

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP HASIL PUKULAN *SERVICE* PANJANG PADA BULUTANGKIS
(Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA 17 Agustus Surabaya)

Immanuel Irwan May Randy

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, imanrendy9@gmail.com

Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Selain itu melalui pendidikan jasmani, siswa dibentuk dengan memiliki landasan karakter yang kuat. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, sikap sportif, jujur, bertanggungjawab, mampu bekerjasama, demokratis, dan hidup disiplin. Sekolah merupakan suatu wadah untuk mendidik dan mengembangkan potensi yang ada pada siswa, baik kegiatan di dalam jam pelajaran sekolah (intrakurikuler) maupun kegiatan di luar jam sekolah (ekstrakurikuler). Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual terhadap hasil pukulan *service* panjang bulutangkis pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan perhitungan IBM *Statistical For The Social Sciences* (SPSS) *Stastics 20*. Menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 5,110 > t_{tabel} 1,73$ dengan taraf signifikansi 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan peningkatan 25%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Audio Visual (VIDEO), Hasil pukulan servis panjang bulutangkis

Abstract

Physical education, sport, and health education is a process that utilizes the physical activity to produce a change in the quality of the individual, both in terms of physical, mental, and emotional. Point of attention is the increase of human motion. In addition through physical education, students formed with has a strong character. Cultivate critical thinking ability, attitude of sportsmanship, honest, responsible, capable of cooperating, democratic life, and discipline. The school is a container to educate and develop the potential of the students, good activity in the hours of instruction of the school (intrakurikuler) and activities outside of school hours (extra curricular). Extracurricular activities are activities held outside of lessons that are listed in the order of the program in accordance with the circumstances and needs of the school. The purpose of this research is to know the existence of the audio visual media influence against the result blows the long service of badminton in student follow badminton playing. This design uses research One Group Pretest - Posttest Design. In this design there is no control group, and the subject is not placed randomly. The subject in this study are all the students who follow a Badminton-playing in high school 17 Agustus 1945 Surabaya. Based on the results of research that uses IBM'S Statistical calculations For The Social Science (SPSS) *Stastics*. Indicates that the value t calculate $5.110 > 1.73$ table t with significant level 0.05. Then it can be inferred that this study showed an increase of 25%.

Keywords: Model of learning, Audio Visual (VIDEO), the result of long badminton service blows

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan

tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad Azhar, 2013:1)

Proses belajar terjadi pada seseorang yang memang sangat penting, karena melalui belajar seseorang mengenal dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Dengan belajar seseorang akan mendapatkan proses

perubahan dalam diri masing-masing. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Selain itu melalui pendidikan jasmani, siswa dibentuk dengan memiliki landasan karakter yang kuat. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, sikap sportif, jujur, bertanggungjawab, mampu bekerjasama, demokratis, dan hidup disiplin.

Sekolah merupakan suatu wadah untuk mendidik dan mengembangkan potensi yang ada pada siswa, baik kegiatan di dalam jam pelajaran sekolah (intrakurikuler) maupun kegiatan di luar jam sekolah (ekstrakurikuler). Penjasorkes dapat dilakukan dalam bentuk pendidikan non formal misalnya melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai universitas. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah (<https://id.wikipedia.org/wiki/Ekstrakurikuler>).

Ekstrakurikuler yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ekstrakurikuler bulutangkis. Berdasarkan pengamatan penulis selama melatih ekstrakurikuler bulutangkis di SMA 17 Agustus Surabaya banyak beberapa masalah yang terjadi di lapangan salah satunya ialah kesulitan siswa dalam melakukan servis panjang.

Untuk bisa melakukan pukulan service dengan benar maka penulis menerapkan sistem pembelajaran menggunakan media audio visual yang akan diterapkan kepada siswa ekstrakurikuler bulutangkis untuk membantu menangani masalah yang terjadi pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis di SMA 17 Agustus Surabaya karena jika menggunakan media audio visual minat dan motivasi siswa akan bangkit untuk belajar menirukan gerakan yang dilihat melalui video.

Dari uraian latar belakang di atas terdapat suatu masalah yang terjadi pada siswa ekstrakurikuler bulutangkis mengenai service panjang. Oleh karena itu penulis akan meneliti tentang "Pengaruh Media Audio Visual (video) Terhadap Hasil Pukulan Service Panjang

pada Bulutangkis (Studi pada Siswa Ekstrakurikuler SMA 17 Agustus Surabaya)."

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 Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Dari hasil penelitian media audiovisual sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik.

Pukulan servis adalah merupakan pukulan awal menerbangkan kok ke bidang lapangan lawan secara diagonal dan bertujuan sebagai awal permainan. Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk bias memenangkan pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bias mendapatkan angka apabila tidak bias melakukan servis dengan baik.

Servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara menerbangkan kok setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. Terutama diarahkan di sudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal dengan garis belakang untuk servis permainan tunggal.

Berdasarkan uraian di atas dimana hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh media audio visual (video) terhadap hasil pukulan servis panjang bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler di SMA 17 Agustus Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Menurut Maksom (2012: 65) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat di antara variable-variabel.

Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dengan *One Group Pretest-Posttest Design*, sudah bisa mengukur adanya pengaruh dari *treatment* yang diberikan. (Maksom, 2012: 97).

Ada 3 langkah dalam desain ini, yakni : (1) memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan, (2) memberikan perlakuan atau *treatment* kepada subjek dengan memberikan video tahap melakukan *service* panjang, (3) memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur variable terikat setelah diberikan perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan dikenai generalisasi (Maksom, 2009:40). Populasi

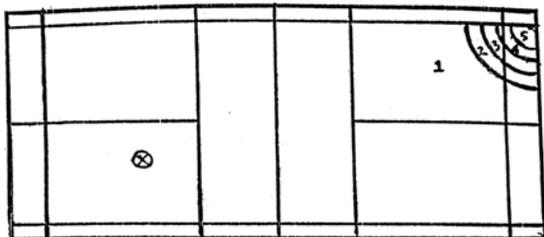
dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA 17 Agustus Surabaya yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis sebanyak 20 siswa

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari fenomena atau gejala tertentu.

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2012:30).

Pelaksanaan tes diawali dengan pengambilan data *pretest* terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Memutar video *service* panjang kepada siswa dan kemudian siswa diberikan kesempatan mencoba melakukan *service* panjang satu kali sebanyak 5 kali pukulan setiap siswa.

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum,



2009:67). Untuk memperoleh data dari penelitian ini, maka peneliti harus mengadakan tes *serve* panjang.

Gambar 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan *posttest*, bantuan tabel kerja manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik 21, demikian deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Hasil Tes Servis Panjang

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	15,78	19,73
Standar Deviasi	12,12	15,27
Varians	147,06	233,31
Nilai Maksimum	35	46
Nilai Minimum	0	0

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.1, dapat diketahui bahwa hasil tes servis panjang siswa sebelum pembelajaran servis panjang bulutangkis (memperlihatkan video pembelajaran teknik servis panjang bulutangkis) pada waktu *pretest* rata-rata memperoleh nilai 15,78

dengan standar deviasi sebesar 12,12, varians sebesar 147,06 serta nilai maksimum 35 dan nilai minimum 0.

Hasil tes servis panjang siswa setelah pembelajaran teknik servis panjang (memperlihatkan video pembelajaran teknik servis panjang bulutangkis) pada waktu *posttest* rata-rata memperoleh nilai 19,73 dengan standar deviasi sebesar 15,27, varians sebesar 233,31 serta nilai maksimum 46 dan nilai minimum 0.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pre-test	Post-test
N	19	19
Mean	15.7895	20.2632
Standart Deviasi	12.12701	15.27468
Absolute	.177	.141
Positive	.177	.141
Negative	-.159	-.132
Kolmogorov-SmimovZ	.773	.613

Berdasarkan tabel 2 di atas maka perhitungan uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* sebesar 0,773 dan *posttest* sebesar 0,613 nilai signifikan lebih dari 5% (> 0,05).

Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan *level of significant* 0,05 (5%) maka, derajat bebas pembagi (df) = n - 1 = 19 - 1 = 18, dari hasil tersebut dapat diketahui $F_{tabel} = 4,41$. Berdasarkan perhitungan tersebut terbukti bahwa $F_{hitung} 1,58 < F_{tabel} 4,45$. Sesuai syarat dari uji homogenitas apabila $F_{hitung} <$ dari F_{tabel} maka data dikatakan Homogen, maka dari itu sesuai perhitungan di atas data dikatakan Homogen.

Tabel 3. Hasil perhitungan Uji Beda

Variabel	Mean	MD	t-h	t-t	Peningkatan
Pre-test	15,78	15	5,11	1,73	3,35%
Post-test	20,26				

Dengan mongkonsultasikan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai $t_{hitung} 5,110 > t_{tabel} 1,73$. Dengan kata lain bahwa terdapat peningkatan hasil pukulan servis panjang bulutangkis sesudah penerapan audio visual

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang hasil pukulan servis panjang bulutangkis dengan menggunakan metode audio visual pada siswa ekstrakurikuler SMA 17 Agustus Surabaya. Hasil pukulan servis panjang bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler

SMA 17 meningkat 25% dengan menggunakan metode audio visual.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media audio visual terhadap hasil pukulan servis panjang bulutangkis, diketahui adanya peningkatan sebesar 25%. Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui metode audio visual untuk peningkatan hasil pukulan servis panjang bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMA 17 Agustus Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

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

1. Ada pengaruh yang positif terhadap hasil pukulan servis panjang bulutangkis, karena nilai $t_{hitung} 5,110 > t_{tabel} 1,73$ dengan taraf signifikan 0.05. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media audio visual mampu meningkatkan hasil pukulan servis panjang bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMA 17 Agustus Surabaya.
2. Besarnya pengaruh media audio visual (VIDEO) terhadap hasil pukulan servis panjang pada bulutangkis siswa ekstrakurikuler SMA 17 Agustus Surabaya sebesar 25%.

Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat memperbesar manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran sebagai berikut :

1. Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, terlepas dari penelitian ini tetap disarankan untuk menggunakan bermacam jenis metode pembelajaran yang berhubungan dengan materi inti pembelajaran untuk menarik minat siswa sehingga hasil belajar juga akan ikut meningkat.
2. Memberikan metode audio visual yang menjerumus pada materi inti terbukti berhasil merangsang minat siswa untuk belajar dan bergerak aktif sehingga penerapan metode media audio visual yang menjerumus pada materi inti bisa dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, untuk lebih berkonsentrasi pada saat mengikuti latihan ekstrakurikuler bulutangkis dan berusaha untuk mempelajari ketrampilan yang diperoleh dari metode penerapan media audio visual.
4. Bagi peneliti yang akan mengangkat judul media audio visual diharapkan untuk memakai perlengkapan yang mendukung untuk melakukan penelitian antara lain proyektor, *screen* proyektor dan sound sistem agar subjek penelitian dapat melihat dengan detail dan

mendengarkan instruksi dari *video* yang akan ditampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

Alhusin, Syarih. Fransiska, Eka. 2006. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Service Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press

Nurhasan, dkk. 2015. *Bulu Tangkis*. Surabaya: Unesa University Press

Poole, James. 2005. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya

Soepartono, 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Tohar. 1992: *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan

(<http://adhy14.blogspot.com/2013/03/pengertian-media-audio-visual.html>) 2 April 2015 19:33

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Ekstrakurikuler>)

19 September 2016 22.47

(<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>) 30 september 2016 14.52