



### **Tinjauan Literatur tentang Pendekatan Pembelajaran Bulutangkis Berbasis Game dalam Pendidikan Jasmani**

**\*Sahabuddin**

Universitas Negeri Makassar

E-Mail: [sahabuddin@unm.ac.id](mailto:sahabuddin@unm.ac.id)

#### **Abstract**

*This study presents the results of a systematic literature review highlighting the effectiveness of game-based badminton learning approaches as a relevant instructional strategy in physical education. A review of eight selected articles indicates that the integration of game-oriented activities can enhance students' fundamental technical skills, tactical understanding, and enthusiasm throughout the learning process. An in-depth analysis of the findings reveals that learning models that position students at the center of activity are able to facilitate more meaningful learning experiences through game situations that closely resemble real on-court conditions. Furthermore, the interaction patterns created through game activities contribute to the development of psychomotor skills and increase students' readiness to engage confidently in competitive scenarios. Evaluation of various forms of implementation suggests that game-based learning innovations, whether through structured models or application-based media, hold significant potential to improve the quality of badminton instruction. Nevertheless, this review also identifies several challenges, including limited long-term studies, research concentration at specific educational levels, and insufficient exploration of affective and cognitive variables. These findings emphasize the need for further research with broader coverage to gain a deeper understanding of how game-based approaches can be implemented sustainably and deliver optimal benefits for students' competency development across diverse physical education contexts in Indonesia.*

**Keywords:** Game; Badminton; Motivation.

#### **Abstrak**

Penelitian ini menyajikan hasil telaah literatur sistematis yang menyoroti efektivitas pendekatan pembelajaran bulutangkis berbasis permainan sebagai strategi pengajaran yang relevan dalam pendidikan jasmani. Kajian terhadap delapan artikel terpilih menunjukkan bahwa integrasi aktivitas berbasis game mampu mendorong peningkatan kemampuan teknik dasar, pemahaman strategi bermain, serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis mendalam terhadap temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui situasi permainan yang menyerupai kondisi nyata di lapangan. Selain itu, pola interaksi yang tercipta melalui aktivitas permainan memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan psikomotorik dan kesiapan siswa untuk menghadapi situasi kompetitif secara lebih percaya diri. Evaluasi terhadap berbagai bentuk implementasi mengindikasikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis game, baik melalui model terstruktur maupun media berbasis aplikasi, memiliki potensi besar untuk

mendorong peningkatan kualitas pembelajaran bulutangkis. Meskipun demikian, kajian ini juga menemukan sejumlah tantangan seperti keterbatasan studi jangka panjang, fokus penelitian yang masih terpusat pada jenjang tertentu, serta kurang optimalnya eksplorasi aspek afektif dan kognitif. Temuan tersebut menegaskan pentingnya penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas guna memahami secara lebih mendalam bagaimana pendekatan berbasis permainan dapat diterapkan secara berkelanjutan serta memberikan dampak optimal bagi perkembangan kompetensi siswa di berbagai konteks pendidikan jasmani di Indonesia.

**Kata-kata Kunci:** Game; Bulutangkis; Motivasi.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di lingkungan sekolah memiliki peran krusial dalam mendukung perkembangan holistik peserta didik yang mencakup aspek kebugaran fisik, kemampuan psikomotor, kognitif, serta aspek sosial-emosional seperti kerjasama, sportivitas, dan motivasi berolahraga. Dalam hal ini, metode pembelajaran menjadi faktor penentu efektivitas pencapaian kompetensi tersebut. Pendekatan tradisional yang hanya menekankan drill teknik dan repetisi kerap berhadapan dengan keterbatasan: berkurangnya minat siswa, rendahnya keterlibatan aktif, serta kurangnya transfer motivasi jangka panjang terhadap kebiasaan aktif. Untuk mengatasi kondisi tersebut, metode inovatif seperti *Game-Based Learning* (GBL) dan gamifikasi telah diusulkan sebagai alternatif yang lebih atraktif dan kontekstual dalam pendidikan jasmani. Penelitian yang dilakukan Camacho-Sánchez et al. menunjukkan bahwa GBL dan gamifikasi mampu meningkatkan kontrol motorik, prestasi akademik, serta aspek kesehatan pada siswa di berbagai jenjang pendidikan.<sup>1</sup>

Pada jenis olahraga sekolah, Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang paling umum dijadikan materi pembelajaran karena fleksibilitas pelaksanaannya (bisa individu maupun beregu), relatif sederhana dalam hal fasilitas, serta cocok untuk berbagai tingkat usia dan kemampuan siswa. Namun demikian, pembelajaran bulutangkis di sekolah sering kali dilakukan dengan metode tradisional: fokus pada teknik dasar (*servis, footwork, smash*), latihan berulang, dan penilaian keterampilan secara parsial. Studi Ishak dan Nawir menunjukkan bahwa metode konvensional sulit memastikan bahwa siswa memperoleh pemahaman mendalam tentang taktik permainan, pengambilan keputusan dalam situasi nyata, serta motivasi berkelanjutan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rubén Camacho-Sánchez et al., "Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review," *Education Sciences* 13, no. 2 (2023): 1–12, <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/2/183>.

<sup>2</sup> Muhammad Ishak dan Nukhravi Nawir, "Literature Review of Basic Badminton Skills Learning in School Physical Education," *JOCCA: Journal of Sport Education, Coaching, and Health* 6, no. 1 (2025): 88–99, <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/jc/article/view/4584>.

Melihat tantangan tersebut, integrasi GBL ke dalam pembelajaran bulutangkis muncul sebagai solusi potensial yang menjanjikan. Sebagai contoh, penelitian Apriyansyah, Bayu dan Iyakrus yang mengembangkan model permainan bulutangkis “lukis mini” dilaporkan valid dan efektif untuk digunakan di kelas SMP/MTs, dengan peningkatan signifikan dalam hasil post-test dibandingkan pre-test.<sup>3</sup> Selain itu, penelitian Kurniawan yang menggabungkan pendekatan multimedia dan lingkungan pembelajaran digital untuk pengajaran bulutangkis menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat menunjukkan kemajuan nyata dalam penguasaan keterampilan psikomotorik (seperti *smash* dan *drive*) dibanding dengan kelompok kontrol.<sup>4</sup>

Lebih luas lagi, efektivitas implementasi GBL dalam pendidikan jasmani telah dibuktikan dalam berbagai studi empiris. Penelitian Sore, Ariani dan Hidayat menunjukkan bahwa GBL pada pelajaran lari sprint 100 meter secara signifikan meningkatkan hasil belajar, terutama pada siswa dengan motivasi tinggi.<sup>5</sup> Studi Fauziah et al. melaporkan bahwa GBL berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik.<sup>6</sup> Selain itu, penelitian Rozalini, Iqbal dan Ama mencatat bahwa model pembelajaran jasmani terintegrasi AR-GBL sangat feasible dan efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan akurasi gerak.<sup>7</sup>

Namun demikian, meskipun bukti empiris mengenai GBL di pendidikan jasmani semakin berkembang, literatur masih menunjukkan sejumlah kekurangan ketika diaplikasikan khusus pada bulutangkis. Pertama, sebagian besar penelitian GBL fokus pada gerak motorik umum atau aktivitas fisik dasar (seperti lari, lompat, kelincahan) sedangkan studi yang membahas pembelajaran teknik spesifik bulutangkis (*servis*, *footwork*, *smash*)

---

<sup>3</sup> M. Febri Apriyansyah, Wahyu Indra Bayu, dan Iyakrus, “Pengembangan Model Permainan Bulutangkis ‘Lukis Mini’ dalam Pembelajaran PJOK di SMP/MTs,” *Bima Loka: Journal of Physical Education* 3, no. 2 (2023): 64–73, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/article/view/21768>.

<sup>4</sup> Edi Kurniawan, “Efektivitas Model Pembelajaran Keterampilan Bulutangkis Berbasis Multimedia terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi,” *Jurnal Porses* 7, no. 2 (2024): 1315–1329,

[https://www.researchgate.net/publication/394505911\\_Efektivitas\\_Model\\_Pembelajaran\\_Keterampilan\\_Bulutangkis\\_Berbasis\\_Multimedia\\_terhadap\\_Peningkatan\\_Hasil\\_Belajar\\_Mahasiswa\\_di\\_Perguruan\\_Tinggi](https://www.researchgate.net/publication/394505911_Efektivitas_Model_Pembelajaran_Keterampilan_Bulutangkis_Berbasis_Multimedia_terhadap_Peningkatan_Hasil_Belajar_Mahasiswa_di_Perguruan_Tinggi).

<sup>5</sup> Kiki Sore, Luh Putu Tuti Ariani, dan Syarif Hidayat, “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Atletik Nomor Lari Sprint 100 Meter pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Inpres Melonguane Ditinjau dari Motivasi Belajar,” *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 8, no. 6 (2025): 1410–1419, <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/17155>.

<sup>6</sup> Nadila Nurul Fauziah et al., “Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning,” *JMPO: Jurnal Master Penjas dan Olahraga* 6, no. 2 (2025): 739–746, <https://jmpo.stkippasundan.ac.id/index.php/jmpo/article/view/172>.

<sup>7</sup> Novia Rozalini, Twk Moh Iqbal, dan Dhanil Fitri Ama, “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Game-Based Learning Terintegrasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa,” *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 8, no. 6 (2025): 1448–1458, <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/17032>.

relatif sedikit. Hal ini menyulitkan penarikan kesimpulan bahwa GBL dapat secara andal memperbaiki keterampilan bulutangkis kompleks secara teknik dan taktik. Kedua, banyak penelitian menggunakan desain jangka pendek (*pretest–posttest*), sehingga belum ada bukti kuat tentang retensi jangka panjang terhadap keterampilan, motivasi, atau partisipasi fisik siswa.

Ketiga, penelitian terkini juga menunjukkan bahwa ketika pembelajaran bulutangkis menggabungkan media digital atau multimedia (seperti aplikasi android atau video analisis) hasilnya lebih optimal dibandingkan metode konvensional. Misalnya, dalam penelitian yang dilakukan Ali dan Siong dibuktikan bahwa modul latihan bulutangkis meningkatkan keterampilan *high serve*, *backhand short serve*, dan *lob shot* secara signifikan dibanding kelompok kontrol.<sup>8</sup> Selain itu juga, penelitian Kusnadi, Rubiana dan Millah menunjukkan bahwa media pembelajaran bulutangkis berbasis Android dinilai sangat layak oleh pakar, menunjukkan potensi adaptasi teknologi dalam konteks pendidikan tinggi.<sup>9</sup>

Selanjutnya, dari penelitian yang dilakukan Ishak dan Nawir ditemukan adanya pergeseran paradigma pedagogis: dari pendekatan instruksional langsung menuju pendekatan interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.<sup>10</sup> Misalnya, model pedagogis seperti *Teaching Games for Understanding* (TGfU) telah diterapkan dalam pendidikan jasmani dan terbukti meningkatkan keterampilan motorik, pengambilan keputusan, serta pemahaman permainan secara holistik.<sup>11</sup> Khusus di bulutangkis, penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Syafei dan Suherman menunjukkan bahwa penerapan TGfU meningkatkan kemampuan servis pendek secara signifikan pada siswa SMP.<sup>12</sup>

Berangkat dari potensi besar *Game-Based Learning* (GBL), *Teaching Games for Understanding* (TGfU), dan multimedia dalam pembelajaran jasmani, kebutuhan akan

---

<sup>8</sup> Syed Kamaruzaman bin Syed Ali dan Nguang Ung Siong, "Effectiveness of A Comprehensive Module in Improving Serving Skills and Lob Shots During Badminton Training," *JPES: Journal of Physical Education and Sport* 23, no. 5 (2023): 1130–1141, <https://efsupit.ro/images/stories/may2023/Art141.pdf>.

<sup>9</sup> Nanang Kusnadi, Iman Rubiana, dan Haikal Millah, "Pengembangan Media Pembelajaran Bulutangkis Berbasis Aplikasi Android," *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 22, no. 2 (2023): 167–178, <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/15197>.

<sup>10</sup> Ishak dan Nukhrawi Nawir, "Literature Review of Basic Badminton Skills Learning in School Physical Education."

<sup>11</sup> Uray Gustian, Fatima Maharani Gandasari, dan Agus Mahendra, "Effectiveness of Teaching Games for Understanding (TGfU): Using a Modified Kasti Game to Stimulate Elementary School Students' Motor Skills," *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 5, no. 1 (2024): 54–63, <https://journal.uir.ac.id/index.php/SPORTIVO/article/view/16335>.

<sup>12</sup> Hari Setiawan, Muhamad Mury Syafei, dan Asep Suherman, "Pengaruh Model Teaching Games for Understanding Terhadap Peningkatan Kemampuan Pukulan Servis Pendek dalam Pembelajaran Bulutangkis," *Jurnal Porkes* 7, no. 2 (2024): 847–858, [https://www.researchgate.net/publication/387705601\\_Pengaruh\\_Model\\_Teaching\\_Games\\_for\\_Understanding\\_Terdapat\\_Peningkatan\\_Kemampuan\\_Pukulan\\_Servis\\_Pendek\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Bulutangkis](https://www.researchgate.net/publication/387705601_Pengaruh_Model_Teaching_Games_for_Understanding_Terdapat_Peningkatan_Kemampuan_Pukulan_Servis_Pendek_dalam_Pembelajaran_Bulutangkis).

model pembelajaran bulutangkis yang lebih relevan, menarik, dan efektif menjadi semakin mendesak. Integrasi ketiga unsur tersebut diyakini mampu menghasilkan pendekatan belajar yang tidak hanya meningkatkan keterampilan dasar, tetapi juga memupuk motivasi, partisipasi aktif, pemahaman taktik, serta keberlanjutan aktivitas fisik peserta didik. Upaya menggabungkan olahraga bulutangkis dengan metode inovatif dan evaluasi multidimensional yang meliputi aspek psikomotor, kognitif, dan afektif, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

Sejalan dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memetakan tren implementasi GBL, TGfU, dan multimedia pada pembelajaran bulutangkis di sekolah maupun perguruan tinggi, serta mengeksplorasi strategi *game-based* yang sesuai dengan karakteristik permainan bulutangkis. Penelitian ini juga bertujuan mengidentifikasi tantangan dan faktor kontekstual dalam penerapan metode tersebut, sekaligus merumuskan rekomendasi model pembelajaran praktis yang dapat diadopsi oleh guru PJOK maupun pelatih olahraga guna meningkatkan efektivitas hasil belajar secara komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pedagogi pendidikan jasmani, penyusunan kurikulum modern, serta pembentukan generasi muda yang kompeten secara teknis, aktif, dan berkelanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi desain *Systematic Literature Review* (SLR) agar proses penelusuran, penilaian, dan sintesis literatur terkait pembelajaran bulutangkis berbasis game dapat dilakukan secara terstruktur, transparan, dan dapat direplikasi. Pendekatan SLR dipilih karena memiliki prosedur yang memungkinkan peneliti mengontrol bias pencarian serta menghasilkan pemahaman menyeluruh mengenai tren, kekuatan, dan kelemahan penelitian yang telah ada. Model SLR yang dirujuk mengikuti prinsip yang dikemukakan Creswell dan Poth, yang menekankan pentingnya sistematisitas dalam pengumpulan data ilmiah.<sup>13</sup> Panduan PRISMA juga digunakan untuk memastikan bahwa identifikasi, penyaringan, dan seleksi literatur dilakukan sesuai standar akademik internasional sebagaimana disarankan Snyder.<sup>14</sup> Dengan demikian, penelitian ini bukan studi lapangan, melainkan analisis kritis

---

<sup>13</sup> John W. Creswell dan Cheryl Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*, Edisi 4. (Thousand Oaks CA: Sage Publications, 2018).

<sup>14</sup> Hannah Snyder, "Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines," *Journal of Business Research* 104 (2019): 333–339, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296319304564>.

terhadap artikel-artikel terpublikasi yang relevan dengan pembelajaran berbasis permainan di konteks pendidikan jasmani.

Penelusuran literatur dilakukan melalui strategi terarah yang mencakup penentuan kata kunci, pemilihan basis data, pembatasan rentang waktu, serta penyaringan bertahap untuk memperoleh artikel yang relevan dan berkualitas. Kata kunci yang digunakan merupakan kombinasi istilah seperti *badminton game-based learning*, TGfU badminton, dan pembelajaran bulutangkis berbasis permainan, sehingga dapat menjangkau studi yang menghubungkan unsur permainan dengan pembelajaran bulutangkis. Basis data yang digunakan mencakup Scopus, Google Scholar, ProQuest, dan Portal Garuda, yang memungkinkan peneliti mengakses literatur internasional dan nasional sebagaimana dianjurkan oleh Neuman yang menekankan keberagaman sumber akademik.<sup>15</sup> Rentang tahun publikasi dibatasi antara 2015-2025 agar temuan mencerminkan perkembangan terbaru sesuai saran Creswell dan Clark mengenai pentingnya relevansi temporal penelitian.<sup>16</sup> Hasil pencarian awal kemudian melalui tahap identifikasi berdasarkan judul, abstrak sebelum masuk ke tahap screening untuk menghindari artikel yang tidak sesuai konteks pendidikan jasmani.

Tahap seleksi diperkuat dengan kriteria inklusi eksklusif agar hanya artikel yang memenuhi standar metodologis dan relevansi substansial yang dianalisis. Artikel yang terpilih wajib merupakan studi empiris atau tinjauan yang menjelaskan model pembelajaran *game-based* atau TGfU dalam konteks pendidikan jasmani sekolah atau universitas. Batasan bahasa hanya mencakup artikel berbahasa Indonesia dan Inggris karena kedua bahasa tersebut paling luas digunakan dalam publikasi ilmiah pendidikan jasmani, sebagaimana juga disarankan oleh Sugiyono ketika menekankan perlunya aksesibilitas sumber ilmiah.<sup>17</sup> Artikel yang berfokus pada pelatihan atlet profesional atau yang tidak menyediakan *full-text* dikeluarkan agar kualitas telaah tetap terjaga.

Proses analisis dilakukan melalui ekstraksi data, penilaian kualitas studi, pengelompokan temuan, dan sintesis naratif. Ekstraksi data mencakup informasi penulis, tahun, negara, desain studi, jenis model pembelajaran, jenjang pendidikan, serta variabel yang diteliti, sebagaimana pola analisis literatur yang dianjurkan oleh Wallace dan Wray.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> W. Lawrence Neuman, *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*, Edisi 8. (London: Pearson, 2021).

<sup>16</sup> John W. Creswell dan Vicki L. Plano Clark, *Designing and Conducting Mixed Methods Research*, Edisi 3. (Los Angeles: SAGE Publications, 2018).

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: CV. Alfabeta, 2018).

<sup>18</sup> Mike Wallace dan Alison Wray, *Critical Reading and Writing for Postgraduates*, Edisi 3. (London: SAGE Publications, 2016).

Setiap artikel kemudian dievaluasi dari segi metodologi, kejelasan desain, kecukupan sampel, serta validitas analisis untuk memastikan kualitas ilmiah. Hasil ekstraksi selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategori model pembelajaran, jenjang pendidikan, dan jenis outcome, sehingga pola-pola penelitian dapat dianalisis secara lebih terfokus. Tahap sintesis dilakukan secara naratif melalui penggabungan tema-tema utama seperti efektivitas pendekatan game-based, peningkatan keterampilan teknis, motivasi belajar, serta tantangan implementasi di sekolah. Prosedur ini mengikuti pendekatan sintesis tematik sebagaimana dijelaskan oleh Booth, Sutton dan Papaioannou.<sup>19</sup>

## HASIL DAN PENELITIAN

### Hasil

Proses seleksi literatur yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan delapan artikel yang memiliki relevansi langsung terhadap penerapan pembelajaran bulutangkis berbasis permainan pada konteks pendidikan jasmani di sekolah. Setiap artikel memberikan kontribusi berbeda terkait model pembelajaran, variabel yang diamati, serta karakteristik peserta belajar yang diteliti. Analisis mendalam terhadap keseluruhan artikel tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki kecenderungan kuat dalam meningkatkan kemampuan teknik, motivasi, serta keterlibatan siswa. Temuan-temuan yang muncul menggambarkan keterhubungan antara pendekatan pedagogis berbasis game dan efektivitas proses belajar olahraga pada berbagai jenjang pendidikan. Pola umum ini menjadi landasan untuk memahami bagaimana variasi intervensi berbasis permainan menawarkan hasil yang signifikan pada pembelajaran bulutangkis.

Kajian terhadap penelitian Aryanti memperlihatkan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mampu memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan keterampilan *servis* pada siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap pemula.<sup>20</sup> Hasil tersebut terlihat melalui perbandingan kemampuan awal siswa dengan capaian keterampilan setelah model diterapkan pada beberapa pertemuan pembelajaran. Siswa menunjukkan penguasaan teknik yang lebih baik serta partisipasi yang meningkat pada setiap sesi permainan yang disusun melalui tahapan TGfU. Selain itu, komponen

---

<sup>19</sup> Andrew Booth, Anthea Sutton, dan Diana Papaioannou, *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*, Edisi 2. (California: SAGE Publications, 2016).

<sup>20</sup> Silvi Aryanti, Soleh Solahuddin, dan Samsul Azhar, "Learning Forehand Service Badminton Using Teaching Games for Understanding (TGfU) Students," *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)* 4, no. 2 (2021): 305–317, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/5675>.

motivasi juga mengalami peningkatan karena siswa melihat aktivitas pembelajaran sebagai permainan yang menantang dan menyenangkan. Kondisi tersebut turut memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis game dapat mengatasi kejenuhan latihan teknik tradisional yang sering ditemukan pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian Minhat, Nathan, dan Salimin menunjukkan hasil cukup kuat pada aspek peningkatan keterampilan teknik bagi pelajar usia sekitar 13 tahun melalui model *hybrid TGfU-Sport Education Model (SEM)* pada permainan bulutangkis ganda.<sup>21</sup> Intervensi yang diberikan mencakup latihan eksekusi teknik seperti *servis, forehand, lob, drop, dan smash* melalui permainan yang dimodifikasi untuk memberi konteks taktis kepada siswa. Temuan menunjukkan bahwa kelompok yang diberi model *hybrid* mengalami peningkatan signifikan pada beberapa parameter keterampilan teknik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Hasil tersebut meningkatkan keyakinan bahwa perpaduan unsur permainan, struktur peran dalam permainan ganda, serta konteks taktis mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Studi ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dirancang menyerupai kondisi pertandingan memberi dampak lebih besar bagi perkembangan psikomotor siswa.

Tinjauan literatur yang disusun oleh Ishak dan Nawir mengungkapkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran bulutangkis ke arah pendekatan berbasis permainan, termasuk TGfU dan *game-based learning*, pada berbagai konteks pendidikan jasmani.<sup>22</sup> Penulis menekankan bahwa pendekatan teknik konvensional mulai ditinggalkan karena kurang mampu memfasilitasi pemahaman taktis siswa serta seringkali tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut partisipasi aktif. Namun, mereka juga mencatat bahwa jumlah penelitian spesifik yang menguji model *game-based* pada bulutangkis masih terbatas, terutama pada jenjang pendidikan menengah. Kondisi tersebut memberikan gambaran bahwa tren pergeseran pedagogi telah muncul, tetapi belum diikuti oleh jumlah penelitian yang memadai. Kesimpulan dari kajian ini menunjukkan bahwa peluang pengembangan penelitian pada area ini masih sangat terbuka.

Konstruksi model berbasis permainan yang lebih spesifik terlihat pada penelitian Hasibuan et al. yang mengembangkan model *Game-Based Long Service* dalam konteks

---

<sup>21</sup> Noraliza Minhat, Sanmuga Nathan, dan Norkhalid Salimin, "The Effects of TGfU, SEM and HTGfU-SEM on Psychomotor Badminton Doubles Game Play Outcome," *IJISSET: International Journal of Innovative Science, Engineering and Technology* 6, no. 7 (2019): 15–20, [https://ijiset.com/vol6/v6s7/IJISSET\\_V6\\_I7\\_04.pdf](https://ijiset.com/vol6/v6s7/IJISSET_V6_I7_04.pdf).

<sup>22</sup> Ishak dan Nukhravi Nawir, "Literature Review of Basic Badminton Skills Learning in School Physical Education."



pembelajaran *servis* panjang bulutangkis.<sup>23</sup> Model tersebut dirancang sebagai target game yang memberikan tantangan terukur bagi siswa untuk mengarahkan *shuttlecock* pada zona-zona tertentu sebagai bagian dari permainan. Penerapan model ini menunjukkan adanya potensi peningkatan kemampuan *servis* panjang karena siswa tidak hanya berlatih teknik, tetapi juga terlibat pada suasana kompetitif yang mendorong konsentrasi dan akurasi. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan yang terstruktur dapat mengembangkan aspek teknis sekaligus meningkatkan daya tarik pembelajaran. Temuan ini memberikan pandangan bahwa pengembangan model berbasis permainan dapat diarahkan pada teknik-teknik tertentu secara lebih tajam.

Hasil penelitian yang mengintegrasikan unsur digital juga ditemukan pada studi yang dilakukan Idaman et al. yang menerapkan aplikasi berbasis permainan sebagai media pembelajaran bulutangkis.<sup>24</sup> Intervensi digital tersebut ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi *servis* serta akurasi dalam praktiknya melalui aktivitas interaktif pada aplikasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi *game-based* mampu meningkatkan hasil belajar dan akurasi *servis* siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran biasa. Tingginya keterlibatan siswa pada aplikasi digital menunjukkan bahwa media berbasis game mampu memberikan rangsangan motivasional yang lebih besar sehingga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Model digital ini membuka peluang bahwa pembelajaran olahraga dapat berkembang melalui integrasi teknologi yang selaras dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini.

Studi lain oleh Sukardi et al. menunjukkan bahwa permainan tradisional Massallo dapat diadaptasi sebagai pendekatan *game-based* untuk meningkatkan *footwork* dan kecepatan reaksi siswa sekolah dasar.<sup>25</sup> Permainan ini mengandung elemen gerak cepat, respons spontan, serta koordinasi gerak yang sangat berkaitan dengan kebutuhan psikomotor bulutangkis. Peningkatan *footwork* yang terlihat pada akhir intervensi memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Aktivitas permainan yang menantang membuat siswa terlibat secara intens dan

---

<sup>23</sup> Nurman Hasibuan et al., "Developing a Target Games-Based Long Service Training Model in Badminton for Beginner Athletes," *Physical Education Theory and Methodology* 25, no. 2 (2025): 320–330, <https://tmfv.com.ua/journal/article/view/3169>.

<sup>24</sup> Suryo Idaman et al., "The Effectiveness of Using Mobile Learning Applications Badminton Game," *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan* 14, no. 1 (2025): 35–47, <https://altius.ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/69>.

<sup>25</sup> Sulham Sukardi et al., "Traditional Massallo Game Approach Model in Elementary School: Foot Reaction Speed in Badminton," *IJRER: Indonesian Journal of Research and Educational Review* 4, no. 2 (2025): 397–409, <https://etdci.org/journal/ijrer/article/view/2964>.

bersemangat mengikuti kegiatan. Temuan ini memperkuat bahwa permainan lokal dapat dijadikan bagian dari inovasi pembelajaran olahraga.

Studi Agustan juga memberikan kontribusi penting, meskipun model tersebut tidak memiliki elemen permainan yang kuat dibandingkan model berbasis game.<sup>26</sup> Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar *servis* bulutangkis meskipun peningkatan tersebut tidak diiringi dengan komponen motivasional dan situasional seperti pada pendekatan TGfU atau *game-based*. Peningkatan kemampuan teknis tetap terjadi karena latihan dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Namun, ketiadaan konteks permainan membuat siswa kurang mengalami tantangan nyata yang menyerupai pertandingan. Studi ini menunjukkan bahwa model konvensional masih dapat menghasilkan peningkatan, tetapi tidak mampu menyamai tingkat keterlibatan dan respons afektif yang disediakan oleh model berbasis permainan.

Seluruh temuan dari artikel-artikel tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bulutangkis berbasis permainan memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik, taktik, dan psikomotor siswa, serta berdampak positif pada motivasi belajar. Model-model seperti TGfU, *hybrid* TGfU-SEM, *game-based long service*, permainan tradisional, dan aplikasi mobile game memberikan ragam bukti mengenai efektivitas pendekatan berbasis permainan di kelas. Namun, para peneliti juga menyoroti adanya keterbatasan fasilitas, kemampuan guru dalam menerapkan model inovatif, serta minimnya penelitian pada jenjang sekolah menengah. Temuan-temuan ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih komprehensif untuk mengisi kekurangan tersebut. Seluruh hasil penelitian memberikan landasan kuat bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan pilihan pedagogis yang mampu memperkaya pengalaman belajar bulutangkis di sekolah.

## **Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknis, motivasi, dan pemahaman taktis siswa dalam pembelajaran bulutangkis. Berbagai artikel yang dianalisis memperlihatkan bahwa pendekatan seperti *Teaching Games for Understanding* (TGfU), model *hybrid* TGfU-SEM, permainan tradisional, maupun penerapan *game-based learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual

---

<sup>26</sup> Boby Agustan, "Model Direct Instruction on Service and Service Understanding in Badminton Game," *Gorontalo Sport Science* 1, no. 1 (2021): 9–13, <https://journal.umgo.ac.id/index.php/gss/article/view/913>.

dibandingkan pendekatan teknik tradisional. Hal ini selaras dengan literatur tentang game-based learning dan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan perlunya integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara simultan, suatu pendekatan holistik terhadap pembelajaran olahraga.

Banyak literatur empiris mendukung temuan ini. Sebagai contoh, penelitian pada pembelajaran servis bulutangkis dengan TGfU menunjukkan bahwa penerapan TGfU secara signifikan meningkatkan aspek psikomotorik sampai tuntas setelah siklus penerapan.<sup>27</sup> Studi kuasi-eksperimen pada siswa sekolah dasar juga menemukan bahwa TGfU secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran PJOK.<sup>28</sup> Selain itu, kajian sistematis pada olahraga bola basket melaporkan bahwa TGfU meningkatkan pemahaman taktis, pengambilan keputusan, serta keterampilan dasar permainan secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.<sup>29</sup>

Lebih jauh, integrasi Sport Education Model (SEM) dengan TGfU atau model *hybrid* TGfU-SEM menunjukkan hasil yang lebih optimal dalam aspek pemahaman permainan dan performa siswa. Sebuah studi komparatif melaporkan bahwa *hybrid* TGfU-SE mampu meningkatkan motivasi belajar, enjoyment olahraga, rasa tanggung-jawab, dan performa permainan dibandingkan penerapan TGfU saja.<sup>30</sup> Model *hybrid* ini menunjukkan bahwa penggabungan konteks taktis, struktur role, dan lingkungan permainan autentik dapat mendukung perkembangan holistik siswa dalam pembelajaran olahraga.

Demikian pula, penelitian terbaru lain yang menerapkan pendekatan game-based dalam pembelajaran jasmani mendemonstrasikan bahwa intervensi berbasis permainan meningkatkan keterlibatan belajar (*learning engagement*) dan performa permainan siswa.<sup>31</sup> Temuan-temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya

---

<sup>27</sup> Aryanti, Soleh Solahuddin, dan Samsul Azhar, "Learning Forehand Service Badminton Using Teaching Games for Understanding (TGfU) Students."

<sup>28</sup> M. Hismullutfi, Muhsan, dan Muhammad Salabi, "Efektivitas Model Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lari Jarak Pendek Siswa Sekolah Dasar," *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram* 12, no. 1 (2025): 50–58, <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/gelora/article/view/15350>.

<sup>29</sup> Jurdil Sang Putra Gulo et al., "Systematic Literature Review: Efektivitas Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) pada Pembelajaran Bola Basket," *JPHR: Journal Physical Health Recreation* 5, no. 4 (2025): 434–453, <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR/article/view/4794>.

<sup>30</sup> Yi-Hsiang Pan, Chen-Hui Huang, dan Wei-Ting Hsu, "A Comparison of the Learning Effects Between TGfU-SE and TGfU on Learning Motivation, Sport Enjoyment, Responsibility, and Game Performance in Physical Education," *Frontiers in Psychology* 14 (2023): 1–13, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10374309/>.

<sup>31</sup> Dhika Bayu Mahardhika et al., "Effect of Game-based Instructional on Learning Engagement and Game Performance of Students in Physical Education," *Studia Sportiva* 18, no. 1 (2024): 161–172, <https://journals.muni.cz/studiasportiva/article/view/38043>.

relevan untuk cabang olahraga tim, tetapi juga dapat diadaptasi untuk bulutangkis, terutama jika permainan disesuaikan agar mencerminkan situasi nyata dalam bulutangkis.

Di sisi lain, literatur menunjukkan bahwa metode pengajaran tradisional atau *direct instruction* yang berfokus pada drill teknik saja cenderung kurang memberikan pengalaman taktis dan afektif yang seimbang. Sebagai akibatnya, meskipun aspek psikomotorik (teknik) dapat meningkat, komponen pengambilan keputusan dalam permainan dan motivasi siswa terkadang tidak berkembang secara optimal.<sup>32</sup> Oleh karena itu, model berbasis permainan menawarkan solusi dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang lebih komprehensif meliputi aspek teknik, strategi, dan motivasi atau afeksi siswa.

Secara keseluruhan, analisis menunjukkan bahwa pembelajaran bulutangkis berbasis permainan memiliki dukungan empiris yang kuat dalam meningkatkan keterampilan siswa, baik dari segi teknis, taktis, maupun motivasional. Namun demikian, literatur juga mengindikasikan perlunya penelitian lebih lanjut dengan desain yang lebih komprehensif, misalnya penelitian jangka panjang, penelitian pada jenjang SMP/SMA, dan pengukuran variabel afektif maupun kognitif secara lebih mendalam, agar validitas eksternal dan generalisasi hasil dapat lebih terjamin.<sup>33</sup>

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis permainan (baik TGfU, *hybrid* TGfU-SEM, maupun *game-based learning*) menunjukkan potensi besar sebagai alternatif metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk olahraga bulutangkis, asalkan dirancang dan diimplementasikan secara sistematis.

## KESIMPULAN

Beragam temuan yang dipaparkan melalui tinjauan literatur ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran bulutangkis berbasis permainan memiliki landasan teoritis dan empiris yang kuat untuk dijadikan strategi pedagogis modern di pendidikan jasmani. Model-model seperti *Teaching Games for Understanding* (TGfU), *hybrid* TGfU–*Sport Education Model* (SEM), permainan tradisional, serta aplikasi digital berbasis game menunjukkan konsistensi pengaruh terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar, penguasaan taktik, serta keterlibatan belajar siswa. Keberhasilan model berbasis permainan

---

<sup>32</sup> Manuel Tomás Abad Robles et al., “Effects of Teaching Games on Decision Making and Skill Execution: A Systematic Review and Meta-Analysis,” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 2 (2020): 1–13, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31941138/>.

<sup>33</sup> Awaluddin dan M. Imran Hasanuddin, “Literature Review on Innovative Volleyball Learning Models in Physical Education,” *JOCCA: Journal of Sport Education, Coaching, and Health* 6, no. 1 (2025): 34–44, <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/jc/article/view/4579>.

terutama disebabkan oleh kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyerupai situasi pertandingan sesungguhnya, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan teknis dan kognitif secara simultan. Selain itu, pendekatan ini juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena aktivitas pembelajaran dipersepsikan lebih menarik, menantang, dan bermakna dibandingkan pola latihan teknik konvensional yang bersifat repetitif.

Rangkaian studi yang dianalisis juga mengungkapkan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran bulutangkis memberikan pengaruh positif pada perkembangan psikomotorik, pengambilan keputusan taktis, serta kesiapan siswa menghadapi situasi kompetitif. Penerapan model *hybrid* TGfU-SEM, misalnya, terbukti memperkaya pengalaman belajar melalui struktur peran, dinamika tim, serta simulasi permainan yang lebih autentik. Demikian pula, adopsi permainan tradisional dan media digital terbukti efektif meningkatkan *footwork*, akurasi *servis*, hingga motivasi belajar melalui interaktivitas dan tantangan progresif yang disajikan. Meski demikian, hasil kajian juga memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan masih menghadapi sejumlah hambatan, termasuk keterbatasan fasilitas, keterampilan guru dalam merancang permainan yang sesuai, serta minimnya penelitian yang meninjau efektivitas jangka panjang. Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas guru, penyediaan sarana pendukung, dan elaborasi model permainan yang adaptif bagi berbagai jenjang pendidikan.

Kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran bulutangkis berbasis permainan merupakan pendekatan inovatif yang mampu menjawab kebutuhan pedagogis abad ke-21 melalui integrasi aspek psikomotor, afektif, dan kognitif secara terpadu. Namun, untuk memastikan penerapan yang lebih optimal, diperlukan penelitian lanjutan yang memperluas cakupan konteks, menilai retensi jangka panjang, serta mengeksplorasi efektivitas model permainan pada tingkatan pendidikan yang lebih bervariasi. Selain itu, pengembangan kurikulum dan pelatihan guru juga menjadi aspek krusial agar pendekatan ini dapat diadopsi secara berkelanjutan dan sistematis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran bulutangkis, tetapi juga memperkaya khazanah pedagogi pendidikan jasmani melalui kontribusinya terhadap pembentukan peserta didik yang kompeten, aktif, dan memiliki motivasi berolahraga yang kuat sepanjang hayat.

## REFERENSI

Agustan, Bobby. "Model Direct Instruction on Service and Service Understanding in

- Badminton Game.” *Gorontalo Sport Science* 1, no. 1 (2021): 9–13.  
<https://journal.umgo.ac.id/index.php/gss/article/view/913>.
- Ali, Syed Kamaruzaman bin Syed, dan Nguang Ung Siong. “Effectiveness of A Comprehensive Module in Improving Serving Skills and Lob Shots During Badminton Training.” *JPES: Journal of Physical Education and Sport* 23, no. 5 (2023): 1130–1141. <https://efsupit.ro/images/stories/may2023/Art141.pdf>.
- Apriyansyah, M. Febri, Wahyu Indra Bayu, dan Iyakrus. “Pengembangan Model Permainan Bulutangkis ‘Lukis Mini’ dalam Pembelajaran PJOK di SMP/MTs.” *Bima Loka: Journal of Physical Education* 3, no. 2 (2023): 64–73.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/article/view/21768>.
- Aryanti, Silvi, Soleh Solahuddin, dan Samsul Azhar. “Learning Forehand Service Badminton Using Teaching Games for Understanding (TGfU) Students.” *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)* 4, no. 2 (2021): 305–317.  
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/hon/article/view/5675>.
- Awaluddin, dan M. Imran Hasanuddin. “Literature Review on Innovative Volleyball Learning Models in Physical Education.” *JOCCA: Journal of Sport Education, Coaching, and Health* 6, no. 1 (2025): 34–44.  
<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/jc/article/view/4579>.
- Booth, Andrew, Anthea Sutton, dan Diana Papaioannou. *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*. Edisi 2. California: SAGE Publications, 2016.
- Camacho-Sánchez, Rubén, Ana Manzano-León, José Miguel Rodríguez-Ferrer, Jorge Serna, dan Pere Lavega-Burgués. “Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review.” *Education Sciences* 13, no. 2 (2023): 1–12.  
<https://www.mdpi.com/2227-7102/13/2/183>.
- Creswell, John W., dan Cheryl Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Edisi 4. Thousand Oaks CA: Sage Publications, 2018.
- Creswell, John W., dan Vicki L. Plano Clark. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Edisi 3. Los Angeles: SAGE Publications, 2018.
- Fauziah, Nadila Nurul, Fahrudin, Resty Gustiawati, dan Neneng Ernawati. “Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning.” *JMPO: Jurnal Master Penjas dan Olahraga* 6, no. 2 (2025): 739–746. <https://jmpo.stkippasundan.ac.id/index.php/jmpo/article/view/172>.
- Gulo, Jurdil Sang Putra, Cindy Aulia, Serfinus Lombu, Leo Daviansyah, dan Heriyanto Zebua. “Systematic Literature Review: Efektivitas Metode Teaching Games for Understanding (TGfU) pada Pembelajaran Bola Basket.” *JPHR: Journal Physical Health Recreation* 5, no. 4 (2025): 434–453.  
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR/article/view/4794>.
- Gustian, Uray, Fatima Maharani Gandasari, dan Agus Mahendra. “Effectiveness of Teaching Games for Understanding (TGfU): Using a Modified Kasti Game to Stimulate Elementary School Students’ Motor Skills.” *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education* 5, no. 1 (2024): 54–63.  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/SPORTIVO/article/view/16335>.
- Hasibuan, Nurman, Samsuddin Siregar, Andarias Ginting, Agus Salim Samosir, Puji Ratno, Mikkey Anggara Suganda, Didi Suryadi, dan Muhammad Daffa Haidar.

- “Developing a Target Games-Based Long Service Training Model in Badminton for Beginner Athletes.” *Physical Education Theory and Methodology* 25, no. 2 (2025): 320–330. <https://tmfv.com.ua/journal/article/view/3169>.
- Hismullutfi, M., Muhsan, dan Muhammad Salabi. “Efektivitas Model Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Lari Jarak Pendek Siswa Sekolah Dasar.” *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram* 12, no. 1 (2025): 50–58. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/gelora/article/view/15350>.
- Idaman, Suryo, Silvi Aryanti, Destriani, dan Samsul Azhar. “The Effectiveness of Using Mobile Learning Applications Badminton Game.” *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan* 14, no. 1 (2025): 35–47. <https://altius.ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/69>.
- Ishak, Muhammad, dan Nukhrawi Nawir. “Literature Review of Basic Badminton Skills Learning in School Physical Education.” *JOCCA: Journal of Sport Education, Coaching, and Health* 6, no. 1 (2025): 88–99. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/jc/article/view/4584>.
- Kurniawan, Edi. “Efektivitas Model Pembelajaran Keterampilan Bulutangkis Berbasis Multimedia terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi.” *Jurnal Porkes* 7, no. 2 (2024): 1315–1329. [https://www.researchgate.net/publication/394505911\\_Efektivitas\\_Model\\_Pembelajaran\\_Keterampilan\\_Bulutangkis\\_Berbasis\\_Multimedia\\_terhadap\\_Peningkatan\\_Hasil\\_Belajar\\_Mahasiswa\\_di\\_Perguruan\\_Tinggi](https://www.researchgate.net/publication/394505911_Efektivitas_Model_Pembelajaran_Keterampilan_Bulutangkis_Berbasis_Multimedia_terhadap_Peningkatan_Hasil_Belajar_Mahasiswa_di_Perguruan_Tinggi).
- Kusnadi, Nanang, Iman Rubiana, dan Haikal Millah. “Pengembangan Media Pembelajaran Bulutangkis Berbasis Aplikasi Android.” *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 22, no. 2 (2023): 167–178. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/15197>.
- Mahardhika, Dhika Bayu, Ramdan Pelana, Iman Sulaiman, Samsudin, Moch Asmawi, Amayra Tannoubi, Akhmad Dimiyati, et al. “Effect of Game-based Instructional on Learning Engagement and Game Performance of Students in Physical Education.” *Studia Sportiva* 18, no. 1 (2024): 161–172. <https://journals.muni.cz/studiasportiva/article/view/38043>.
- Minhat, Noraliza, Sanmuga Nathan, dan Norkhalid Salimin. “The Effects of TGfU, SEM and HTGfU-SEM on Psychomotor Badminton Doubles Game Play Outcome.” *IJISSET: International Journal of Innovative Science, Engineering and Technology* 6, no. 7 (2019): 15–20. [https://ijiset.com/vol6/v6s7/IJISSET\\_V6\\_I7\\_04.pdf](https://ijiset.com/vol6/v6s7/IJISSET_V6_I7_04.pdf).
- Neuman, W. Lawrence. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Edisi 8. London: Pearson, 2021.
- Pan, Yi-Hsiang, Chen-Hui Huang, dan Wei-Ting Hsu. “A Comparison of the Learning Effects Between TGfU-SE and TGfU on Learning Motivation, Sport Enjoyment, Responsibility, and Game Performance in Physical Education.” *Frontiers in Psychology* 14 (2023): 1–13. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10374309/>.
- Robles, Manuel Tomás Abad, Daniel Collado-Mateo, Carlos Fernández-Espínola, Estefanía Castillo Viera, dan Francisco Javier Giménez Fuentes-Guerra. “Effects of Teaching Games on Decision Making and Skill Execution: A Systematic Review and Meta-

- Analysis.” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17, no. 2 (2020): 1–13. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31941138/>.
- Rozalini, Novia, Twk Moh Iqbal, dan Dhanil Fitri Ama. “Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Game-Based Learning Terintegrasi Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa.” *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 8, no. 6 (2025): 1448–1458. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/17032>.
- Setiawan, Hari, Muhamad Mury Syafei, dan Asep Suherman. “Pengaruh Model Teaching Games for Understanding Terhadap Peningkatan Kemampuan Pukulan Servis Pendek dalam Pembelajaran Bulutangkis.” *Jurnal Porkes* 7, no. 2 (2024): 847–858. [https://www.researchgate.net/publication/387705601\\_Pengaruh\\_Model\\_Teaching\\_Games\\_for\\_Understanding\\_Terhadap\\_Peningkatan\\_Kemampuan\\_Pukulan\\_Servis\\_Pendek\\_dalam\\_Pembelajaran\\_Bulutangkis](https://www.researchgate.net/publication/387705601_Pengaruh_Model_Teaching_Games_for_Understanding_Terhadap_Peningkatan_Kemampuan_Pukulan_Servis_Pendek_dalam_Pembelajaran_Bulutangkis).
- Snyder, Hannah. “Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines.” *Journal of Business Research* 104 (2019): 333–339. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296319304564>.
- Sore, Kiki, Luh Putu Tuti Ariani, dan Syarif Hidayat. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Atletik Nomor Lari Sprint 100 Meter pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Inpres Melonguane Ditinjau dari Motivasi Belajar.” *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 8, no. 6 (2025): 1410–1419. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/17155>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta, 2018.
- Sukardi, Sulham, Suwardi, Muh. Adnan Hudain, Ahmad Adil, dan Fahrizal. “Traditional Massallo Game Approach Model in Elementary School: Foot Reaction Speed in Badminton.” *IJRER: Indonesian Journal of Research and Educational Review* 4, no. 2 (2025): 397–409. <https://etdci.org/journal/ijrer/article/view/2964>.
- Wallace, Mike, dan Alison Wray. *Critical Reading and Writing for Postgraduates*. Edisi 3. London: SAGE Publications, 2016.