

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR OVER HEAD LOB DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS
(Studi pada siswa SMP Negeri 26 Surabaya)**

Aris Eko Mey Raharjo

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Gatot Darmawan

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani sangat memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter manusia. Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik. Adapun tujuan – tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan potens fisik, menanamkan sportifitas, membudayakan pola hidup sehat. Penyampaian materi pembelajaran pendidikan jasmani seringkali melalui berbagai macam cabang olahraga, tetapi tidak semua guru menguasai teknik dalam setiap cabang olahraga tersebut. Dalam sebuah pembelajaran ada dua hal yang sama pentingnya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Dengan demikian Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Untuk itu perlu diketahui pengaruh penerapan media audio visual (video) terhadap hasil belajar *over head* lob dalam pembelajaran bulutangkis dan seberapa besar pengaruh yang bisa di lihat dari selisih atau perbedaan pencapaian hasil belajar *over head* lob dalam pembelajaran bulutangkis. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu atau juga bisa berbentuk praeksperimen. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII G SMP Negeri 26 Surabaya sebanyak 38 siswa yang dipilih dengan cara diundi menurut seluruh kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan atau peningkatannya sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual (video) diuji analisis dengan menggunakan rumus Uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual (Video) sebesar 66,09%. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara penerapan media audio visual terhadap hasil belajar *over head* lob. Dibuktikan dengan nilai t hitung > t table yaitu $20.262 > 2.031$. Keaktifan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mempermudah siswa menangkap informasi akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Audio Visual (video), Hasil Belajar *Over Head* Lob Bulutangkis

Abstract

Physical education have important role in human character building. Physical education essentially is a learning process that utilize physical activities. Physical education purposes are improve physical potential, incult sportivity, civilize health life style. On learning of physical education students are given learning through a wide variety of sports, but not all teachers mastering any sport well resulting in gaps in the delivery and acceptance of the material. To the achievement of those purposes is not easy, in the effort to give physical education to achieve those purpose teacher must plan a learning as good as possible. In learning there are two things that have same important namely teaching method and learning media. Therefore, it need to found the effect of audio visual (video) media to inside lob over head learning result on badminton learning and how big is the effect that can be seen from the difference or quarrel of over head inside lob learning result on badminton learning.

This is a pseudo experiment research or can be pre experiment. Research sample are students of class VIIG of Junior High school 26 Surabaya that amounted of 38 students who choosen randomly by lottering according all seventh grade of Junior High School 26 Surabaya. To find out how big the difference or improvement after and before learning applied by using audio visual (video) media will testing analysis with t-test formula.

Research result show that difference and improvement of learning result before and after learning given by using audio visual (video) media as big as 66.09%. From hypothesis test result show there is a significant effect or difference between the application of audio visual media to over head lob learning result. It proved from tcount score > t table namely $20.262 > 2.031$. teacher activity in learning media utilization that can attract student's interest and facilitate student in capture information will affect student's learning result.

Keywords : audio visual (video) media, badminton over head lob learning result.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses transfer falsafah (*philosophy*) dan sistem nilai, pengetahuan, dan kemampuan sebagai bagian paling penting dari investasi sumber daya manusia (Mahardika, 2010: 1)”. Pemerintah di Indonesia mewajibkan masyarakatnya mengenyam pendidikan 9 tahun yang sesuai dengan peraturan pemerintah republik Indonesia No 47 tahun 2008 tentang wajib belajar. Tujuannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan sumber daya manusia. Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dari pemerintah. Maka dari itu pemerintah dan masyarakat harus saling mendukung demi tercapainya tujuan tersebut.

Pendidikan jasmani memiliki peranan sangat penting dalam pembentukan karakter manusia. Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu baik dalam segi fisik, mental dan emosional (Husdarta, 2011: 3).

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada dasarnya adalah suatu bidang kajian yang luas dan menempatkan titik perhatiannya pada peningkatan gerak manusia (Husdarta, 2011: 3). Akan tetapi tidak menutup kemungkinan terdapat kajian ilmu pendidikan jasmani yang lainnya. Lebih khusus lagi penjasorkes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan ilmu yang lainnya seperti perkembangan tubuh atau fisik dengan pikiran dan jiwa.

Dalam pembelajaran penjas guru sering kali memberikan materi – materi pembelajaran penjas melalui cabang – cabang olahraga, dan pemberian materi itu sudah diatur dalam KI KD kurikulum 2013. Pemberian materi itu bertujuan untuk memperkenalkan setiap cabang olahraga kepada siswa dan agar tercapainya tujuan - tujuan penjas. Sedangkan dalam pemberian materi tersebut tidak semua guru penjas memiliki kemampuan disemua cabang olahraga walaupun tidak menutup kemungkinan menguasai materinya tetapi tidak sempurna dalam memberikan contoh gerakan dalam cabang olahraga tertentu yang mengakibatkan adanya kesenjangan antara penyampaian informasi teori dengan gerakannya yang juga mempengaruhi hasil belajara siswa nantinya.

Untuk menghindari kesenjangan dan kesalahan yang terjadi pada saat pembelajaran penjas, menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan efisien. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses kegiatan belajar dan mengajar. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat

bantu mengajar (Sudjana dan Ahmad, 2013: 1). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika (Warsita B, 2008: 125) ditemukan adanya hubungan antra jenis media dengan daya ingat manusia untuk menyerap dan menyimpan pesan. Jenis media dengan kemeampuan otak manusia untuk mengingat pesan. Ditemukan bahwa kemampuan daya ingat melalui media *audio* 10%, media *visual* 40%, dan *audiovisual* 50%. Sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media *audio* kurang dari 3 hari 70%, lebih dari 3 hari menjadi 10%, media *visual* kurang dari 3 hari 72%, lebih dari 3 hari menjadi 20%, media *audiovisual* kurang dari 3 hari 85%, sedangkan lebih dari 3 hari menjadi 65%.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memberikan contoh gerakan teknik dasar setiap cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani tidak hanya menerangkan secara teori saja. Namun pada kenyataannya tidak semua guru penjas menguasai gerakan teknik dasar setiap cabang olahraga yang di ajarkan di sekolah. Yang mengakibatkan kerancuan antara teori dengan praktek dan itu mempengaruhi informasi yang diterima oleh siswa yang juga berdampak pada hasil belajar siswa. Sedangkan dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sundjana dan Ahmad, 2013: 1).

Dari beberapa cabang olahraga yang diajarkan melalui pendidikan jasmani salah satunya adalah Bulutangkis. Cabang olahraga ini diajarkan di sekolah karena dalam permainan bulutangkis memberikan manfaat perkembangan dan pertumbuhan siswa –siswi antara lain yaitu, manfaat fisiologis – anatomis (jasmaniah), manfaat psikologis (kejiwaan), manfaat sosiologis (*social*) (Muhtar dan Sumarno, 2007: 1.3).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah praeksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design* dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video) (Maksum A, 2012: 96).

Dalam penelitian ini melibatkan satu variabel terikat yaitu hasil belajar *over head lob* dalam

pembelajaran bulutangkis dan satu variable bebas yaitu media audio visual (video)

Penelitian ini menggunakan populasi sebagai subjek penelitian. "Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi" (Maksum, 2012: 53).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa – siswa kelas VII SMPN 26 Surabaya, yang berjumlah 288 siswa yang terbagi dalam 9 kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan cara *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan mengundi seluruh kelas VII yang ada di SMPN 26 Surabaya dan hanya diambil satu yang akan diteliti. Kelas tersebut adalah kelas VII G dengan jumlah siswa 38 siswa.

"Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian" (Maksum, 2012: 111). Data diambil dengan menilai secara keseluruhan hasil belajar siswa mulai dari penilaian psikomotor, kognitif sampai afektif. Pada penilaian psikomotor ada dua ranah penilaian yaitu penilaian proses dan penilaian produk, pada penilaian proses siswa dinilai dengan mengamati tahapan gerakan melakukan *over head lob* sedangkan pada penilaian produk siswa dinilai dengan menggunakan *High Clear Test* (muhtar dan Sumarno, 2007: 4.25). Penilaian kognitif dengan memberikan soal uraian kepada siswa yang dibuat sesuai kiki – kisi yang mengacu pada KI KD kurikulum 2013. Penilaian afektif dengan cara mengamati perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran yang mengacu pada KI KD kurikulum 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Hasil belajar *Over Head lob*

Deskripsi Data	Nilai Domain			
	Psikomotor	Kognitif	Afektif	
Rata-rata	<i>Pre-test</i>	19.42	18.53	78.68
	<i>Post-test</i>	45.31	59.08	89.34
	Selisih	25.89	40.55	10.66
Standar Deviasi	<i>Pre-test</i>	9.23	9.73	4.89
	<i>Post-test</i>	12.39	22.79	10.85
	Selisih	3.16	13.06	5.96
Varian	<i>Pre-test</i>	85.17	94.65	23.90
	<i>Post-test</i>	153.48	519.36	117.80
	Selisih	82.01	81.59	17.94
Nilai Tertinggi	<i>Pre-test</i>	42.50	46	90
	<i>Post-test</i>	70.60	100	100
	Selisih	28.10	54	10
Nilai Terendah	<i>Pre-test</i>	7.50	4.50	70
	<i>Post-test</i>	27.50	18.50	65
	Selisih	20	14	-5

Deskripsi	Pre-test Nilai Akhir	Post-test Nilai Akhir	Selisih
Rata – rata	38.9	64.6	25.7
Standar deviasi	30.76	115.5	84.74
Varian	946.2	13340.3	12394.1
Nilai terendah	30.3	50	19.7
Nilai tertinggi	52.6	86.6	34

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa deskripsi

data dari hasil belajar *over head lob* sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran, selisih rata-rata pada domain nilai psikomotor yaitu 25,9, selisih standar deviasi 3,16, selisih varian 82,01, selisih nilai tertinggi 28,1, selisih nilai terendah 20. Selisih pada penilaian kognitif yaitu rata-rata 40,6, selisih standar deviasi yaitu 13,06, selisih varian yaitu 81,59, selisih nilai tertinggi yaitu 54, selisih nilai terendah yaitu 14. Sedangkan selisih pada penilaian afektif yaitu rata-rata 10,6, selisih standar deviasi yaitu 5,96, selisih varian yaitu 17,94, selisih nilai tertinggi yaitu 10, selisih nilai terendah yaitu -5.

Dapat dijelaskan mengenai hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Hasil belajar sebelum (*pretest*) pembelajaran nilai rata – rata sebesar 38.9, standar deviasi sebesar 30.76, varian sebesar 946.2, nilai terendah 30.3 dan nilai tertinggi 52.6. Sedangkan setelah mendapatkan pembelajaran (*posttest*) yaitu nilai rata – rata sebesar 64.6, standar deviasi sebesar 115.5, varian sebesar 13340.3, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 86.6. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran *over head lob* dalam pembelajaran bulutangkis meningkat dengan menggunakan Audio Visual (video) sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kenormalan dengan *Kolmogorov-Smirnov*

Variabel	Mean	P value	Keterangan
<i>etest</i>	38.9	0.130	Normal
<i>sttest</i>	64.6	0.200	Normal

Berdasarkan tabel 2 diketahui *p value pretest* sebesar 0.130 dan *p value posttest* sebesar 0.200. Dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil *pretest* adalah data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* adalah data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Perbedaan nilai	N	Df	T hitung	T tabel	Keterangan
<i>pretest-posttest</i>	38	37	20.262	2.031	Signifikan

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa *T hitung* > *T tabel* dengan nilai 20.262 > 2.031. Dengan demikian dapat dikatakan adanya pengaruh karena *T hitung* lebih besar dari pada *t tabel* dengan taraf signifikansi hasil uji statistik 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *H_a* diterima dan *H_o* ditolak, atau ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar *over head lob* dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya. Peningkatan hasil belajar *over head lob* dalam pembelajaran bulutangkis dengan

menerapkan media audio visual. Peningkatannya dihitung dengan cara membandingkan selisih rata-rata nilai *posttest* dan *pretest* dengan nilai rata-rata *pretest* kemudian hasilnya dikali 100%. Hasil hitung peningkatan yaitu sebesar 66,09%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengolahan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar *Over Head Lob* dalam pembelajaran bulutangkis sebelum dan setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual pada siswa kelas VII SMP Negeri 26 Surabaya.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar *Over Head Lob* dalam pembelajaran bulutangkis sebelum dan setelah diberikan pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penghitungan uji beda dimana t hitung lebih besar dari pada t tabel dengan nilai $20,262 > 2,031$. dengan memanfaatkan media audio visual dan memberikan dampak peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar sebesar 66,09% pada siswa kelas VII G SMP Negeri 26 Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian ini, maka diajukan beberapa saran agar dapat bermanfaat hasil dari penelitian ini. Adapun beberapa saran tersebut sebagai berikut:

1. Berdsarkan penelitian yang sudah dilakukan guru sebaiknya memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Guru harus kreatif dalam penggunaan media khususnya media audio visual (video) agar dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat belajar dengan maksimal dan sungguh – sungguh dalam suasana yang gembira dengan menerima informasi yang tepat dan efisien. Karena tipe belajar siswa yang berbeda - beda dengan menggunakan media audio visual semua siswa akan dapat menerima pelajaran dengan baik.
3. Sekolah juga harus berperan serta dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya dengan memfasilitasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran seperti menyediakan sarana dan prasarana penunjang dalam pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Husdarta, H. J. S. 2011. *MANAJEMEN PENDIDIKAN JASMANI*. Bandung: Alfabeta Bandung
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjana, N dan Ahmad R. 2013. *Media pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Warsiata, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhtar, T dan sumarno. 2007. *Bulu Tangkis*. Jakarta. Universitas Terbuka