

## Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VII.1 Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Smp Negeri 2 Siak Hulu

Raja Irdam Riolin  
Universitas Islam Riau  
Email Korespondensi: riolin@gmail.com

Diterima: 25-03-2022 Disetujui: 12-05-2022 Diterbitkan: 27-06-2022

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan servis panjang bulutangkis melalui media pembelajaran audio visual serta menambah pemahaman dalam melaksanakan servis panjang pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siak Hulu. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siak Hulu dengan jumlah 32 orang yang terdiri dari 16 putra dan 16 putri. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah total sampling dengan demikian jumlah sampel adalah 32 orang siswa. Hasil penerapan media pembelajaran audio visual didapatkan rata-rata hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis adalah 71 dengan jumlah siswa tuntas atau lulus sebanyak 66%. Penerapan media pembelajaran audio visual pada siklus II didapatkan rata-rata hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis sebesar 79 dan jumlah siswa tuntas atau lulus sebanyak 91%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu..

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Audio Visual, Servis Panjang Bulutangkis

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the improvement of badminton long service skills through audio visual learning media and increase understanding in carrying out long service delivery for students of class VII1 at SMP Negeri 2 Siak Hulu. This type of research is PTK (Classroom Action Research). Grade VII1 students of SMP Negeri 2 Siak Hulu with a total of 32 people consisting of 16 sons and 16 girls. The sample technique in this study was total sampling so the number of samples was 32 students. The results of the application of audio visual learning media obtained an average length of learning outcomes in badminton games is 71 with the number of students completing or passing as much as 66%. The application of audio-visual learning media in the second cycle obtained an average of long service learning outcomes in badminton games by 79 and the*



*number of students completing or passing as much as 91%. The conclusion of this study is that the application of audio visual learning media can improve the results of long service learning in badminton learning in grade VII.I students of SMP Negeri 2 Siak Hulu Negeri.*

**Keywords:** *Audio Visual Learning Media, Badminton Long Service*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di Negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai satu bangsa biasanya di pakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu dan berkualitas tinggi, agar bangsa Indonesia memiliki warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemajuan bekerja sama yang efektif.

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, diantaranya melalui proses belajar-mengajar. Proses kegiatan belajar-mengajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan, pengertian ini cukup sederhana akan tetapi bila pengertian ini ditelaah lebih mendalam, maka akan terlihat lebih rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam pengelolaan pelajaran itu sendiri. Kegitan belajar yang berlangsung disekolah bersifat formal, sengaja direncanakan dengan bimbingan guru dan bentuk pendidikan lainnya, apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh siswa di tuangkan dalam tujuan belajar, dipersiapkan bahan yang harus di pelajari, dan dipersiapkan juga metode pembelajaran yang sesuai dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa sejalan dengan permasalahan belajar mengajar, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial dan emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peran pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Di dalam pendidikan jasmani terdapat cabang olahraga bulutangkis yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. banyak manfaat yang di peroleh dengan bermain bulutangkis yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik



meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Maanfaat bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter yang baik.

Saat ini bulutangkis dimainkan diseluruh Indonesia maupun negara-negara didunia karena permainan bulutangkis merupakan permainan yang menyenangkan, pada dasarnya permainan bulutangkis menggunakan raket dan kok yang di pukuli. Kok tersebut melampaui net yang direntangkan di tengah lapangan. Bulutangkis dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi sisi yang bertujuan untuk memukul bola atau kok (shuttle cock) melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah di tentukan.

Dalam permainan bulutangkis terdapat berberapa teknik yang harus dikuasai pemain badminton agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar tersebut yaitu: 1. servis pendek, 2. servis panjang, 3. smash. Ketiga dari teknik dasar tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang servis yang lebih tepatnya servis pendek. Servis pendek adalah servis yang diarahkan pada bagian depan lapangan lawan. Servis ini biasa dilakukan pada permainan ganda, tetapi akhir-akhir ini pemain tunggal juga bisa melakukan servis pendek. Hal itu terjadi karena penerima servis pendek dipaksa untuk mengembalikan kok dari bawah atau samping, sedangkan untuk melakukan penyerangan yang paling berpeluang apabila memiliki kesempatan untuk melakukan pukulan dari atas kepala. Servis pendek biasa digunakan dalam pertandingan ganda karena perbedaan panjang bidang servis. Dalam permainan tunggal , anda dapat melakukan servis hingga ke garis belakang lapangan lawan yang berjarak 6,70 meter (20 kaki) dari net, tetapi dalam permainan ganda, anda harus mengarahkan servis anda ke bidang 76 cm (2 stengah kaki) lebih pendek.

Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan servis pendek dari siswa kelas VII SMP Negeri 2 siak hulu masih rendah dikarnakanmasih banyak siswa yang tidak mencapai nilai 7,5 diamana nilai tersebut menjadi KKM atau standar kelulusan mata pelajaran PJOK , banyaknya diantara mereka yang masih kurang menguasai teknik servis panjang bulutangkis, hal tersebut diamati oleh peneliti pada saat melakukan PPL di sekolah tersebut, belum banyak digunakan media pembelajaran media audio visual dalam menyampaikan materi PJOK, dan pada saat pengamatan di SMP Negri 2 Siak Hulu, sarana dan prasarana juga masih belum lengkap. Seperti kok dan raket yang masih terbilang sedikit sehingga perlu waktu yang banyak untuk siswa dapat melakukan praktik pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran bulutangkis.

Dengan demikian tampak bahwa tingkat kegagalan servis panjang pada siswa kelas VII SMP Negri 2 Siak Hulu masih cukup besar, oleh karna itu perlu kiranya dipilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang termasuk dalam pemain bulutangkis yang masih dalam tahap belajar. Jadi guru harus lebih jeli lagi dalam memilih pembelajaran media audio visual



yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, dalam hal ini penggunaan media audio visual sangat penting agar peserta didik termotivasi dan memahami lebih jelas teori dan praktek dalam bermain bulutangkis khususnya servis panjang.

Untuk mengetahui hal tersebut perlu dibuktikan penelitian berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul. "Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VII1 Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negri 2 Siak Hulu"

## KERANGKA TEORI

**Servis Panjang Bulutangkis.** Pada permainan bulutangkis, ada beberapa jenis servis yang sering digunakan. Menurut Dinata (2004: 15) ada tiga jenis servis, yaitu : a) servis pendek, b) servis panjang, dan 3) servis setengah tinggi atau flick. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis forehand dan backhand. Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan. Pukulan servis yang saya bahas dalam penelitian ini yaitu servis panjang.

Menurut Subarjah (2001: 34) long servis yang dilakukan dengan memukul kock dari bawah dan diarahkan kebagian belakang atas lapangan permainan lawan. Servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal. Sedangkan menurut Tohar dalam Gazali dan Cendra (2018: 21), menyatakan bahwa servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul shuttlecock setinggi-tingginya, dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan.

Servis panjang ini termasuk jenis pukulan underhand stroke, yaitu pukulan yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Servis panjang sering digunakan untuk permainan tunggal, sehingga diharapkan dengan laju shuttlecock yang melambung ke arah lapangan lawan, permainannya akan terjadi realy yang lama dan panjang. Dilakukan dengan cara memukul shuttlecock dengan kekuatan penuh agar shuttlecock yang dipukul jatuh menurun tegak lurus ke bawah, dengan daerah sasaran servis panjang adalah daerah belakang lapangan yaitu daerah yang mempunyai perbatasan antara garis batas belakang untuk permainan tunggal dan garis batas belakang untuk servis ganda dengan garis batas tengah dan garis batas tepi untuk permainan tunggal. Keterampilan tes servis panjang dapat digunakan

11

untuk mengukur kemampuan penguasaan servis yang melambung tinggi kebelakang di daerah bidang lapangan pihak lawan.



This work licensed under attribution-sharealike 4.0 international (CC BY-SA 4.0)

Dalam permainan bulutangkis servis merupakan modal awal untuk bisa memenangi pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa meraih angka jika tidak bisa meraih angka jika tidak bisa melakukan servis dengan baik. Menurut Subarjah (2001:34) menjelaskan long service atau servis panjang dilakukan dengan memukul kock dari bawah dan diarahkan ke bagian belakang atau lapangan lawan servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal, sehingga sering dinamakan dengan “Deep Singel Service”. Jenis servis ini dilakukan dengan pukulan forhand.

**Pengertian Media Pembelajaran.** Media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Median merupakan alat, sarana, prantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Azhar (2011:3) mengatakan bahwa media berasal dari bahasa latin medius yang secara hafifah berarti tengah, perantara atau penghantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotograpis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun, kembali informasi visual atau verbal. Sependapat dengan Azhar menurut Nurseto (2011:19) menjelaskan bahwa Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Selanjutnya menurut Indriana (2011:13) mengatakan bahwa media adalah alat aluran komunikasi. Berberapa hal yang termasuk kedalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebaginya. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambing- lambang, seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar, dan lain sebagainya.

Menurut Ali (2009:12) menjelaskan bahwa media pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dosen dalam perkuliahan. Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari kedua komponen utama yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran, kedua komponen ini

saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan, penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempunyai kosikuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom based action research). PTK merupakan suatu penemuan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan di dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Arikunto (2015:191). PTK adalah jenis penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar-mengajar di kelas dengan melihat kondisi nyata siswa.

Menurut Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B di SMP Smart Indonesia School Pekanbaru yang terdiri 30 orang siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti Riduwan (2005:11). Adapun teknik sampling yang dipergunakan adalah purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, pertimbangan dalam penelitian ini adalah dengan mengambil siswa putra kelas VII A saja dikarenakan lokasi penelitian untuk melakukan tes kesegaran jasmani yang cukup jauh dari sekolah sehingga hanya siswa putra kelas VII A saja yang diizinkan oleh kepala sekolah. Dengan demikian sampel pada penelitian ini adalah 15 orang siswa putra.

Menurut Arikunto (2006:130) Populasi adalah keseluruhan objek penelitian . apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Jadi populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Siak Hulu dengan jumlah 32 orang.

## PEMBAHASAN

Setelah perubahan hasil belajar pada Data awal, Siklus I dan Siklus II menandakan baiknya proses pembelajaran pada Siklus II, artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan bentuk permasalahan yang ada di sekolah tersebut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran. Pada siklus I nilai rata-ratanya 71



dan Siklus II rata-ratanya 79 dengan selisih poin menunjukan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu.

Dapat diketahui bahwa Siklus I dan Siklus II menunjukan peningkatan hasil dari penerapan media pembelajaran audio visual yang signifikan dari data siklus I dan siklus II, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu.

Histogram Distribusi Frekuensi Perbandingan Rata-Rata Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu pada Siklus I dan Siklus II, menunjukan adanya peningkatan rata-rata nilai pada Siklus I dan Siklus II. Dimana telah terjadi peningkatan pada semua aspek penilaian. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke Siklus II sebesar 5 poin. Dari hasil grafik di atas maka dapat dikatakan telah terjadi peningkatan Rata-rata Nilai kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan media pembelajaran audio visual pada siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu.

Sehingga dari analisis data yang telah dikemukakan di atas dijelaskan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran audio visual merupakan salah satu metode yang baik bagi guru penjaskes, apalagi dilakukan dengan program yang sangat baik dan terancana. Pelaksanaan dalam penelitian ini memberikan efek yang sangat positif bagi peneliti dimana dari Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan baik dari nilai rata-rata siswa sampai dengan presentase ketuntasan kelas siswa.

Pada siklus I nilai rata-rata 74 dan untuk Siklus II rata-rata siswa sudah sampai ketahap 79. Sedangkan untuk nilai ketuntasan kelasnya, pada siklus I jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 presentase ketuntasan kelasnya mencapai 66%. Terdapat beberapa kendala yang ditemui yang dicurigai menjadi faktor yang menghambat tercapainya ketuntasan belajar. Kendala tersebut seperti : Belum seluruh siswa serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru tidak terserap dengan baik. Tidak semua siswa yang serius memperhatikan video yang diputarkan sehingga akhirnya ketika praktek di lapangan menjadi tidak mengerti. Beberapa siswa masih terlihat canggung ketika melakukan praktek servis panjang permainan bulutangkis secara langsung.

Hasil tersebut masih dirasa kurang karena jumlah siswa yang belum tuntas masih cukup besar. Setelah dilakukan evaluasi dan juga perencanaan belajar yang lebih intensif maka hasil penerapan media pembelajaran audio visual lebih baik dan dapat menuntaskan permasalahan tersebut. Untuk Siklus II terjadi kembali peningkatan presentase siswa sudah mencapai 88% maka dapat diakatan penggunaan media pembelajaran audio visual solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan pada Bab yang di atas maka dapat disimpulkan: penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu. Agar pelaksanaan penggunaan dengan metode audio visual tersebut dapat memberikan hasil yang optimal, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya. Penggunaan dengan metode audio visual akan lebih efektif bila siswa yang memperaktikkan atau yang disajikan oleh guru benar-benar mengandung nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian seluruh siswa. Perlunya penggunaan metode belajar yang bervariasi demi pencapaian hasil belajar yang optimal. Hendaknya setiap guru bidang studi khususnya guru pendidikan jasmani lebih inovatif untuk membuat dan menerapkan metode-metode yang baru agar dapat meningkat hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. 2016. Mahir Bulutangkis. Bandung: Nuansa
- Ali, Muhammad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektro Magnetik. Jurnal Edukasi@Elektro. 5(1). 11-18.
- Aqib, Zainal dkk. 2016. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2015. Penelitian Pendidikan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rinekacipta
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. C-19. Jakarta: Raja Wali Pers
- Dinata, Marta. 2004. Bulutangkis. Ciputat : Cerdas Jaya
- Donie. 2009. Pembinaan Bulutangkis Prestasi. Malang: Wineka Media
- Fransiska, Eka. 2014. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Service Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia. 4(2). 91-104.
- Grice, Tony. 2007. Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjut.
- Haryoko, Sapto. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Jurnal Edukasi@Elektro. 5(1). 1-10.



- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran. Yogyakarta: Diva Pers
- Ishak, Muhammad. 2012. Kontribusi Daya Ledak Tangan, Kelentukan Pergelangan Tangan dan Kelincahan Kaki Terhadap Pukulan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa SMAN 2 Bentaeng. Competitior. 4(3). 106-114.
- Juang Raka Brian. 2015. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2011. Artikel E- Jurnal UNESA. 4(3), 109-117.
- Kurniawan, A.D. 2013. Metode Inkuri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreatifitas Siswa SMP. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia. 2(1). 8-11.
- Kustandi Cecep. 2013. Media pembelajaran. Jakarta. Ghalia Indonesia
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akutansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. Penelitian Pendidikan. 12(1). 61-68.
- Nurseto. Tejo. 2012. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan: 8(1), 19-35.
- Poole, James. 2007. Belajar Bulutangkis. Pionir Jaya. Bandung
- Purnama, S.K. (2010). Kepelatihan Bulutangkis Modern. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Purnowo, Joni. dkk. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama DI Pacitan. Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. 2(2). 127-144.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Audio Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan 3(1). 42-47.
- Putri, Nindiya, Hikmah. 2012. Analisis Pertandingan Bulutangkis Final Tunggal Putra Pada Olimpiade Musim Panas xxx Di London 2012. Artikel E- Jurnal UNESA: 1(1), 1-4.
- Rivai, Ahmad. 2013. Media Pengajaran. Bukit Tinggi. Sinar Baru Aglesindo
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Setiawan. 2014. Penerapan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Servis Pendek Back Hand Ekstra Kulikuler Bulutangkis Siswa Putra SMP Intan Permata Hati Surabaya. Vol. 2, no. 2
- Subarjah, Hemawan. 2001. Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bulutangkis. C-10 Jakarta

- Sugiono. 2016. Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT. Alfabeta
- Wibowo Surya dan Suryani. 2013. Pengaruh Promosi Kesehatan Metode Audio Visual Dan Metode Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Monosodium Glutamat (MSG)Pada Ibu Rumah Tangga. KESMAS. 7(2), 67-74

