

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR PUKULAN DROP SHORT
DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang Lamongan)**

Setya Hendrawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, hendrawansetya8@gmail.com

Sapto Wibowo

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

Abstrak

Penggunaan media teknologi dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi pengajaran yang akan di berikan kepada para siswa nantinya. Media sendiri banyak mengandung informasi yang berupa pesan atau model gerakan yang hendak disampaikan kepada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan dari hasil belajar pukulan drop short bulutangkis siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media audio visual (video). Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan cara *Cluster Random Sampling* dimana pengambilan sampelnya dilakukan dengan mengundi seluruh kelas VIII yang ada di SMP Negeri 1 Ngimbang dimana dalam pengundian setiap kelas diwakili oleh ketua kelas masing-masing yang akan mengambil kertas yang bertuliskan sampel dan tidak dan yang mendapatkan kertas yang bertuliskan sampel maka kelas tersebut menjadi sampel peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dan desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* dengan analisis data memakai aplikasi *SPSS*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 35 siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kategori kemampuan pukulan *drop shot* dari tiap sudut. Berdasarkan analisis data diketahui *p value pretest* sebesar 0.168 dan *p value posttest* sebesar 0.157 dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil pretest adalah data normal karena *p value* lebih besar dari nilai *alpha* yaitu 0,05. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pukulan *drop shot* pada pembelajaran bulutangkis. Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 70.16% maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pukulan *drop short* pada pembelajaran bulutangkis dengan pembelajaran menggunakan media Audio Visual.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Pukulan drop short bulutangkis

Abstract

The use of media technology can help facilitate teachers in the delivery of teaching materials that will be given to the students later. Media itself contains a lot of information in the form of messages or models of movement to be conveyed to students. The purpose of this research is to know the difference of learning result of blow drop shot badminton students before and after get learning by applying audio visual media (video). The sample in this research is taken by Cluster Random Sampling where the sampling is done by drawing all the class VIII in SMP Negeri 1 Ngimbang where in the drawing each class is represented by the chairman of each class who will take the paper that read sample and not and which Get the paper that read sample then the class become sample of researcher. This research is experimental pre experiment and design used is One Group Pretest-Posttest Design with data analysis using *SPSS* application. The number of samples used in this study were 35 students. The research instrument used in this research uses the categories of drop short blow ability from every angle. Based on the analysis of data known *p value pretest* of 0.168 and *p value posttest* of 0.156 can be concluded that the data obtained from the pretest results was normal data because *p value* was greater than the *alpha* value of 0.05. Then H_a was accepted and H_o was rejected. From these results it can be said that there was influence on the use of audio visual media to the learning results of blow drop shot on badminton learning. Based on the calculation of the increase with the result of 70.16% it can be said that there was improvement in learning results of blow drop short on badminton learning by learning using Audio Visual media.

Keywords: Audio Visual Media, Badminton drop short blow

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses transfer falsafah (philosophy) dan sistem nilai, pengetahuan, dan kemampuan sebagai bagaian paling penting dari investasi sumber daya manusia (Mahardika, 2010: 1). Pemerintah

Indonesia .mewajibkan masyarakatnya mengenyam pendidikan 9 tahun 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 pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan, melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Karena itu tidaklah mengherankan apabila banyak yang menyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh, dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Upaya dalam memberikan pembelajaran PJOK secara optimal guru diharapkan menggunakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu membuat siswa aktif dalam mengikuti setiap materi pembelajaran yang sedang diberikan oleh guru. Berdasarkan pengalaman selama mengikuti mata kuliah PPP hasil belajar siswa belum efektif dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada saat pembelajaran bulutangkis siswa kurang memahami tugas gerak pukulan drop short sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami materi pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa pada materi ajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis.

Dalam proses pembelajaran PJOK guru memberikan materi melalui cabang – cabang olahraga yang sudah diatur dalam KI dan KD dalam kurikulum 2013, dimana KI dan KD digunakan seorang guru untuk rancangan awal dalam pembuatan RPP yang akan diajarkan kepada peserta didik yang dikelompokkan dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (afektif, kognitif dan keterampilan) yang harus dipelajari dan dikuasai oleh para peserta didik yang mencakup kemampuan awal serta ciri suatu materi pembelajaran. Pemberian materi bertujuan untuk memperkenalkan cabang-cabang olahraga kepada para siswa agar tercapainya tujuan PJOK itu sendiri, sedangkan dalam pemberian suatu materi pembelajaran kepada siswa tidak semua guru memiliki kemampuan di semua cabang olahraga walaupun tidak menutup kemungkinan seorang guru menguasai materinya tetapi dalam penerapannya dilapangan guru masih kurang menguasai dalam memberikan contoh gerakan olahraga tertentu yang mengakibatkan adanya kesenjangan dalam penyampaian informasi teori dan gerakanya akan mempengaruhi hasil belajar para siswa nantinya.

Penggunaan media teknologi dapat membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi pengajaran yang akan di berikan kepada para siswa nantinya. Media sendiri banyak mengandung informasi yang berupa pesan atau model gerakan yang hendak disampaikan kepada siswa. Tujuan dari guru menggunakan media dalam proses belajar-mengajar adalah agar pembelajaran yang di sampaikan menjadi efektif dan efisien dan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar-mengajar PJOK terdiri dari media visual, audio, dan kinestetik. Media visual merupakan wadah untuk menyampaikan pesan yang dapat dilihat, media audio merupakan wadah untuk menyampaikan pesan suara dan media kinestetik atau motorik merupakan bentuk media yang berpengaruh penting dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. Seorang guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran terutama dalam memberikan contoh gerakan teknik dasar setiap cabang olahraga yang akan diajarkan sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Beberapa materi yang diajarkan melalui aktivitas pembelajaran PJOK disekolah salah satunya adalah materi bulutangkis. Bulutangkis sendiri diajarkan di sekolah karena dalam permainan bulutangkis dapat memberikan banyak manfaat perkembangan dan pertumbuhan bagi siswa-siswi, dalam materi bulutangkis ada beberapa teknik pukulan yang harus diketahui oleh para siswa antara lain *lob*, *smash* dan *drop short*, pukulan tersebut termasuk dalam teknik dasar dalam bermain bulutangkis. Dalam pola gerakanya dari ketiga pukulan tersebut mempunyai pola stroke yang sama. Pukulan yang akan diberikan kepada siswa yaitu pukulan *drop short* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyebrangkan *shuttle cock* ke daerah pihak lawan sedekat mungkin dengan *net*. (Tohar, 1992 : 51). Teknik dasar pukulan ini diajarkan dikarenakan pukulan *drop short* terbukti efisien untuk mendapatkan nilai dalam suatu pertandingan atau permainan bulutangkis, karena dalam pukulan *drop short* itu sendiri pukulanya sangat tajam dan jatuhnya shuttlecock jatuh di depan *net* yang menyebabkan lawan sulit untuk mengabilnya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berjudul “ Penerapan Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Drop Short Dalam Pembelajaran Bulutangkis Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang”

Hakekat Hasil Belajar Pukulan Drop Short

A. Hakekat Hasil Belajar Pukulan Drop Short

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki para siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru di sekolah. Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom, dkk (1956) dalam (Arifin Z, 2013 : 21) . Hasil belajar sendiri dapat dikelompokkan menjadi menjadi 3 yaitu: kognitif , afektif dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran

1. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif atau kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan intelektual. Hasil belajar kognitif. Memiliki enam jenjang kemampuan atau tahapan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluative. Tahap pengetahuan merupakan hasil belajar yang paling dasar, dan menjadi syarat tercapainya hasil belajar yang lain. Aspek pengetahuan juga disebut dengan aspek kemampuan *recognition* atau mengenal (suharsimi, 2005) dalam (Mahardik I Made S, : 27) yang berdasarkan pada kemampuan mengingat. Pengetahuan terdiri dari pengetahuan faktual dan pengetahuan hafalan.

Tahap pemahaman atau kemampuan pemahaman adalah hasil belajar lebih tinggi dari pengetahuan, akan tetapi tanpa pengetahuan yang baik maka tidak mungkin memiliki pemahaman yang baik.

Secara teori menurut (Mahardika I Made S, 2010 : 27) hasil belajar pemahaman dapat berupa : 1) dapat menjelaskan dengan benar hasil belajar pengetahuan dengan kalimat sendiri, 2) kemampuan memberi contoh lain yang benar dan sepadan selain yang dipelajari atau yang dicontohkan pendidik, 3) kemampuan belajar menerapkan hasil belajar berupa kemampuan pada kejadian lain atau disiplin ilmu yang terkait.

Tahap aplikasi adalah kemampuan menggunakan abstraksi baik mengenai ide, konsep, teori, prinsip, generalisasi atau petunjuk teknis, pada situasi kognitif atau situasi khusus. Dalam tahap ini dimaksudkan siswa atau seseorang mampu menerapkan ilmu atau teori pada situasi yang sesuai situasi tertentu.

Tahap analisis yaitu berupa kemampuan menguraikan suatu bahan instruksional menjadi unsur-unsur atau bagian-bagiannya agar nampak lebih jelas. Hasil belajar analisis bertujuan membekali siswa-siswi dengan pemahaman yang komprehensif sehingga dapat memilahkannya menjadi bagian-bagiannya.

Tahap sintesis adalah kemampuan untuk menyatukan berbagai unsur atau bagian-bagian kedalam bagian yang utuh yang menyeluruh. Hasil yang di peroleh dari kemampuan ini adalah berupa tulisan, rencana atau mekanisme, tahap evaluatif yaitu kemampuan untuk memberikan pertimbangan atau keputusan berdasarkan tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode dan lain-lain, artinya dibutuhkan kriteria atau standar tertentu.

2. Hasil belajar afektif

Hasil belajar afektif adalah perasaan atau penilaian yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari suatu objek ajar. Hasil belajar ini berkaitan dengan sikap, tingkah laku, minat, emosi, motivasi kerjasama, dan kordinasi.

3. Hasil belajar keterampilan

Hasil belajar keterampilan adalah kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagian – bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai gerakan yang kompleks. (Arifin Z, 2013 : 23)

Berdasarkan 3 aspek hasil belajar tersebut yang sama pentingnya dan sama berperan dalam proses perkembangan para peserta didik , maka dari itu peneliti berupaya memberikan penyampaian materi yang inovatif, menanamkan nilai-nilai, dan juga memberikan pengalaman belajar yang berkesan kepada para peserta didik. Agar peserta didik mampu mengingat dan mengaplikasikan pada kehidupan.

Permainan bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan dibidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (*net*). (Aksan H, 2012 : 14). Bulutangkis sendiri merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan *net*, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyeberangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* atau menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Permainan ini dianggap sebagai salah satu olahraga lapangan yang paling cepat dan paling terkenal didunia. Karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok sosial ekonomi, maupun kategori jenis kelamin.

Pukulan *Drop* dalam suatu permainan bulutangkis dapat dikatakan pukulan *netting* yaitu dimana *shuttlecock* diusahakan diambil di atas kepala supaya jatuhnya tajam kebawah dekat dengan *net*

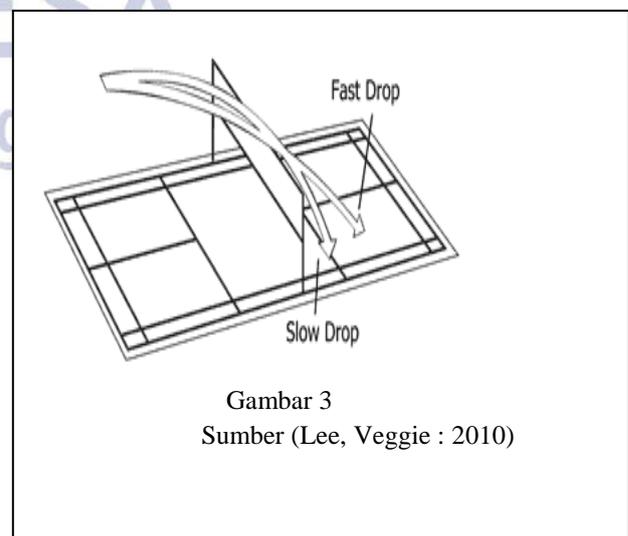
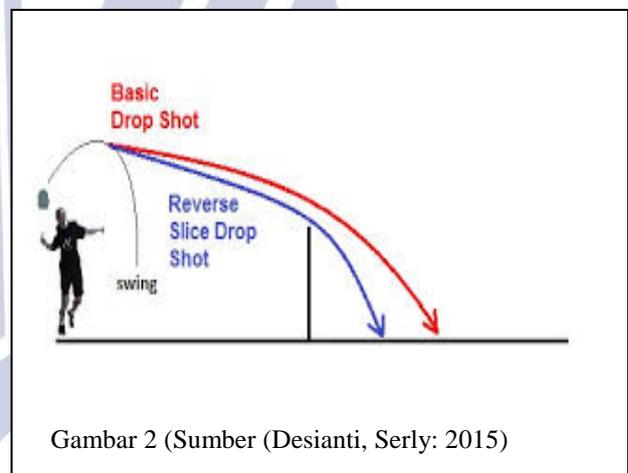
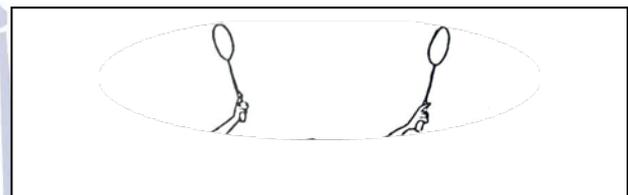
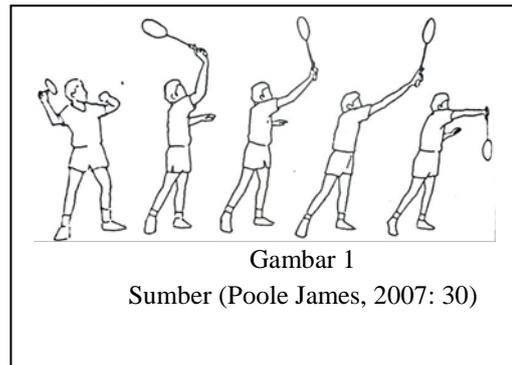
diseberang lapangan lawan (Tohar, 1992 : 51). Pukulan *Drop* ini sendiri akan menjadi serangan yang sangat efektif dalam meraih *point* dimana lawan akan menduga melancarkan pukulan kuat *smash* atau *lob* penuh, tetapi pukulan yang di hasilkan pelan dan tajam di depan net.(Brundle F, 1995 : 59)

Drop Short adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menyeberangkan *shuttlecock* ke daerah pihak lawan dengan menjatuhkan *shuttlecock* sedekat mungkin dengan *net* dan pukulan *drop shot* itu sendiri bisa dilakukan dengan cara *forhend* maupun dengan cara *backhand* (Tohar, 1992:51). Seorang pemain harus menguasai pukulan *drop shot* karena pukulan ini cukup efektif untuk mematikan lawan dan efisien untuk menghasilkan angka dalam sebuah pertandingan. Bila seorang pemain bulutangkis tidak menguasai pukulan *drop shot* dengan baik maka cukup sulit untuk mematikan lawan, pukulan *drop shot* sendiri tidak banyak membutuhkan tenaga yang dikeluarkan dan bisa dimainkan baik dari berbagai posisi maupun dari berbagai bagian lapangan yang menyebabkan lawan sukar mengambilnya. Faktor posisi tubuh dan pegangan raket juga sangat menentukan hasil dari *drop shot* seorang pemain, dengan gerakan kaki dan perpindahan berat badan yang harmonis serta pegangan raket yang baik maka *drop shot* akan semakin mematikan lawan serta jatuhnya *shuttlecock* akan sangat tajam ke bawah dan dekat dengan *net*.

Menurut jurnal (Scutt Lynne, 2015) yang telah di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, tujuan dari pukulan *drop short* sendiri adalah untuk membawah lawan di dekat net sehingga mereka merangsek turun rendah untuk mengambil *shuttle cock*.

Persiapan untuk melakukan sebuah pukulan *drop short* dari atas mempunyai posisi memukul yang sama dengan pukulan *lob* atau *smash* akan tetapi *shuttlecock* tidak dipukul secara keras dan sekuat tenaga tetapi pada saat *impact* atau perkenaan dengan raket gerakan ayunan tangan yang memegang raket secara mendadak ditahan dan perkenaan juga ditahan serta diarahkan secara curam dengan sedikit mendorong raket kedepan sehingga menghasilkan pukulan yang dekat dengan *net*. Dalam melakukan *drop short shuttlecock* harus dipukul secara tegak lurus terhadap perkenaan pada raket penggambilanya sendiri harus di titik tertinggi dari jangkauan agar pukulan yang dihasilkan lebih tajam kearah bawah dekat dengan *net*. Pegangan raket saat melakukan dengan menggunakan pegangan *forhend* dan ditempatkan dalam posisi menyamping badan, saat perkenaan bola badan harus selalu diupayakan berada di belakang bola, tangan kanan diangkat keatas

kearah datangnya bola serta posisi kaki kanan selalu dibelakang kaki kiri.



Menurut kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pukulan *drop short* bulutangkis adalah suatu kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah mengikuti salah satu pembelajaran teknik dasar bulutangkis dengan menggunakan media audio visual (Video) yang telah diberikan oleh guru dalam materi bulutangkis.

B. Hakekat Media Audio Visual (Video)

Sejak lama telah diyakini bahwa materi ajar yang akan di sampaikan oleh guru tidak cukup disampaikan secara lisan saja. Supaya materi ajar yang akan di sampaikan oleh guru lebih efektif penyampaian materi perlu ditunjang dengan alat bantu yang dapat digunakan secara efisien dan efektif dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan pula teknologi dalam bidang pendidikan yang dapat memberikan pengaruh besar dan nyata dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan karena fungsi media sendiri dalam pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus dan meningkatkan keserasian dalam proses penerimaan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, media sendiri juga mempunyai nilai-nilai praktis yang sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru. (Daryanto, 2013 : 64)

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harifah berarti tengah, peranara atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad A, (2014 :3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam suatu proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, pada proses pembelajaran dalam berkomunikasi sering sekali terjadi kesalahan saat komunikasi yang akan menyebabkan tidak efektif dan efisien, dan penyebabnya adalah kecenderungan verbalisme dalam peroses belajar mengajar. Maka dari itu media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah, media juga mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada siswa, media juga mendorong para peserta didik untuk berkeinginan lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Menurut jurnal.(Ashaver Doosuur, Igyuve Mwuese, 2013) yang telah di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengatakan bahwa pentingnya materi audio visual dalam proses belajar mengajar tidak bisa lebih ditekankan. Berikut adalah beberapa peran bahan audio visual. Mendasarkan belajar dalam pengalaman rasa, Memperluas pengalaman, Mendorong partisipasi, Merangsang bunga, individualizes petunjuk, Berfungsi sebagai sumber informasi, Membuat bersandar

permanen, mendasarkan belajar dalam pengalaman akal: menekankan pentingnya materi audio-visual, (Ngozi, BO samuel, AOandIsaac, OA, 2012) sepakat bahwa bahan audio visual yang sangat penting dan berguna dalam pendidikan karena, pelajar yang normal sejauh fungsi mekanisme gurunya yang bersangkutan, keuntungan pemahaman dalam hal beberapa tayangan direkam melalui mata, telinga, sentuhan dan lainnya. (Swank, R.C (2011). menekankan efektivitas bahan visual dalam bersandar, diperkirakan bahwa sekitar 40% dari konsep kami didasarkan pada pengalaman visual, 25% pada pendengaran, 17% pada taktil, 15% pada bermacam-macam sensasi organik dan 3% pada bau rasa. Dengan pernyataan di atas, menjadi jelas mengapa materi audio-visual yang penting dalam proses belajar mengajar. Hal ini karena, mereka membawah pengertian yang berbeda kontribusi bersama-sama untuk mendapatkan 100% kejelasan. (Gopal V. P. 2010) menekankan bahwa materi audio-visual membantu guru untuk mengatasi kesulitan fisik menyajikan materi pelajaran. Artinya, dengan materi audio-visual, hambatan komunikasi dan jarak rusak. Budaya dan iklim kondisi negara-negara lain dapat dibawa ke dalam kelas dengan bantuan slide, film, filmstrips dan proyektor.

Fungsi dari media sendiri dalam proses pembelajaran adalah sebagai penyaji stimulus atau informasi untuk siswa untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. (Soepartono, 2000 : 3).

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi belajar. (Daryanto, 2013: 53). Adapun karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang kovergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut jurnal (Awasthi Depa, 2014) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia kendala yang akan dihadapi oleh guru dalam penggunaan Audio bantu Visual di sekolah sebagai berikut: Ketidak mampuan guru untuk menangani bantu Visual audio yang benar telah muncul sebagai rintangan terbesar dalam memanfaatkan alat ini untuk mempromosikan belajar pada siswa di tingkat dasar. Masalah ini lebih menonjol di antara guru yang bertugas di daerah pedesaan dan di sekolah-sekolah pemerintah. Mereka kurang memahami

apa yang diperlukan untuk mempelajari ide-ide baru dari mengajar. Mereka ragu-ragu tentang membawa percobaan baru dan inovasi dalam pengajaran mereka dan jauh di belakang dalam memanfaatkan teknologi baru.

Media Audio merupakan pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga akan terjadinya proses belajar-mengajar. (Sudjana N dan Ahmad R, 2015: 129). Kelebihan dari media audio antara lain:

- a. Tidak begitu mahal untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individual.
- c. Dengan sedikit imajinasi guru, program audio dapat bervariasi.

Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh panca indra mata. Media visual juga disebut media pandang dan memegang peranan sangat penting dalam pembelajaran, karena siswa dapat menghayati melalui penglihatannya dan dapat menumbuhkan minat siswa. (Anitah S, 2012: 8). Secara lebih rinci kemampuan media visual nampak sebagai berikut:

- a. Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.
- b. Media visual dapat menarik perhatian.
- c. Mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar.

Audio Visual yaitu suatu jenis media yang menggunakan kemampuan indra telinga atau pendengaran dan indra mata atau penglihatan. Dalam media pembelajaran audio visual ini menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau gambar, contoh : televisi, film, video.

Manfaat media pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. (Daryanto, 2013: 52) manfaat diatas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah media pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil
2. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
4. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa

Dari penjelasan diatas yang telah diuraikan, media bantu yang dipandang memenuhi kerreteria oleh peneliti adalah media audio visual. Karena dengan melihat,

menyimak, serta membayangkan rangkaian gerak, siswa akan cenderung memiliki ingatan yang kuat. Penerapan media bantu ini berupa penggunaan video sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang lebih mudah diterima oleh siswa. Video sendiri merupakan media yang baik sebagai umpan balik langsung pada proses belajar keterampilan gerak dalam pembelajaran penjas yang menyajikan konsep gerak yang akan diajarkan.

Dalam penelitian ini menggunakan media audio visual yang berupa video, definisi dari video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat tayangan televisi, atau dengan kata lain video adalah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Pengertian video sendiri adalah suatu teknologi penangkapan, perekaman dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak.

Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir, (2013: 290) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan suasana atau gambar-gambar dan memberikan suatu ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Video juga dikatakan sebagai gambar-gambar mati yang digabungkan secara berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Video sendiri memiliki 5 macam jenis video dalam aplikasi multimedia yaitu, *Live Video Feed*, *Video Tape*, *Video Disc*, *Hyper Video* dan *Digital Video*

Live video adalah suatu video yang dimana menyediakan objek-objek *link* multimedia yang menarik dan mempunyai waktu yang nyata (*real-time*). Yang menjadi obyek dari video ini adalah saluran televisi atau *live camera*. Contohnya pertandingan sepak bola secara langsung.

Video Tape mempunyai dua keterbatasan, yang pertama yaitu informasi pada jenis media ini tersimpan dalam sebuah pita gulungan, dan untuk mengaksenya harus menunggu karena harus mempercepat atau mengulang balik untuk sampai spot yang diinginkan.

Video Disc mempunyai dua format *CAV* dan *CLV*, disc dengan format *CAV* mampu menyimpan data hingga 30 menit video dengan stereo dan sound track, sedangkan *CLV* mampu menyimpan video dengan durasi 1 jam. Kedua video disc ini sangat populer untuk pengantar media pendidikan. (Munir, 2013 : 291)

Digital Video merupakan medium penyimpanan video yang digunakan pada rangkaian computer, kualitas video lebih baik dan dapat menyimpan video 60 sampai 90 menit dengan kualitas video yang baik.

Hyper video menggabungkan video dengan struktur informasi non linier, yang menggabungkan video dengan struktur informasi non linier, yang menggabungkan pengguna untuk membuat pilihan berdasarkan isi video. (Munir, 2013: 292)

Bagi siswa media yang dipersiapkan dengan baik, didesain dan digambarkan dengan warna warni yang serasi yang dapat menarik perhatian para siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang sedang disajikan guru sehingga membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar. Dengan guru menggunakan media audio visual, waktu menjadi lebih efektif. Contoh: menerangkan teknik *drop shot* bulutangkis pasti memerlukan banyak waktu jika guru hanya menggunakan metode ceramah.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan media audio visual (video) merupakan pengantar informasi antara sumber dan penerima yang mengandalkan kemampuan indra dalam mendengar dan melihat dengan menampilkan tayangan berupa gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan *sound effect*.

C. Hakekat Pembelajaran Bulutangkis

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Wiarso G, 2015: 28)

Melalui proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat memahami kemampuan yang mereka miliki, untuk selanjutnya memberikan motivasi agar siswa terdorong untuk belajar sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki, maka langkah-langkah awal yang perlu dilakukan guru adalah berusaha mengenal siswanya dengan baik. Guru perlu mengenal lebih mendalam tentang bakat, minat dan motivasi siswanya masing-masing. (Anurrahman, 2014: 14). Dalam pembelajaran, guru sering sekali dihadapkan dengan berbagai dinamika yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perubahan – perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik ini harus mendapat perhatian dari guru, karena beranjak dari pemahaman ini guru dapat memilih strategi pembelajaran yang akan diterapkan.

Proses pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah suatu proses yang dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara menyeluruh dan terpadu, karena itu dalam proses pembelajaran guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi pelajaran secara monoton. Dalam proses pembelajaran guru dituntut harus mampu menerapkan metode-metode efektif dalam penyampaian materi, dimana akan membuat siswa lebih mudah

memahami dan mempelajari materi yang diajarkan. (Anurrahman, 2014: 28)

Oemar Hamalik (2005) berpendapat dalam Wiarso G, (2015: 29) menyebutkan tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Tujuan pembelajaran sendiri antara lain :

1. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan priaku pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

Darsono berpendapat dalam Wiarso G (2015: 27) bahwa ciri-ciri pembelajara adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistimatis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologi.
7. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

Pembelajaran membutuhkan sebuah peroses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku seseorang. Pada suatu peroses pembelajaran terjadi penguatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya keterampilan diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon materi yang disampaikan oleh guru dan bereaksi terhadap peristiwa yang terjadi pada diri peserta didik dan lingkungannya, (Thobroni M dan Mustofa A 2011 : 19)

D. Penelitian Terdahulu

1. Pada penelitian sebelumnya yang meneliti tentang penerapan media audio visual terhadap teknik servis pendek backhand kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis putra SMP Intan Pertama Hati Surabaya. rata-rata tes servis sebelum adanya pemberian media audio visual rata -rata 42,92%. Sedangkan sesudah penerapan media audio visual memperoleh rata – rata 60,42%. Mengalami peningkatan sebesar 41,75%

(Setiawan, Agus. 2014 : 36)

2. Pada penelitian sebelumnya yang meneliti tentang penerapan media audio visual terhadap hasil

belajar *over head lob* dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. Rata – rata tes *over head lob* sebelum adanya pemberian media audio visual 38,9. Sedangkan sesudah penerapan media audio visual rata – rata tes *over head lob* mencapai 64, 6%. Mengalami peningkatan sebesar 66,09% (Raharjo Mey,Eko Aris, 2014)

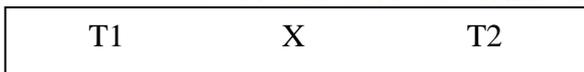
Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian pustaka yang membahas pengertian contoh masalah dalam skripsi ini, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap penerapan media audio visual (Video) terhadap hasil belajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang Lamongan.

METODE

Menurut Maksum, (2012: 64-67) salah satu ciri utama penelitian eksperimen adalah adanya *treatment* (perlakuan) yang dikenakan pada objek atau subjek penelitian. Selain adanya perlakuan juga ada mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila sebuah penelitian memenuhi 4 tersebut maka dapat dikatakan eksperimen murni. Sebaliknya jika penelitian eksperimen tidak memenuhi ke 4 ciri tadi maka dikatakan eksperimen semu (*quasi – experiment*) atau bisa juga berbentuk pra eksperimen (*weak experiment*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pra eksperimen (*preexperimental design*) (Maksum, 2012: 96). Karena tidak adanya kelompok kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak.

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan (Maksum, 2012: 95). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain penelitian “one group pretest posttest design”



Keterangan:

- T1 : Pretest
- T2 : Posttest
- X : Perlakuan (*Treatment*) dengan Audio Visual (Video)

(Maksum, 2012: 97)

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan *generlasikan*. Dalam

penjelasan tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa – siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang Lamongan, yang berjumlah 274 dan dibagi dalam 8 kelas.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besar, alat pengumpul data ada dua kategori, yakni tes dan non-tes. (Maksum, 2009 : 67) Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat. (Maksum, 2009 : 68)

Adapun instrumen tes yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga ranah penilaian kognitif, keterampilan dan afektif. Pada penilaian kognitif menggunakan tes tulis kepada siswa dan tes keterampilan dengan kategori kemampuan pukulan *drop shot* yang dilakukan dari tiap sudut. disini penilaian dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan, hasil yang dimaksud adalah bagaimana peserta didik mampu menyebrangkan *shuttlecock* dari net dan masuk pada zona poin yang sudah di tentukan dan penilaian efektif dilakukan observasi kepada siswa saat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini disajikan hasil penelitian dari nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa 1 kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang yang dipilih dengan cara *Cluster Random Sampling*. Pengambilan data dengan cara *Cluster Random Sampling* yaitu dilakukan dengan meminta setiap perwakilan seluruh ketua kelas VIII untuk mengambil undian yang bertuliskan sampel dan tidak, dalam pengundian tersebut ketua kelas VIII A yang mendapatkan kertas bertulis sampel dan demikian terpilihlah kelas VIII A yang diteliti dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Instrument penelitian pada tes keterampilan dengan kategori kemampuan pukulan *drop short* yang dilakukan dari tiap sudut. Pada test kognitif dengan menggunakan lembar kerja siswa dengan 5 soal *essay*, dan pada domain efektif dengan observasi yang dilakukan oleh observer untuk mengamati prilaku siswa

Deskripsi data ini akan membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil rata-rata pretest dan posttest siswa tentang hasil belajar pukulan drop short dalam pembelajaran bulutangkis. Berdasarkan hasil analisis data penghitungan menggunakan program(SPSS) versi 20 dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil penilaian *Drop Short* pembelajaran Bulutangkis

Deskripsi Data		Nilai Domain		
		Keterampilan	Kognitif	Afektif
Rerata	Pre-test	8.49	58.57	73.86
	Post-test	28.46	87.43	83.43
	Selisih	19.97	28.85	9.57
Sd	Pre-test	1.38	12.57	7.77
	Post-test	1.50	8.16	6.39
	Selisih	0.12	4.41	1.38
Varian	Pre-test	1.90	158.19	60.42
	Post-test	2.25	66.72	40.84
	Selisih	0.35	91.47	19.58
Max	Pre-test	10.00	75	85
	Post-test	30.00	100	100
	Selisih	20	25	15
Min	Pre-test	6.00	30	60
	Post-test	25.00	75	75
	Selisih	19	40	15

Dari Tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa deskripsi data dari hasil belajar pukulan *drop shot* pretest dan posttest pembelajaran, selisih rata-rata pada domain nilai keterampilan yaitu 19.97, selisih standar deviasi 0.12, selisih varian 0.35 selisih nilai tertinggi 20, selisih nilai terendah 19, selisih pada penilaian kognitif yaitu rata-rata 28.85, selisih standar deviasi yaitu 4.41, selisih varian yaitu 91.47, selisih nilai tertinggi yaitu 25, selisih nilai terendah 40. Sedangkan selisih pada penilaian afektif yaitu rata-rata 9.57, selisih standar deviasi yaitu 1.38, selisih varian yaitu 19.58, selisih nilai tertinggi yaitu 15, selisih nilai terendah yaitu 15.

A. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *statistic nonparametric* dari *Kolmogorov-Smirnov*. Diuji dengan menggunakan *software SPSS* versi 20.0.

Tabel 2. Hasil uji Kenormalan dengan Kolmogrov-Semirnov

Variabel	Mean	P Value	Keterangan
Pretest Keterampilan	8.49	0.168	Normal
Posttest Keterampilan	28.46	0.157	Normal
Pretest Kognitif	58.57	0.241	Normal
Posttest Kognitif	87.43	0.226	Normal
Pretest Afektif	73.86	0.077	Normal
Posttest Afektif	83.43	0.112	Normal

Bedasarkan Tabel 2 diketahui *p value pretest* keterampilan sebesar 0.168 dan *p value posttest* piskomotor sebesar 0.157, diketahui *p value pretest* kognitif sebesar 0.241 dan *p value posttest* kognitif sebesar 0.226, diketahui juga *p value pretest* Afektif sebesar 0.077 dan *p value posttest* Afektif sebesar 0.112,

maka dari itu 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*.

B. Uji Beda

Dalam bagian ini disajikan uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis yang diajukan melalui penghitungan *statistic*.

1. Uji beda (Uji T)

Uji beda yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda untuk sampel sejenis. Uji beda dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pukulan *drop short* pada pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang Lamongan yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

Tabel 3. Hasil Uji T sejenis dari data tes *drop shot bulutangkis*

Perbedaan nilai	N	Df	T hitung	T tabel
Keterampilan <i>pretest-posttest</i>	35	34	51.21	2.03
Kognitif <i>pretest-posttest</i>	35	34	11.65	2.03
Afektif <i>pretest-posttest</i>	35	34	6.333	2.032

Berdasarkan table 3 dapat dijelaskan bahwa *t hitung pretest-posttest* keterampilan > dari *t table* dengan nilai 51.213 > 2.032. Sedangkan untuk *t hitung* aspek kognitif *pretest-posttest* > dari *t tabel* dengan nilai 11.648 > 2.032 dan untuk *t hitung* aspek afektif *pretest-posttest* > dari *t tabel* dengan nilai 6.333 > 2.032. Dengan demikian dapat dikatakan adanya pengaruh karena *t hitung* lebih besar dari pada *t tabel* dengan taraf signifikan hasil uji statistik 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Ha* diterima dan *Ho* ditolak, atau ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang Lamongan

2. Peningkatan hasil belajar keterampilan siswa dalam pembelajaran pukulan *drop short* dalam bulutangkis dengan menerapkan media audio visual peningkatanya dihitung dengan cara membandingkan selisih nilai rata – rata *posttest* dan dikurangi dengan nilai rata – rata *pretest* kemudian hasilnya dibagi nilai *posttest* kemudian dikali 100%. Hasil hitung peningkatan keterampilan yaitu sebesar 70.16 %. Sedangkan untuk hasil kognitif dalam pembelajaran mengalami peningkatan yaitu sebesar 58.54 % untuk aspek pengetahuan siswa tentang pukulan *drop shot* dalam pembelajaran bulutangkis dan untuk aspek

afektif dalam pembelajaran mengalami peningkatan yaitu sebesar 11.41%

Berdasarkan penghitungan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pukulan *drop short* bulutangkis setelah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran bulutangkis dapat meningkat sebesar 70.16%. untuk keterampilan para siswa, sedangkan untuk aspek kognitif dan afektif mengalami peningkatan sebesar 58.54% untuk kognitif sedangkan 11.41% untuk aspek afektif.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil belajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang, Lamongan. Dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa terdapat perbedaan atau selisih nilai sebelum dan sesudah diberikan materi pukulan *drop short* dengan menggunakan media audio visual. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh terhadap siswa (Hamalik dalam arsyad, 2014 : 15). Dalam mengikuti pembelajaran siswa sangat antusias karena dalam pembelajaran siswa ditayangkan video yang menampilkan gerakan – gerakan pukulan *drop shot* yang menarik sehingga siswa mudah menerima dan menguasai materi .

Dari uji normalitas dapat diketahui data *pretest* dan *posttest* dikatakan normal diuji dengan uji *statistic non parametrik Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS versi 20.0. Dari uji normalitas yang dilakukan diperoleh p value *pretest* untuk keterampilan sebesar 0.168 dan p value *posttest* keterampilan sebesar 0.157. Sedangkan untuk p value *pretest* kognitif sebesar 0.241 dan p value *posttest* kognitif sebesar 0.226, dan untuk p value *pretest* afektif sebesar 0.077 dan untuk p value *posttest* afektif sebesar 0.112. 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.

Sudjana dan rivai (dalam Arsyad, 2014: 24) berpendapat tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Siswa

lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll. Kesalahan siswa pada waktu *pretest* akan diperbaiki pada waktu *posttest* setelah melihat gerakan yang benar melalui media audio visual (video). Hal ini terbukti dari hasil penghitungan uji beda dimana t hitung lebih besar dari pada t tabel dengan nilai $51.213 > 2.032$ karena t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 diterima H_a ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan atau ada pengaruh penerapan media audio visual (video) terhadap hasil belajar pukulan *drop short* bulutangkis pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ngimbang, Lamongan.

Selain dari siswa itu sendiri ternyata hal yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar adalah faktor eksternal yang diantaranya guru, lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), kurikulum sekolah, sarana dan prasarana (Annurrahman, 2010: 177 -195). Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus peka terhadap lingkungan dan kondisi perkembangan dalam pembelajaran seperti pemanfaatan media dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar lebih baik lagi. Dari penghitungan peningkatan hasil belajar yaitu dengan cara membagi rata – rata deviasi 28,46 dengan nilai rata – rata *pretest* 8,49 dikalikan 100% didapatkan hasil 70.16 %. Jadi besar peningkatan hasil belajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan media audio visual (video) sebesar 70.16%

PENUTUP Simpulan

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

1. Terdapat perbedaan hasil belajar pukulan *drop short* dalam pembelajaran bulutangkis sebelum dan setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngimbang.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar pukulan *drop short* 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 $51.213 > 2.032$ dengan memanfaatkan media audio visual dan memberikan dampak peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar pukulan *drop shot* sebesar 70,16 % pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Ngimbang.

Saran

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

1. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan guru sebaiknya memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.
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

- Annurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Awasthi, Depa. 2014. *Utilising Audio Visual Aids to make learning easy and Effective In Primary*, (Online), Vol 3, No 8 (<http://google.com/sciencedirect>, diunduh 1 Maret 2017)
- Ashaver, Doosuur and Igyuve Mwuese Sandra. 2013. *The Use of Audio-Visual Materials in The Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria*, (Online), Vol 1, No 6 www.iosrjournals.org, diunduh 1 Maret 2017)
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Aksan H. 2012. *Mahir Bulutangkis*. Bandung. Nuansa
- Anitah S. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Cakrawala Media
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Brundle F. 1995. *Olahraga Bulutangkis*. Semarang. Dahara Prize
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Desianti, Serly. 2015. <https://www.google.com/search?q=drop+shot>
- Jhonson , M.L. 1982. *Bimbingan Bermain Bulutangkis*. Jakarta. Mutiara
- Lee,Veggie.2010.<https://www.google.com/search?q=drop+shot>
- Mahardika, I Made Sriudy. 2010 *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya. Unesa University Press
- Maksum, A. 2009. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University press
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya. Unesa University press
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta Bandung.
- Poole, J. 2007. *Belajar Bulutangkis*. Bandung. Pionir Jaya
- Raharjo M, Eko Aris. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Over Head Lob Dalam Pembelajaran Bulutangkis Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Scutt, Lynne. 2015. *Badminton Ceania*.(Online), www.oceaniabadminton.org, diunduh 1 Maret 2017
- Soepartono. 2000. *Media Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional
- Suherman, A. 2000. *Dasar – dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, N dan Ahmad R. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Setiawan, Agus. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Teknik Servis Pendek Backhand Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra SMP Intan Permata Hati*. Universitas Negeri Surabaya.
- Thobroni, M dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta. Ar Ruzz Media
- Tohar. 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasi*. Jakarta: Rineka