

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Digital terhadap Penguasaan Keterampilan Servis Pendek Backhand dalam Pembelajaran Bulutangkis

The Effect of Using Digital Audio Visual Media on Mastery of Backhand Short Service Skills in Badminton Learning

Sri Widaningsih¹, Ruslan Prananda²

STKIP Pasundan, Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

Wsrik.bun79@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mengetahui dampak audio visual terhadap hasil belajar teknik servis pendek *backhand* dalam bulutangkis. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi peneilitin ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Gununghalu Kab. Bandung Barat berjumlah 95 siswa. Sampel yang dipilih sebanyak 30 orang dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan pukulan servis pendek *backhand*. Perhitungan statistik dalam menguji hipotesis menggunakan bantuan SPSS 23 melalui uji-t berpasangan *Paired sampel t test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa audio visual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teknik *servis pendek backhand* siswa dengan nilai Sig. 2-tailed $0,003 < 0,05$. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka dapat disimpulkan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar teknik servis pendek *backhand* dalam bulutangkis.

Kata Kunci: *pendidikan jasmani, bulutangkis, servis backhand*

Abstract

The purpose of this study was to test and determine the impact of audio visuals on the results of learning backhand short service techniques in badminton. The method used is an experimental method with the design of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this peneilitin is grade VIII students of SMP Negeri 1 Gununghalu Kab. West Bandung numbering 95 students. The sample was selected by 30 people using simple random sampling technique. The instrument used is a backhand short serve punch skill test. Statistical calculation in testing hypotheses using the help of SPSS 23 through paired t-test paired sample t test. The results of the data analysis showed that audio visuals had an influence on the results of learning backhand short service techniques of students with Sig scores. 2-tailed $0.003 < 0.05$. Based on the results of processing and data analysis, it can be concluded that audio visual media has a significant influence on the results of learning backhand short service techniques in badminton.

Keywords: *physical education, badminton, backhand serve*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak (Dewey, 2000). Kemudian dalam UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2006, hlm. 12).

Dengan demikian pendidikan jasmani yaitu suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk mengembangkan kemampuan siswa secara holistik. Permainan bulutangkis merupakan salah satu permainan yang diajarkan pada pembelajaran pendidikan jasmani dari SD, SMP dan SMA. Permainan ini merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik menyangkut keterampilan dan kemampuan khusus yang erat hubungannya dengan kelancaran bermain bulutangkis dan penguasaan teknik dasar. Siswa dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan fisik, teknik, dan taktik secara efektif dan efisien. Teknik dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap siswa dalam permainan bulutangkis. Adapun keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis adalah cara memegang raket, sikap siap (*stance*), gerakan kaki (*footwork*), dan gerakan memukul (*strokes*). Servis merupakan salah satu teknik pukulan yang sangat penting untuk mengawalisatu permainan bulutangkis.

Pada permainan bulutangkis teknik dasar servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Servis dalam bulutangkis ada 2 yaitu servis pendek dan panjang. Servis pendek adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis (Poole, 2009, hlm. 66). Pukulan servis dengan mengarahkan *suttlecock* dengan tujuan ke dua sasaran yaitu, ke sudut titik perpotongan antara garis tengah, garis servis, dan garis tepi sedang jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net, servis pendek ada dua macam yaitu servis pendek *forehand* dan *backhand*. Servis pendek di ajarkan kepada siswa dalam bentuk pembelajaran yang efektif, terutama dalam proses pembelajaran guru harus bisa menciptakan suasana yang kondusif dan

menyenangkan.

Dalam sebuah observasi peneliti pada proses pembelajaran servis pendek dalam bulutangkis siswa SMPN 1 Gununghalu masih mengalami kendala dalam melaksanakan servis. Ketepatan gerak dan akurasi pukulan menjadi suatu masalah yang dihadapi oleh siswa, sehingga siswa butuh satu penjelasan rangkaian gerak yang jelas dari posisi tangan, kaki, perkenaan yang tepat sehingga mereka bisa mencontoh tiap-tiap tahapan gerakan dengan mudah. Proses pelaksanaan pembelajaran akan menghasilkan perubahan dan perkembangan anak melalui kegiatan gerak.

Dalam aktivitas gerak individu ataupun yang memerlukan dinamika kelompok akan memberikan perubahan dan perhatian terhadap kehidupan social. Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audio visual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. Media audio visual adalah model pembelajaran yang penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran secara tidak seluruhnya termasuk alat yang di gunakan dapat berupa video dan komputer. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).

Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide, sehingga memudahkan pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan. Berdasarkan uraian di atas tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak media audio visual terhadap peningkatan teknik servis pendek *backhand* pada bulutangkis.

Pendidikan jasmani sebagai komponen yang secara keseluruhan dari pendidikan yang mempunyai bermanfaat bagi khalayak. Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang diutamakan siswa dituntut harus banyak bergerak aktif, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental. Pendidikan jasmani menurut Nixom dan Cozenz (1959) dalam (Mardiana dkk, 2009, hlm. 14) mengemukakan bahwa: “pendidikan jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi aktivitas tersebut”. Sedangkan Pendidikan jasmani menurut (Luthan, 2001, hlm. 1) bahwa Pendidikan jasmani merupakan: “wahana (alat) untuk membina agar anak kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup.”

Tujuan pendidikan jasmani sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan social yang selaras dalam upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan

keterampilan gerak dasar siswa untuk berolahraga dan menanamkan pola hidup sehat. Selain itu bertujuan untuk percaya pada diri sendiri, mengembangkan daya ingatan, keterampilan dalam proses fundamental untuk berbicara, menulis dan berhitung, penglihatan dan pendengaran, memperoleh pengetahuan kesehatan, mengenal kesehatan lingkungan sekitar, intelegensi, perhatian terhadap keindahan, dan pengembangan budi pekerti yang baik.

Menurut (Rusli Luthan, 2001) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka jasmani.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

Tujuan pendidikan jasmani di sekolah menurut pendapat Bucher dalam (Suherman, 2009, hlm. 7) adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik.
- b. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.
- c. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
- d. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat Meningkatkan kesenangan bergerak, kepastian gerak dan kekayaan gerak.

Tujuan pendidikan jasmani di sekolah menurut pendapat (Mardiana dkk, 2009, hlm. 13) adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan jasmani memberikan bantuan kepada siswa untuk mengenal dunianya dengan kualitas-kualitas serta tempat dirinya di dalamnya.
- b. Meningkatkan kesenangan bergerak, kepastian gerak dan kekayaan gerak.

- c. Meningkatkan kekayaan jasmani, rohani dan sosial serta kegairahan hidup.
- d. Mensiagakan menghadapi tugas dan waktu senggang.
- e. Membimbing ke arah penguasaan kewajiban dengan matang sebagai pribadi yang kreatif.

II. METODE

Metode yang Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian adalah hal yang sangat penting, sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *The One-Group Pretest-Posttest Design* (Fraengkel dkk, 2012, hlm. 269). Metode ini di gunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Mengenai metode eksperimen ini (Sugyono, 2008, hlm. 107) menjelaskan, metode penelitian yang digunakan untuk mencari peningkatan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Dalam sebuah penelitan populasi merupakan bagian yang terpenting karena populasi merupakan sumber data secara keseluruhan. Sehingga dari pouplasi dapat diambil sejumlah data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah yang diteliti. (Ali, 2011, hlm. 82) “Dalam metodologi riset, kelompok besar subjek riset disebut dengan populasi subjek atau populasi riset.” (Sugiyono, 2009) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Gununghalu Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 95 siswa. Terdiri dari 3 kelas yaitu, kelas A 32 siswa, kelas B 33 siswa, kelas C 30 siswa. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi data penelitian Menghitung Rata-rata

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh. Setelah data terkumpul penulis menghitung nilai rata-rata. Hasil penghitungan nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 1. Penghitungan Rata-Rata

KELOMPOK	PERIODE TES	RATA-RATA
Eksperimen	<i>PreTest</i>	75.30
	<i>PostTest</i>	79.60

Pada kelompok eksperimen (pembelajaran dengan penerapan media *audio visual*), rata-rata hasil tes awal sebesar 75.30 dan rata-rata tes akhir sebesar 79.60.

Penghitungan Uji Normalitas

Tabel 2. Penghitungan Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir

Kelompok	Periode Tes	Kolmogorv-Smirnov	Sig.	Hasil
Eksperimen	<i>PreTest</i>	0.225	0.163	Data Normal
	<i>PostTest</i>	0.208	0.200	Data Normal

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig	Keterangan
0,169	0,686	Data Homogen

Untuk melihat data tersebut homogen atau tidak maka nilai probabilitas (p) dibandingkan dengan 0,05, ($p < 0,05$ maka distribusi data tidak homogen, $p > 0,05$ maka distribusi data dinyatakan homogen). Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai leven statistic = 0,169, $p = 0,686 > 0,05$ maka H_0 diterima, dengan demikian distribusi data dinyatakan homogen.

Setelah persyaratan pengujian hipotesis pada uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis berdasarkan persyaratan yang telah terpenuhi, maka pengujian hipotesis ini menggunakan *Paired Sample t test*.

Pengujian hipotesis dengan analisis uji t melalui SPSS 23 menggunakan paired samples test. Uji t menggunakan *paired sample test* digunakan untuk mengetahui pengaruh pada kelompok eksperimen. Setiap data

pengujian menggunakan kriteria keputusan: 1. Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $>0,05$, H_0 diterima dan H_1 ditolak 2. Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima Hasil perhitungan uji hipotesis data menggunakan *uji paired sample test* pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Uji Signifikansi

S ig. (2-tailed)	Keputusan	Kesimpulan
0,003	H_0 Ditolak	Pengaruh Signifikan

Dasar pengujian untuk uji pengaruh data adalah sebagai berikut:

Hipotesis:

- a) H_0 = Tidak terdapat Pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menggunakan media audio visual digital.
- b) H_1 = Terdapat Pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menggunakan media audio visual *digital*.

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai *Sig.*(2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Sesuai dasar pengambilan keputusan *Paired Samples Test*, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap teknik servis pendek *backhand* pada permainan bulutangkis.

Pembahasan

Penelitian ini Pada pembahasan ini peneliti memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media audio visual terhadap peningkatan teknik servis pendek *backhand* dalam permainan bulu tangkis di SMPN 1 Gununghalu, dari hasil demikian artinya peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual mempunyai pengaruh terhadap peningkatan teknik servis pendek *backhand* dalam permainan bulutangkis pada siswa setelah mendapat perlakuan selama 10 kali pertemuan.

Menurut Ardyanto (2018) dalam penelitiannya tentang peningkatan teknik dasar servis pendek, mengatakan bahwa dengan menerapkan media audio visual mahasiswa lebih mudah dan cepat dalam memahami teknik dasar servis pendek bulu tangkis. Sedangkan menurut hasil penelitian Setiawan & Dermawan (2014) penerapan media audio visual terhadap teknik servis pendek *backhand* mengalami peningkatan sebesar 41,75 %. Selanjutnya dalam penelitian May & Gatot (2017) mengatakan ada pengaruh yang positif terhadap hasil pukulan servis panjang bulu tangkis. Besarnya pengaruh media audio visual terhadap hasil pukulan servis panjang bulutangkis sebesar 25%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran audio visual ini sangat bermanfaat jika diterapkan pada siswa dalam pembelajaran praktik bulutangkis. Melalui media pembelajaran audio

visual dalam pembelajaran bulutangkis dapat memperjelas detail gerakan-gerakan dalam teknik dasar bulutangkis dan juga membantu untuk pemahaman materi gerakan dan latihan gerakan tanpa harus pengajar memberikan contoh atau demonstrasi pada setiap gerakannya

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran merupakan salah satu metode mengajar yang efektif, karena media audio visual dapat menggabungkan beberapa komponen mulai dari gambar, video dan suara menjadi satu kesatuan. Media audio visual juga mampu meningkatkan minat dan memperkuat pemahaman mahasiswa pada suatu materi. Media pembelajaran audio visual akan menjadikan mahasiswa lebih memahami dan mendapat gambaran secara lebih luar terhadap suatu materi tertentu metode audio visual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu pemain mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan alat bantu yang memperlihatkan gambar bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan serta penghitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media audio visual digital tergolong sangat baik digunakan pembelajaran pada kelompok Eksperimen, setelah diberikan perlakuan penerapan media audio visual menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kelompok tersebut. Artinya media audio visual memberikan pengaruh pada tes servis pendek backhand pada pembelajaran bulutangkis
2. Terdapat perbedaan pengaruh pada kelompok eksperimen pada saat pretest dan posttest. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan keterampilan servis pendek backhand setelah diberikan pembelajaran melalui media audio visual digital

DAFTAR PUSTAKA

- Ali. (2011). No Title. Populasi, 82.
- Bambang Priyanto. (2015). No Title. Permainan Pembelajaran Bola Voli, 17.
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Jakarta : Depdiknas, 163.
- Dewey. (2000). Pendidikan. Pendidikan.
- Fraenkel, Wallen, & H. (2012). No Title.
- Rusli Luthan. (2001). No Title. pendidikan jasmani.

Rusli Luthan. (2001). Belajar Penjas. pendidikan jasmani.

Mardiana dkk. (2009). No Title. Tujuan Pendidikan Jasmani.

Poole. (2009). Belajar Bulu Tangkis. Bandung : Pionir Jaya, 66.

Sugyono. (2008). Metode Penelitian Bisnis. Bandung : Alfabeta, 107.

Supardi, S. (2005). Populasi dan Sampel Penelitian. *Unisia*, 13(17), 100–108.
<https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>