

ANALISIS MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN GERAKAN *FOOTWORK* PADA OLAHRAGA BULUTANGKIS

Dio Muji Burrohman¹ (diomujiib@student.upi.edu)
Tatang Muhtar² (tatangmuhtar@upi.edu)
Dinar Dinangsit³ (dinardinangsit@upi.edu)

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani UPI Kampus Sumedang JL. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena menurut peneliti dalam mengikuti organisasi cabang olahraga bulutangkis melihat adanya permasalahan gerakan *footwork* mahasiswa di dalam organisasi tersebut. *Footwork* merupakan teknik yang penting dalam bulutangkis. Judul penelitian ini "Analisis Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Gerakan *Footwork* Pada Olahraga Bulutangkis". Dengan model ini dimana pada model tersebut menggunakan pendekatan bermain dalam pembelajarannya, diharapkan dapat mempengaruhi keterampilan gerakan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh model tersebut terhadap keterampilan gerakan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Pada penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan desain penelitian studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Teaching Games For Understanding*, dapat meningkatkan keterampilan *footwork* dalam olahraga bulutangkis. Setelah dilakukan analisis mengenai penelitian – penelitian terdahulu, hal tersebut dikarenakan melalui pendekatan bermain, dapat menyebabkan rasa bosan dalam mengikuti latihan karena dirasa latihan tersebut melelahkan, berubah menjadi semangat dan antusias dalam mengikuti latihan.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, TGFU, Footwork, Bulutangkis.

ABSTRACT

This research was conducted because according to the researchers in joining the organization of the sport of badminton, there were problems with the movement of students' footwork within the organization. Footwork is an important technique in badminton. The title of this research is "Analysis of the Effect of Teaching Games For Understanding (TGFU) Models on Footwork Movement Skills in Badminton". With this model in which the model uses a play approach in learning, it is expected to influence the footwork movement skills in badminton. The purpose of this study is to analyze the influence of these models on the footwork movement skills in badminton. In this study using descriptive research with a literature study research design. The results of this study indicate that the Teaching Games For Understanding model can improve footwork skills in badminton. After an analysis of previous researches, this is because through the play approach, it can cause boredom in participating in the exercise because it feels tiring, turns into enthusiasm and enthusiasm in the practice.

Keywords : Learning Model, TGFU, Footwork, Badminton.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara yang berprestasi di cabang olahraga bulutangkis. Hingga saat ini pun Indonesia adalah negara yang masih dikenal oleh dunia sebagai negara yang kuat dalam cabang olahraga ini. Menurut Fajriyah (2013), olahraga bulutangkis sering disebut dengan "olahraga rakyat". Di Indonesia, cabang olahraga bulutangkis ini banyak diminati oleh kalangan masyarakat diberbagai kelompok umurnya, baik pria maupun wanita, salah satunya adalah kalangan mahasiswa.

Salah satu permasalahan yang terlihat yaitu rendahnya keterampilan gerakan *footwork* atau gerakan kaki mahasiswa dalam cabang olahraga bulutangkis ini. Hal ini dapat dilihat dari ketika proses latihan berlangsung,

masih banyak mahasiswa yang memukul *shuttlecock*, hasil pukulannya tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan atau bahkan tidak mengenainya.

Faktor yang menyebabkan hal tersebut salah satunya dari penguasaan keterampilan *footwork*. Keterampilan *footwork* adalah salah satu keterampilan yang penting dalam cabang olahraga bulutangkis. Menurut Dinata dkk (dalam Nugraha, Susilawati, and Mulyanto), mengemukakan bahwa *footwork* merupakan gerak langkah kaki yang mengatur tubuh untuk menepatkan posisinya agar memudahkan pemain untuk memukul *shuttlecock* sesuai dengan posisinya.

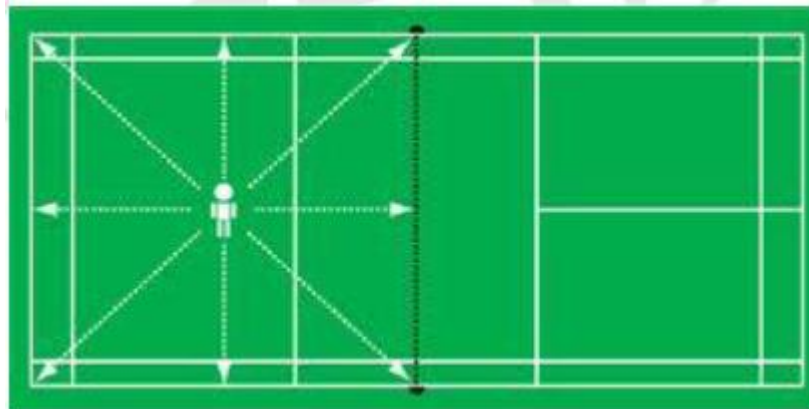
Menurut Sutono (dalam Nugraha et al.), dalam permainan bulutangkis *shuttlecock* tidak boleh sampai menyentuh lantai sehingga harus dimainkan di udara, dan permainan ini merupakan permainan yang relatif cepat yang membutuhkan reflektifitas yang baik serta tingkat kebugaran tinggi. Maka dari itu, dalam permainan bulutangkis tidak hanya teknik saja yang harus dikuasai, tetapi kondisi fisik juga suatu hal yang harus dijaga agar tetap dalam kondisi yang bugar.

Dalam permainan bulutangkis, untuk mempermudah dalam memperoleh poin, ada beberapa keterampilan dasar yang harus dikuasai seperti keterampilan memegang raket, keterampilan dalam posisi berdiri, keterampilan *footwork*, serta keterampilan memukul *shuttlecock*. Selain kondisi fisik yang bugar, hal tersebut merupakan keterampilan dasar yang diperlukan dalam bulutangkis. Seperti yang dikemukakan oleh Grice, 1994; Davis, 1998; Djide, 2000 (dalam Subarjah (2010)), "Keterampilan dasar yang diperlukan dalam olahraga bulutangkis di antaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan memukul *shuttlecock*".

Menurut Sumardi (2019) *footwork* adalah gerak langkah kaki untuk mengejar *shuttlecock*, karena itu lah atlet dapat melakukan teknik pukulan dengan mudah. Menurut Subarjah (dalam Sumardi (2019)) gerakan kaki adalah suatu gerakan kaki yang mengatur tubuh untuk menempatkan posisi tubuh sedemikian rupa sehingga mempermudah atlet dalam melakukan gerak memukul *shuttlecock* sesuai dengan posisinya. Sedangkan tujuan dari *footwork* menurut Sujana (2009) adalah gerak dasar untuk menghasilkan suatu pukulan yang berkualitas, yaitu jika dilakukan dalam posisi yang baik. Jadi pemain dapat melakukan *footwork* yang baik maka akan menghasilkan pukulan yang berkualitas dan apabila kecepatan gerakan kakinya benar maka *footwork* nya pun akan teratur.

Keterampilan ini dalam permainan bulutangkis adalah suatu hal yang dapat menghasilkan pukulan yang berkualitas. Dibutuhkan gerak kaki yang cepat agar *footwork* ini menjadi teratur. Apabila gerak kaki tidak teratur ataupun tidak sejalan dengan mekanika gerak, maka posisi tubuh dalam permainan tersebut menjadi

sulit diatur dengan baik dan tentunya keseimbangan tubuh pun akan terganggu sehingga menyebabkan kualitas pukulan menjadi kurang baik. Gerakan kaki yang tepat akan memudahkan pemain bergerak ke setiap sudut lapangan, sehingga *shuttlecock* dari lawan dapat dijangkau dan dapat dikembalikan dengan mudah ke daerah permainan lawan.



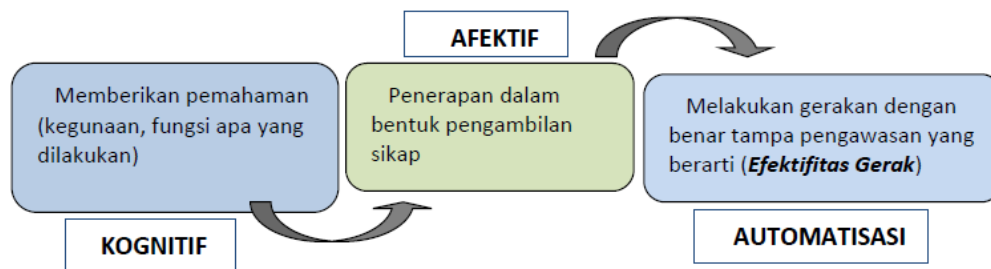
Gambar 1 : Gerak Dasar *Footwork* Delapan Arah dari Hermawan (2016)

Pada gambar di atas terdapat gerak dasar *footwork* delapan arah untuk menjangkau pengembalian *shuttlecock* dari lawan di setiap sudut bidang lapangan permainan bulutangkis. Adapun dalam permainan bulutangkis keterampilan *footwork* ini dapat menghasilkan kualitas pukulan yang tinggi, hal itu dikarenakan adanya koordinasi antara gerak kaki dengan gerakan tangan pada saat memukul dalam permainan bulutangkis. Dalam permainan bulutangkis, fisik akan selalu menunjang dalam setiap permainan. Adapun komponen fisik dalam bulutangkis yaitu kecepatan, kelincahan, kekuatan, kelentukan, dan daya tahan. Menurut Subardjah (2000) benar sekali bahwa cabang olahraga bulutangkis ini diperlukan kecepatan dan mobilitas gerakan dikombinasi dengan kelincahan yang biasanya digunakan untuk menutup lapangan, atau untuk menutup *shuttlecock* ke segala arah.

Terdapat gerakan-gerakan yang harus dilakukan untuk menjadi satu rangkaian yang cepat dan benar. Agar pemain dapat menguasai, pemain harus bisa bahkan menguasai setiap gerakan. Terdapat beberapa pola tahapan *footwork*. Menurut Poole (2007) *footwork* mempunyai gerakan-gerakan pola, yaitu 1) Pola gerakan ke kiri depan, 2) Pola gerakan ke kanan depan, 3) Pola gerakan ke samping kiri, 4) Pola gerakan ke samping kanan, 5) Pola gerakan ke belakang kiri, 6) Pola gerakan ke belakang kanan.

Menurut Smiley (dalam Juniarta (2016)) pentingnya penerapan aspek kognitif dalam pendidikan jasmani ini akan mempengaruhi keterampilan karena dengan penerapan kognitif dapat mengukur dan menguji peran keterlibatan kognitif dalam suatu proses psikomotorik. Menurut Anderson (dalam Juniarta (2016))

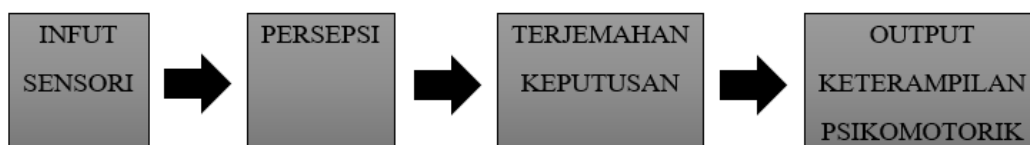
menyebutkan, domain kognitif melibatkan prestasi belajar intelektual, termasuk enam aspek, yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan mencipta. Menurut Dimiyati dan Mujiono (dalam Juniarta (2016)), menyatakan bahwa domain kognitif adalah aspek kemampuan yang terkait dengan pengetahuan, penalaran, atau pemikiran. Dari sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa domain kognitif adalah aspek kemampuan yang berkaitan dengan kecerdasan (*intelligence*), yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan mencipta. Kemampuan kognitif sangat berperan dalam penerapan praktik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berikut adalah tahapan peran kemampuan kognitif dalam aktivitas olahraga.



Gambar 2 : Tahapan Peran Kognitif dalam Aktivitas Olahraga dari Pahlawandari (2017)

Peran kemampuan kognitif dalam aktivitas olahraga yaitu memberikan sebuah pemahaman mengenai kegunaan, fungsi dari apa yang dilakukan. Dengan adanya sebuah pemahaman mengenai kegunaan, fungsi dari apa yang dilakukan, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap penerapan dalam pengambilan keputusan pada saat menerapkan teknik dalam aktivitas olahraga, sehingga dapat melakukan gerakan yang benar tanpa adanya pengawasan atau melakukan gerak dalam suatu permainan secara otomatisasi. Dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang selama ini dilakukan oleh guru dengan hanya terfokus dengan ketampilan saja tetap ada factor pendukung yang guru harus mengetahui yaitu karakter dan kognitif siswa sebagai penanaman pemahan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani.

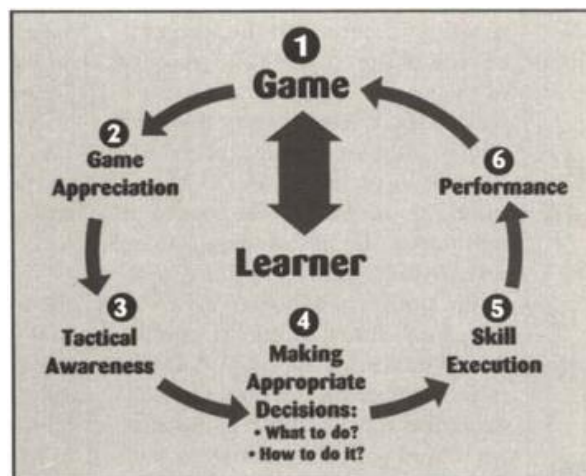
Rahantoknam (1988, dalam Juniarta. 2016;234), menggambarkan model pengolahan informasi dalam pembelajaran keterampilan psikomotorik, sebagi berikut:



Gambar 3 : Model Pengolahan Informasi dalam Pembelajaran Keterampilan Psikomotorik dari Juniarta (2016)

Pada model tersebut , terlihat ada dua proses sebagai perantara, itu persepsi terhadap informasi yang diberikan dan keputusan untuk bertindak melakukan keterampilan gerak (motorik). Persepsi merupakan proses mengumpulkan, menyeleksi, mempersatukan dan mengorganisasikan serta menafsirkan informasi. Informasi-informasi tersebut disalurkan ke otak, untuk diolah dan diterjemahkan yang hasilnya akan menimbulkan suatu keputusan untuk melakukan keterampilan gerak tertentu.

Menurut Piaget (dalam Mulyanto and Safari (2019)), belajar merupakan interaksi individu yang dilakukan secara terus menerus didalam lingkungan yang menyebabkan fungsi intelektual suatu individu semakin berkembang. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, tentu tidak terlepas dari peran seorang guru dalam sebuah pembelajaran. Menurut Kirk and MacPhail (2002) model *Teaching Games For Understanding* pertama kali diusulkan oleh Bunker and Thorpe pada tahun 1982 sebagai alternatif untuk pendekatan tradisional dalam teknik belajar mengajar. Menurut Nopembri (2011) beberapa ahli seperti Mitchell, Oslin, dan juga Griffin memperkenalkan salah satu model dalam pendidikan jasmani yang menggunakan pendekatan taktik. Penggunaan model *Teaching Games For Understanding* pada pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, ataupun tujuan pendidikan secara umum. Dilihat dari proses pembelajarannya, pada model *Teaching Games For Understanding* menurut Werner, Thorpe, and Bunker (1996) mempunyai alur proses pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 4 : Games For Understanding Model dari Werner et al. (1996)

Pada gambar model di atas, pertama siswa harus mampu memahami (dengan bimbingan) bentuk permainan tertentu, dan akan dibimbing untuk mengenali masalah yang harus dipecahkan. Pada langkah ini, guru memikirkan bentuk permainan yang akan diberikan kepada siswa. Pemberian permainan ini dimodifikasi dari

bentuk – bentuk latihan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Selanjutnya, pada tahap *game appreciation* siswa harus belajar menghargai aturan dalam permainan tersebut. Selanjutnya, pada tahap *tactical awareness* siswa diarahkan untuk mengatur tingkat keterampilan dan taktik yang digunakan dalam permainan tersebut. Kemudian pada tahap *making appropriate decission*, siswa mencoba untuk membuat keputusan mengenai permainan yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari permainan tersebut. Selanjutnya tahap *skill execution*, siswa mencoba untuk mengeluarkan keterampilan – keterampilan mengenai taktik, ataupun keputusan yang akan dibuat dalam suatu permainan. Dan tahap terakhir yaitu *performance*, siswa menunjukkan penguasaannya dalam suatu permainan tersebut, dari penguasaan aturan permainan, taktik, ataupun keterampilan – keterampilan lainnya mengenai permainan tersebut.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Kurniawan (2018) menyatakan bahwa penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan ataupun mendeskripsikan suatu kondisi secara objektif. Sedangkan menurut Nazir (dalam Suherman (2009)), metode penelitian deskriptif merupakan salah satu cara dalam meneliti suatu kelompok, suatu objek, kondisi, sistem, pemikiran, atau suatu kelas peristiwa pada masa kini. Tujuannya yaitu untuk membuat deskripsi, gambaran sistematis, faktual, dan juga akurat mengenai hubungan antara fakta dan fenomena yang dipelajari. Salah satu tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan sesuatu yang diteliti. Menurut Setyosari (2016) tujuan dari penelitian deskriptif ini untuk menjelaskan ataupun mendeskripsikan suatu kejadian, suatu peristiwa, suatu objek, apakah itu orang ataupun segala hal yang terkait dengan variabel yang dapat dijelaskan dengan baik dalam bentuk angka, atau pula kata – kata.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, desain yang akan dipakai yaitu studi literatur. Menurut Sugiyono (2017) studi literatur merupakan studi yang mengorganisasikan berbagai literatur, berupa artikel jurnal, buku – buku dan dokumen – dokumen, ke dalam sub topik yang dibutuhkan sesuai dengan penelitian yang digunakan. Sedangkan menurut Prasetiyo (2012), studi literatur digunakan untuk mencari bahan yang berhubungan dengan penelitian yang didapatkan dari buku – buku, jurnal – jurnal, maupun internet. Dengan begitu, studi literatur merupakan desain yang digunakan dengan menggabungkan sumber dari jurnal – jurnal, buku – buku atau internet.

Pengumpulan Data

Suatu data dalam penelitian tentunya didapat dari sumber – sumber tertentu. Dilihat dari sumbernya, data dapat dikumpulkan melalui dua sumber, yaitu data primer dan juga data sekunder.

Tahap pengumpulan data secara dokumen diantaranya :

1. Tahap pertama peneliti mencari jurnal atau buku yang sesuai dengan masalah yang akan diambil.
2. Tahap kedua, peneliti menganalisis data dan isi dari jurnal atau buku yang sudah didapatkan.
3. Tahap ketiga, peneliti menuliskan data – data yang diambil dari jurnal atau buku yang dijadikan referensi.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, dimana penelitian ini menurut jenis data yang digunakannya adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri. Dikarenakan peneliti itu sendiri yang menjadi instrumennya, maka harus divalidasi sejauh mana peneliti tersebut sudah terjun ke lapangan. *Human Instrument* atau instrumen sendiri, dimana peneliti akan menetapkan fokusnya sendiri, memilih sumber data sendiri, mengumpulkan data sendiri, hingga menganalisis serta menyimpulkan data sendiri.

Analisis Data

Menurut Kurniawan (2018) proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dari awal hingga akhir. Adapun tahapan dalam proses analisis data berdasarkan pendapat Miles dan Huberman (dalam Kurniawan (2018)) diantaranya 1) Pengumpulan data, 2) Reduksi data/ pemilihan data, 3) Penyajian data, 4) Penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kajian pustaka yang dilakukan, yakni mengenai keterampilan dasar permainan bulutangkis, peranan kemampuan kognitif dalam permainan bulutangkis, serta model pembelajaran, terdapat beberapa penelitian yang menjelaskan hasil penggunaan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan juga hasil penelitian mengenai keterampilan gerakan *footwork* dalam bulutangkis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Herman Subarjah dengan judul penelitian Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis FPOK-UPI. Dalam penelitian tersebut, peneliti bertujuan untuk melihat hasil dari belajar keterampilan bermain bulutangkis dengan menerapkan model pembelajaran pendekatan taktis dan juga model pembelajaran pendekatan konvensional. Dari hal tersebut, diperoleh suatu

temuan bahwa secara keseluruhan ada suatu perbedaan dari hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis di kategori siswa pemula putri yang diberikan model pembelajaran pendekatan taktis dengan yang diberikan model pembelajaran pendekatan konvensional.

Dalam penelitian lain yang dilakukan Nurfalah, Subarjah, and Supriyadi dengan judul penelitian Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Keterampilan *Footwork* Pada Olahraga Bulutangkis Di Klub SGS PLN Cicalengka. Dalam penelitian tersebut, ditemukan suatu temuan bahwa latihan menggunakan pendekatan bermain dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dibandingkan dengan menggunakan latihan secara konvensional terhadap keterampilan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Hal tersebut karena latihan yang menggunakan pendekatan bermain, dapat membuat atlet berlatih dengan lebih menyenangkan, menjadi lebih antusias dalam mengikuti latihan. Terjadinya perbedaan pengaruh antara latihan menggunakan pendekatan bermain dengan pendekatan secara konvensional, dikarenakan pada latihan secara konvensional terkesan monoton yang akhirnya menyebabkan semangat dan antusiasme dari atlet tidak terbangun.

Kemudian, penelitian lain tentang model *Teaching Games For Understanding* yang dilakukan oleh Pujiyanto (2014) dengan judul penelitian Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru – guru pendidikan jasmani SD di suatu kecamatan di Pekalongan mengenai model *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa, guru – guru pendidikan jasmani di suatu kecamatan tersebut memberikan respon positif terhadap model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Terdapat 4 dari 30 responden yang memberikan respon positif ataupun sesuai yang diharapkan terhadap model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dimana tingkat kesesuaian responsinya mencapai kategori sangat baik, baik itu dalam aspek pendekatan pembelajaran yang telah memenuhi unsur PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan juga menyenangkan), serta dilihat dari ketercapaian keberhasilan model yang menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut berarti bahwa keempat responden ini meyakini bahwa model *Teaching Games For Understanding* (TGFU), sangat cocok dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dimana taraf kesesuaian responnya termasuk dalam kategori sangat baik. Dan selanjutnya, 26 dari 30 responden meyakini bahwa model *Teaching Games For Understanding* (TGFU), sangat cocok dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dimana taraf kesesuaian responnya termasuk dalam kategori baik saja. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa dari 30 responden, tidak terdapat responden yang meragukan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

SIMPULAN

Dari kajian penelitian terdahulu yang telah dibahas, dapat diperoleh suatu simpulan mengenai model *Teaching Games For Understanding* terhadap keterampilan gerakan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Peneliti menyimpulkan bahwa model tersebut mempunyai peranan yang penting dalam proses latihan keterampilan gerakan *footwork* pada olahraga bulutangkis. Hal tersebut bisa dilihat dari proses latihan dalam hal ini dapat dikatakan latihan yang cukup berat dimana dalam latihan tersebut menekankan pada kondisi fisik yang tentu saja melelahkan. Model *Teaching Games For Understanding* dirasa dapat menjadi alternatif lain dalam latihan tersebut, dikarenakan pada model ini yaitu model yang menggunakan pendekatan bermain untuk tercapainya tujuan. Peserta didik ataupun atlet berlatih melalui bermain sehingga dapat memahami suatu taktik atau juga suatu keterampilan yang dipelajari

DAFTAR PUSTAKA

- Fajriyah, I. (2013). Susi Susanti Atlet Bulutangkis Putri Indonesia Tahun 1988-1998. 1(2).
- Hermawan, F. S. (2016). Meningkatkan Gerak Dasar Footwork dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode Shuttle Run. Universitas Pendidikan Indonesia,
- Juniarta, A. T. (2016). Mengkaji Penerapan Kognitif Dalam Tuntutan Psikomotorik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Paper Presented At The Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana Um.
- Kirk, D., & Macphail, A. (2002). Teaching Games For Understanding And Situated Learning: Rethinking The Bunker-Thorp Model. 21(2), 177. Doi:10.1123/Jtpe.21.2.177
- Kurniawan, A. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Mulyanto, R., & Safari, I. (2019). Belajar Dan Pembelajaran Penjas. Bandung.
- Nopembri, N. S. U. S. (2011). Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Smaterhadap Penerapan Model Pembelajaran *teaching Games For Understanding*. 8(1).
- Nugraha, E., Susilawati, D., & Mulyanto, R. Pengaruh Latihan Kelincahan Terhadap Kemampuan Footwork Permainan Bulutangkis. 1(1), 511-520.
- Nurfalah, M. F., Subarjah, H., & Supriyadi, T. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Keterampilan Footwork Pada Olahraga Bulutangkis Di Klub Sgs Pln Cicalengka. 1(1), 371-380.
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. 5(2), 154-164.
- Poole. (2007). Belajar Bulutangkis. Bandung: Cv. Vionir.
- Prasetyo, E. D. (2012). Pemodelan Animasi Teknik Gerakan Lempar Pada Olahraga Atletik Menggunakan Software Blender.
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (Tgfu). 1(2), 86-92.
- Setyosari, H. P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Edisi Keempat. Jakarta: Kencana.

- Subarjah, H. (2010). Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis Fpok-Upi. 3(3).
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). Penelitian Pendidikan (I. Safari Ed.). Bandung: Cv. Bintang Warliartika.
- Sujana, S. D. (2009). Permainan Net. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumardi, R. D. (2019). Pengaruh Latihan Skipping Terhadap Peningkatan Keterampilan Footwork Olahraga Bulutangkis. Sumedang.
- Werner, P., Thorpe, R., & Bunker, D. (1996). Teaching Games For Understanding: Evolution Of A Model. *Journal Of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(1), 28-33. Doi:10.1080/07303084.1996.10607176