis*.
- Rahmawati, U. M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Bola Voli Melalui Permainan Jurang Pemisah Berbasis Multimedia Berbentuk CD Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Passing Kelas X SMA Negeri 1 Kretek. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta*.  
<https://journal.student.uny.ac.id/pjkr/article/view/2369>
- Riduwan & Sunarto. (2013). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, konomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Rusman, R. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Rajawali Pers.
- Sari, N. M., Iyakrus, I., Bayu, W. I., Syafaruddin, S., & Yusfi, H. (2022). Pengembangan Alat Latihan Smash Bulu Tangkis Berbasis Teknologi Pitcher Machine. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(4), 247-261.  
<https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/penjas/article/view/2778>
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44432>
- Shofiana, M., Widiatmoko, F. A., & Ardiyanto, A. (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. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.55>
- Sholeh, M., Rachmawati, Rr. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.  
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sigit, T. A., & Kosasih, A. (2020). Pengaruh Dana Desa terhadap Kemiskinan: Studi Tingkat Kabupaten/Kota di Indonesia. *Indonesian Treasury Review Jurnal Perbendaharaan Keuangan Negara Dan Kebijakan Publik*, 5(2), 105–119. <https://doi.org/10.33105/itrev.v5i2.170>
- Sumarni, S., & Bayu, W. I. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Metode Contoh dan Non-Contoh. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 265-271. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6716871>
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif

- siswa kelas ii sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841-850.  
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2575>
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Pustaka Baru Press.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Usra, M., Bayu, W. I., Yusfi, H., Agung Nanda, F., Aryanti, S., Alfarandi, R., & Prasetyo, B. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D'volleyball Learning Application Pada Guru PJOK*. 3(2).  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dharmapendidikan>
- Wahib, M. A. A. Al, Taufik, T., & Adi, S. (2020). Pengembangan Variasi Latihan Pukulan Smash Dan Netting pada Permainan Bulutangkis Menggunakan Aplikasi Android. *Indonesian Journal of Sport and Physical Education*, 2(4), 128–133.  
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jospe/article/view/24919>
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu Tangkis Dasar*. Deepublish.
- Yuliyanto, R. (2020). Pengaruh Metode Latihan Playometric Standing Jump Terhadap Kemampuan Jumping Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah 1 Gondangrejo Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 20(2), 88–98. <https://doi.org/10.36728/jis.v20i2.1404>
- Yusfi, H., Indra Bayu, W., Usra, M., Agung Nanda, F., Aryanti, S., Alfarandi, R., & Prasetyo, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D'volleyball Learning Application Pada Guru PJOK. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 3(2).  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dharmapendidikan>
- Zhang, Y. (2019). The Effect of Metaphorical Competence on Students' Writing Skills. *Creative Education*, 10(01), 151–155.  
<https://doi.org/10.4236/ce.2019.101011>