

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Risfandi Setyawan, M. P. (2016). *Mengenal Pelatihan Kondisi Fisik Level Dasar*.
- Elviana, & Warika, L. (2025). Permainan Truth or Dare Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 6(2), 311–420. <https://doi.org/10.29103/jspm.v6i2.22639>
- Heckman, J. J., & 3), N. S. S. (BAB. (2016). Penelitian R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 71–84.
- Risa Palupi, S., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13123–13131.
- Rozi, F., Wulansari, D. A., & Syahputri, A. M. (2025). *Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pendidikan Jasmani : Tinjauan Kepustakaan Sistematis Tren Dan Tantangan*. 6, 2061–2076.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan* (Jenis meto, pp. 129–130). Kencana Prenada Media Group.
- Solekhudin, D. (2022). “ *Smart - Bung* ” *Pengembangan Media Pembelajaran Pada*. 3(April), 9–16.
- Studi, P., Keolahragaan, I., & Ilmu, F. (2025). *KORSA : Jurnal Kajian Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan*. 89–98.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (cet. XV). Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Peneletian & Pengembangan (Research and Development)* (p. 28). Alfabeta.
- Syahab, S. H., Antoni, D., Agusni, R., Tartusi, A. A., & Sianturi, B. (2024). *DAN*

Stress Menghadapi Pertandingan Bagi Atlet Pemula. 3(2), 211–218.

Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Bompa, T. O., & Buzzichelli, C. A. (2019). *Periodization: Theory and Methodology of Training* (Edisi Ke-6). Champaign, IL: Human Kinetics.

El Khuluqo, I. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Pengajaran dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Komarudin. (2015). *Psikologi Olahraga: Latihan Mental dalam Olahraga Prestasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mujika, I. (2009). *Tapering and Peaking for Optimal Performance*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Nugroho, S. (2023). *Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis: Teori, Fisik, dan Teknik Lanjutan*. Yogyakarta: UNY Press / Penerbit Buku Olahraga Lokal Nasional.

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Prenadamedia Group).

Putra, N. (2015). *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Rusdiana, A. (2020). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Pusat Penelitian dan Penerbitan UIN Sunan Gunung Djati.

Rusman. (2018). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group (Kencana).

Sadiman, A. S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyawan, R. (2016). *Dasar-Dasar Kepelatihan Olahraga / Teori dan Metodologi Kepelatihan Olahraga*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tenenbaum, G., & Eklund, R. C. (Eds.). (2020). *Handbook of Sport Psychology* (Edisi Ke-4, Volume 1 & 2). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of Sport and Exercise Psychology* (Edisi Ke-7). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Elviana, & Warika, N. (2025). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok melalui Permainan Truth or Dare dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Publikasi Ilmiah Bimbingan Konseling*, 202-206.
- Guo, J., Cao, Z., Wang, X., Fu, A., & Li, Y. (2016). An Elegant and Low-Cost Security Code: Digital Signatures and QR CODE Optimization. *IEEE Access*, 12-15.

- Hibra, M. R., & Soejoto, A. (2016). Artikel Ilmiah Sadiman dalam Teori Dasar Media Permainan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi / Jurnal Olahraga Universitas Negeri Surabaya*, 2.
- Indrayanti, E. N., Astriani, D., & Supriyono. (2017). Penerapan Permainan Truth or Dare terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3-4.
- Ma, X., Sun, Y., & Zhao, L. (2025). Life stress and athletic burnout: The mediating role of cognitive emotion regulation strategies. *Frontiers in Psychology / Journal of Sports Sciences*, 4-8.
- Muhtar, T., & Dinangsit, D. (2020). Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) dalam Pembelajaran Olahraga Permainan Bulutangkis. *Jurnal JPJO (Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga) / Jurnal Siliwangi*, 42-46.
- Nurahman, A., & Pribadi, B. A. (2022). Taksonomi Media Pembelajaran Interaktif di Lingkungan Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Pustaka Teknologi Pendidikan*, 112-116.
- Palupi, R., & Suaedi, M. (2025). Pengembangan Game-Based Learning pada Klub Olahraga Prestasi Kampus. *Jurnal Ilmiah Keolahragaan*, 54-58.
- Putra, A. R. (2021). Inovasi Mobile-Friendly Game Edukatif di Era Digital. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 92-96.
- Rozi, F., dkk. (2025). Game-Based Learning dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Peluang dan Tantangan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 1-2 & 6-8.
- Saluky. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Komputer/Teknologi*, 3-5.
- Saputra, A. D., & Febriyanto, B. (2019). Inovasi Teknologi dalam Pengembangan Media Belajar Berbasis Game Teoretis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12-15.
- Solekhudin, M. (2022). Pengembangan Media atau Alat Bantu Latihan Olahraga Berbasis Research and Development. *Jurnal Publikasi Keolahragaan Lokal*,

3-5.

- Sriwijaya, I. W., dkk. (2022). Pembelajaran Berbasis TIK: Tuntutan Kompetensi Dosen dan Fleksibilitas Penugasan Mahasiswa. *Jurnal Kompetensi Pendidikan Tinggi*, 88-92.
- Susanto, E., & Riyadi, S. (2020). Pemanfaatannya Teknologi Quick Response (QR) Code sebagai Media Penghubung Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 44-47.
- Syahroni, M., dkk. (2020). Penggunaan media interaktif untuk optimalisasi pembelajaran dan penumbuhan minat mahasiswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 45-48.
- Seniati, A. N. L., Markum, M. E., Wisnuwardhani, D., & Soetardhio, E. A. (2024). *Kapita Selekta Psikologi Olahraga*. Jakarta: Kencana. ISBN 9786233847759.
- Ariyanto (Ed.). (2024). *Psikologi Olahraga*. Padang: CV HEI Publishing Indonesia. ISBN: 978-623-8722-31-0
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 61.
- Lufthansa, L., Saputro, Y. D., & Kurniawan, R. (2020). Pengembangan Buku Ajar Psikologi Olahraga Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2).
- Maulana, D., Novian, G., & Santoso, G. A. (2025). Ketangguhan, Ketahanan, dan Fleksibilitas Mental Atlet Bulu Tangkis. *Jurnal Saintifik*, 23(2).
- Firdaus, K. (2023). *Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Sidik, D. Z., Pesurnay, P. L., & Afari, L. (2019). *Pelatihan Kondisi Fisik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bompa, T. O., & Buzzichelli, C. (2019). *Periodization: Theory and Methodology of Training*. Human Kinetics

- Setyawan, R. (2016). *Psikologi Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tenenbaum, G., & Eklund, R. C. (2020). *Handbook of Sport Psychology* (4th ed.). Wiley.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of Sport and Exercise Psychology* (7th ed.). Human Kinetics.
- González-Peño, A., Simón-Chico, L., Prieto, L., & Franco, E. (2024). *A technology-based experience to improve badminton skills: A challenge-based learning application*. Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part P: Journal of Sports Engineering and Technology, 238(2), 126–133.
- Junanda, H. A., Supriadi, D., & Karisman, V. A. (2024). *Game-Based and Teaching Games for Understanding Approaches in Badminton Learning at School: A Systematic Review*. Indonesian Journal of Sport Management, 5(3).
- Ishak, M., & Adil, A. (2024). *Development of an Innovative Physical Education Learning Model Based on Modified Basic Badminton Techniques to Increase Students' Active Participation*. Journal of Sport Education, Coaching, and Health.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'ud, U. S. (2022). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Harsono. (2018). *Kepelatihan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2023). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mageau, G. A., & Vallerand, R. J. (2003). The coach–athlete relationship: A motivational model. *Journal of Sports Sciences*, 21(11), 883–904.
- McCosker, C., Otte, F., Rothwell, M., & Davids, K. (2021). Principles for technology use in athlete support across the skill level continuum. *International Journal of Sports Science & Coaching*.
- Hodge, K., et al. (2017). Motivational processes in the coach-athlete relationship: A multi-cultural self-determination approach. *Psychology of Sport and*

Exercise, 32, 143–152.

