

PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* (VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR *SERVICE PANJANG FOREHAND* PADA BULUTANGKIS

Brenda Wahyu Asprila*, Nurhasan

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*brendaasprila@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media *audio visual* (video) merupakan salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan di materi yang akan disampaikan, contohnya materi servis panjang dalam pengajaran bulutangkis. Menggunakan media *audio visual* (video) kegiatan belajar lebih menarik, kalau hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti melihat, mencoba, mempraktekan, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan pengembangan menggunakan media pandang dengar di pembelajaran *service panjang forehand* pada bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya. Semua siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 adalah yang di buat penelitian. Di penelitian menggunakan cara *cluster random sampling* yang diacak tujuh kelas dan terpilihlah salah satunya yaitu kelas XI IPA 1 yang berjumlah 36 siswa siswi. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini memakai *One Group Pretest Posttest Design*. Perlakuan yang diterapkan yaitu pengajaran *service panjang forehand* bulutangkis selama 2x pertemuan. Cara pengumpulan data menggunakan tes *service panjang forehand* yang dilakukan 2 kali yaitu saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* 21,69 sedangkan *posttest* 25,50. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang bermakna atau terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya. Peningkatan yang dihasilkan dari penerapan media *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis sebesar 17,5 %.

Kata Kunci : *Service forehand*, bulutangkis, media, *audio visual*

Abstract

Audiovisual or video is a media which can be used to deliver the materials in the teaching and learning process. In physical education, one of the materials that can be delivered through audiovisual media is long forehand serve in badminton. The utilization of video in the teaching-learning process enables the students not only to listen teachers' explanations, but also to do the other learning activities such as observing, executing, and demonstrating. This study aimed to find out the effect of audiovisual media utilization toward students' long forehand badminton serve learning outcomes. The population of this study was the students of XI Science 1 in SMAN 12 Surabaya. The sample was determined by *cluster random sampling* technique. The researcher randomly chosen 36 students from XI Science 1 as research samples. This study is a quasi-experimental study which was conducted by using the quantitative approach. Moreover, One Group Pre-test Post-test Design was chosen as the research design and the long forehand badminton serves learning was conducted as a treatment in two meetings. In addition, the data were collected through long forehand badminton service pre-test and post-test. The results of this study showed that the average result of the pre-test was 21.69 while the post-test was 25.50. Moreover, the paired t-test value was 0,000. It means there is a significant effect from the treatment toward the results. The long forehand badminton serve learning outcomes improvement average is 17.5%.

Keywords: *Service forehand*, badminton, media, audio visual

PENDAHULUAN

Salinan lampiran Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan pemerintah nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa "Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa". Pada hal ini, praktis pendidikan terutama guru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran sesuai dalam ketentuan pada Peraturan Pemerintah. Pembelajaran yang baik akan berkontribusi positif untuk peserta didik (Al Ardha dkk, 2018). Untuk itu diperlukan kreativitas dan inovasi pada pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Al Ardha dkk, 2018).

Di kecamatan benowo ada sekolah salah satu sekolah yang favorit yaitu SMAN 12 Surabaya, Surabaya barat. Dari hasil pengamatan peneliti dengan guru bidang studi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) kelas XI di SMAN 12 Surabaya, yang dilakukan pada 10 April 2018, bahwa hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI terutama pada kelas XI IPA 1, masih banyak yang kurang dalam praktek, hal ini bisa dilihat dari hasil belajar yang sudah dilakukan. Hal ini disebabkan karena siswa kurang mampu melakukan *service panjang forehand* dengan baik dan tepat, sehingga hasil belajar bulutangkis mereka kurang memuaskan. Selain itu, konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) juga sangat rendah. Guru PJOK tersebut dalam proses pembelajaran juga memberikan kesempatan pengulangan untuk melakukan *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa. Namun hasilnya juga masih kurang memuaskan, hal ini dapat dilihat dari banyaknya bola yang tidak

melewati net dan keluar dari lapangan permainan. Belum diketahui secara pasti penyebabnya. Menurut pengakuan guru PJOK bahwa pembelajaran dilakukan hanya masih menggunakan lembar kerja siswa (LKS), sehingga banyak siswa yang masih kurang paham karena penyajian hanya berupa gambar.

Modifikasi alat bisa digunakan untuk meningkatkan hasil servis panjang *forehand* (Kurniawan, Khaerani, & Sukriadi, 2018).Peneliti ingin menggunakan penyajian materi dengan menggunakan media lain, dengan media *audiovisual* menggunakan video sebagai salah satu cara untuk menarik minat siswa sehingga proses KBM dapat lebih baik yang pada akhirnya meningkatnya hasil belajar (Firdaus, Sugiyono, & Purnama, 2018: 210). Video, sebagai media *audiovisual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin sering digunakan dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif. Sesuai kelebihan media *audiovisual* siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain menurut (Sadiman dkk., 2010:48).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan media *audiovisual* (video) pada pembelajaran *service panjang forehand* bulutangkis (studi pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya)".

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Maksum, 2012: 18). Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu kegiatan penelitian akan dilaksanakan. Pola rancangan tersebut akan digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan peneliti dari yang telah dirumuskan oleh peneliti (Maksum, 2012: 95). Desain penelitian skripsi yang digunakan adalah desain eksperimen, penelitian akan diarahkan untuk membandingkan hasil distribusi data, data *pre-test* dan data *post-test* dari satu kelompok sampel saja (*one grup pre-test post-test design*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa hal yang akan disajikan dalam pembahasan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Hasil Belajar *Service Panjang Forehand Bulutangkis*

Variabel	Mean	Standar Deviation	Varian	Skor mini mum	Skor maksi mum
<i>Pre-test</i>	21,69	5,23	27,304	15	34
<i>Post-test</i>	25,50	5,62	31,629	17	36

Data hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis (Y) didapatkan dengan melakukan tes praktik melakukan *service panjang forehand* sebelum diberikan pembelajaran *service panjang forehand* bulutangkis menggunakan media *audiovisual (pre-test)* dan sesudah diberikan pembelajaran *service panjang forehand* bulutangkis menggunakan media *audiovisual (post-test)*. Tes dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan 10 *shuttlecock* dan hasil yang diambil adalah hasil yang terbaik selama 2 kali tes. Servis dilakukan dengan sekuat-kuatnya diarahkan ke sasaran yang masing-masing ada skor perolehan. Servis dilakukan menyilang dari petak sebelah kiri ke petak sebelah kanan. Skor yang dicatat adalah apabila servis yang dilakukan sah sesuai peraturan (Poole, 2016).

Tabel 2. Hasil Pretest Service Panjang Forehand Bulutangkis

No.	Interval nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	31 – 40	Baik	2	5,56 %
2	21 – 30	Sedang	17	47,22 %
3	20	Kurang	17	47,22 %

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan hasil *pretest service panjang forehand* bulutangkis untuk kategori baik sebanyak 2 siswa (5,56%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (47,22 %) dan kategori kurang sebanyak 17 siswa (47,22%).

Tabel 3. Hasil Post-Test Service Panjang Forehand Bulutangkis

No.	Interval nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	31 – 40	Baik	11	30,56 %
2	21 – 30	Sedang	18	50 %
3	20	Kurang	7	19,44 %

Dari tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan hasil *post-test service panjang forehand* bulutangkis untuk kategori baik sebanyak 11 siswa (30,56%), kategori sedang sebanyak 18 siswa (50 %) dan kategori kurang sebanyak 7 siswa (19,44%)

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai p (sig)	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	0,249	Berdistribusi normal
<i>Post-test</i>	0,069	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4 di atas, hasil *Pre-test* dan *Post-test service panjang forehand* bulutangkis menunjukkan nilai p (sig) > 0,05 yang artinya data pada variable *Pre-test* (p=0,249) dan *Post-test* (p=0,069) adalah berdistribusi normal. Dari keterangan tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis

menggunakan pendekatan statistik parametrik (Uji t berpasangan).

Tabel 5. Hasil Uji T Berpasangan Pre-Test dan Post-Test Service Panjang Forehand Bulutangkis

Variabel	p (sig)
<i>Pre-test</i>	0,000
<i>Post-test</i>	

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data yang diperoleh oleh peneliti dari *Pre-test* dan *Post-test service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya diperoleh nilai p = 0,000 pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 36 siswa-siswi. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya pada *pretest* dan *posttest* karena nilai p<0,05. Dari perhitungan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual (video)* terhadap hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya dengan melihat hasil dari uji beda di atas.

Berdasarkan hasil tes, diketahui mean perbedaan *Pre-test* dan *post-test* ($M_D = 3,81$) dan nilai rata-rata *pre-test* ($M_{pre} = 21,69$) maka didapatkan peningkatan hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis sebesar 17,5 % ($P = 17,57\%$).

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual (video) memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya dengan taraf signifikan 0,000.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audiovisual (video)* terhadap hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.
2. Penggunaan media *audiovisual (video)* dapat meningkatkan hasil belajar *service panjang forehand* bulutangkis sebesar 17,5 % pada siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 Surabaya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka diuraikan beberapa saran seperti berikut :

1. Agar meningkatkan pembelajaran dengan cara menggunakan media visual dalam menyajikan materi dan harus segera dipraktikkan agar siswa lebih ingat.
2. Untuk guru, sebagai masukan menggunakan media visual agar pembelajaran lebih menarik.

3. Untuk peneliti berikutnya bisa dijadikan contoh dan perbandingan untuk penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ardha, M. A., Yang, C.-B., Adhe, K. R., Putra, K. P., Khory, F. D., & Hartoto, S. (2018). Physical Education Curriculum for Early Childhood: Developing Students' Manipulative Skills in Soccer. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 173: Hal. 226–229. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.59>
- Al Ardha, M. A., Yang, C. B., Adhe, K. R., Khory, F. D., Hartoto, S., & Putra, K. P. (2018). Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 212: Hal. 587–592. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.129>
- Firdaus, H., Sugiyono, & Purnama, S.K. 2018. The Development Model of Badminton Base Technique Training Based of Audio Visual Media for The Beginner Athlete. *Sport Science*. Surakarta. Vol 3. No. 2 : Hal. 210-214. (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>)
- Kurniawan, B.T., Khaeroni, & Sukriadi, S.. 2018. Effort To Improve Long service (Forehand) Learning Outcomes In Badminton Games With Wooden Racket Media. *Journal Physical Education and Adaptif*. Vol 1, No. 02: Hal. 51-57 (<http://doi.org>).
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Poole, J., 2016. *Belajar Bulu Tangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, (Online), (https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjRoKe7jr7gAhWMbX0KHWGDDqAQFjAAegQIChAC&url=https%3A%2F%2Fbnp-indonesia.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2009%2F06%2FPermendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf&usg=AOvVaw1q-r2n3GBiTM720ZZk1n3Z, diakses 20 Januari 2019).
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.