

PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* (VIDEO) PADA PEMBELAJARAN PUKULAN SERVIS PANJANG *FOREHAND* PADA BULU TANGKIS

Satria Damar Wijaya*, Suroto

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*satriawijaya1@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Hasil observasi belajar servis panjang *forehand* bulu tangkis pada siswa kelas VI tahun ajaran 2017-2018 di salah satu SD Negeri yang berada di Kabupaten Sidoarjo, masih banyak yang kurang dalam cara melakukan servis panjang *forehand* dan penilaian hasil praktik servis panjang *forehand* karena hasilnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yaitu 70. Hal tersebut karena siswa yang kurang mampu melaksanakan servis panjang *forehand* yang baik dan benar, sehingga hasil dari penilaian bulu tangkis mereka masih kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran pukulan servis panjang *forehand* pada siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. Populasi penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo tahun ajaran 2018-2019. Di penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo dengan jumlah 53 orang yang terbagi dalam 2 kelas, setelah itu menentukan sebuah kelas dengan cara acak dari dua kelas yang terdapat pada kelas VI dan menjadikan kelas penelitian atau eksperimen yang berjumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, serta pendekatan kuantitatif. Rancangan yang diteliti menggunakan *One Group Pretest Posttest Design*. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran servis panjang *forehand* bulu tangkis yang berdurasi 4 jam pembelajaran dan di luar penelitian, peneliti menambahkan tambahan perlakuan 2 jam di ekstrakurikuler yang berlangsung di hari minggu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes servis panjang *forehand* yang dilakukan 2 kali yaitu saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *audio visual* (video) pada pembelajaran servis panjang *forehand* bulu tangkis kelas VI di SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji-t, taraf signifikansi 0,05 dengan nilai $t_{test} 2,924 > t_{tabel} 1,703$, yang menunjukkan hipotesis alternatif diterima. Nilai rata-rata *post-test* sebesar 4,21 $>$ 2,71 nilai rata-rata *pre-test*. Hal ini terbukti pula dengan adanya perhitungan persentase peningkatan sebesar 55 %. Dengan demikian dapat di jelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audio visual* (video) terhadap hasil belajar servis panjang *forehand* bulu tangkis pada siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo.

Kata kunci: servis *forehand*, bulu tangkis, media, *audio visual*

Abstract

The observation showed that the results of the sixth graders' long forehand badminton service learning in one of the state elementary schools in Sidoarjo 2017-2018 academic year were still under the average, regarding the minimum learning criteria or KKB (Kriteria Ketuntasan Belajar); which was 70. This was caused by their lack of ability in doing the long forehand badminton service appropriately. Therefore, this present study is aimed to find out how the use of audio-visual (video) media affects the result of the long forehand badminton service-learning of the sixth graders in SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. The population of this study was the 6th graders of SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo 2018-2019 academic year. The sample was chosen by the researcher through a *simple random sampling* method involving two VI-grade classes consisting of a total of 53 students. The 28 students were finally selected to be the experimental class. This study is a quasi-experimental study that had been conducted by using a quantitative approach. Moreover, the One Group Pretest Posttest Design was chosen as the research design and the treatment given was the long forehand service-learning conducted within 4 hours of learning. The extra 2 hours of learning was also given by the researcher in the badminton extracurricular on Sunday. The data were collected through a pre-test and post-test on long forehand badminton service that had been done by each of the students. The results showed the use of audio-visual media (video) gives a significant influence on the students' long forehand badminton service learning in SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. It can be proven by the result of the t-test; a significant level of 0.05 with a t-test value of $2.924 >$ table 1.703, indicating an alternative hypothesis is accepted. The post-test average value is 4.21 $>$ 2.71 pre-test average value. Furthermore, this finding is also proven by the calculation of the percentage increase in the amount of 55%. Finally, it can be concluded that the use of audio-visual media can significantly promote the result of the students' learning in long forehand badminton service, especially the sixth graders' of SDN Pabean 2 Sidoarjo.

Keywords: forehand service, 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 dapat mengembangkan potensi di dalam dirinya. Fungsi dari pendidikan secara nasional adalah agar kemampuan dapat berkembang dan watak dapat terbentuk seperti peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan bangsa. Agar dapat menjadi manusia yang beriman, bertakwa, mulia akhlaknya, sehat, memiliki ilmu dan lain-lain.

Dalam peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2016 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, kemandirian, dan kreativitas 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. Untuk itu diperlukan kreativitas dan inovasi pada pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Di kecamatan Sedati ada salah satu sekolah yang favorit yaitu SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. Hasil dari observasi yang dilakukan penulis dengan guru olahraga yang mengajar kelas VI SD Negeri Pabean 2, yang dilakukan pada 19 Maret 2019 tentang penilaian servis panjang *forehand* bulu tangkis tahun lalu, bahwa hasil dari penilaian servis panjang *forehand* bulu tangkis terhadap siswa kelas VI, masih banyak yang kurang dalam cara melakukan servis panjang *forehand* dan penilaian hasil praktik servis panjang *forehand* karena hasilnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yaitu 70. Hal tersebut karena siswa yang kurang mampu melaksanakan servis panjang *forehand* yang baik dan benar, sehingga hasil dari penilaian bulu tangkis mereka masih kurang memuaskan. Selanjutnya, pada kegiatan belajar mengajar (KBM) konsentrasi siswa juga sangat rendah. Guru PJOK tersebut dalam proses pembelajaran juga sudah memberikan kesempatan pengulangan untuk melakukan servis panjang *forehand* bulu tangkis pada siswa. Namun hasilnya juga masih kurang pada hasilnya, hal ini bisa dilihat dari cara pegangan raket yang salah, posisi badan dan kaki yang kurang tepat, banyaknya bola yang tidak melewati net dan keluar dari lapangan permainan. Belum diketahui secara pasti penyebabnya. Menurut pengakuan guru PJOK bahwa pembelajaran dilakukan menggunakan media buku pelajaran dan praktik, dalam melaksanakan

praktik guru sudah mencontohkan cara melakukan servis panjang *forehand*, tetapi guru mempraktikkan gerakan yang sesuai dengan gambar servis panjang *forehand* pada buku pelajaran PJOK sehingga pengajar kurang memahami teknik dasar servis panjang *forehand* yang benar

Penulis ingin menggunakan penyajian materi dengan menggunakan media lain, dengan media *audio visual* menggunakan video sebagai cara untuk memotivasi dalam KBM agar dapat lebih baik yang pada akhirnya meningkatnya hasil belajar (Firdaus, Sugiyono, & Purnama, 2018: 210). Video adalah sebagai media *audio visual* yang menampilkan gerak, yang sering digunakan di dalam masyarakat karena, pesan yang tersaji dalam video yang bersifat fiktif maupun fakta. Sesuai kelebihan media *audio visual* siswa lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sebab tidak hanya mendengarkan saat guru menjelaskan saja, tetapi juga melaksanakan aktivitas lainnya contohnya mengamati dan mendemonstrasikan, menurut (Sadiman dkk., 2014:48).

Berdasarkan uraian dari latar belakang, akan dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh media *audio visual* (video) pada pembelajaran servis panjang *forehand* bulu tangkis (studi pada siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2)." Salah satu jenis permainan dalam olahraga ialah bulutangkis. Bulu tangkis adalah suatu permainan yang kompleks dan tidak mudah di lakukan oleh kebanyakan orang. Diharapkan memiliki cukup pengetahuan tentang teknik yang bersangkutan dengan keterampilan dan keahlian khusus yang memiliki hubungan erat dengan kelancaran bermain bulu tangkis serta penguasaan teknik dasar. Siswa harus bisa belajar menguasai teknik dasar dengan terampil contohnya servis, smash, *backhand*, dan *forehand* (Setiawan, 2014:342)

Menurut Sudjana (2010:6) jika memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya menyertakan ciri-ciri ketepatannya untuk tujuan pengajaran; ialah media pengajaran yang terpilih dari dasar tujuan-tujuan instruksional yang sudah ditetapkan. Salah satu fungsi utama dai media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013:19). Contoh media *audio visual*, diantaranya *program video* serta televisi instruksional, begitu juga program *slide* suara (Hamdani, 2011:249). Bentuk media ini memiliki keahlian yang sangat baik, karena sudah meliputi jenis media pertama dan kedua. Media ini terbagi lagi oleh *audio visual* diam dan *audio visual* gerak (Djamarah & Zain, 2014:124). Belajar ialah aktivitas sehari-hari untuk siswa di sekolah. Kegiatan belajar ini bisa dilaksanakan di sekolah, di rumah, dan di berbagai tempat seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, atau sawah (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:78).

Pukulan servis merupakan pukulan utama yang mengawali dalam permainan bulu tangkis (Seth, 2016). Modifikasi alat bisa digunakan untuk meningkatkan hasil servis panjang *forehand* (Kurniawan, Khaeroni, & Sukriadi, 2018). Menurut Aksan (2012:68) Tahapan untuk mempraktikkan servis panjang *forehand* dalam bulu tangkis:

- Berdiri seringan mungkin di sisi samping lalu letakkan kaki pada bagian ternyaman.
- Lengan dan raket di arahkan ke belakang seperti akan dilakukannya lemparan besar *underarm*. Sebelum lemparan dimulai, tangan menekuk ke belakang sehingga kepala raket menghadap ke atas.
- Memegang kok di bulunya dan posisikan lengan hingga di depan. Lalu lepaskan kok pada area yang sama setiap kali servis.
- Lepaskan kok lalu pukul dalam permukaan yang datar dari raket dan diakhiri dengan cara seperti melecutkannya dengan raket.
- Untuk mengontrol arah kok, biarkan kepala raket mengikuti garis terbangnya kok.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti memakai jenis penelitian eksperimen semu, serta pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel (Maksum, 2018: 79). Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu kegiatan penelitian akan dilakukan. Pola rancangan tersebut akan digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang dirumuskan (Maksum, 2018:114).

Desain penelitian skripsi yang digunakan adalah desain eksperimen, penelitian akan diarahkan untuk memadukan hasil dari distribusi data, data *pre-test* serta data *post-test* yang hanya satu kelompok sampel saja (*one grup pre-test dan post-test design*).

Tes dilaksanakan 2 kali dapat dilakukan dengan cara memakai 10 *shuttlecock*. Servis dilakukan dengan sekuat-kuatnya diarahkan ke tujuan yang telah tersedia angka untuk menentukan perolehan skor. Pukulan servis dilakukan dengan cara menyilang dari petak sebelah kiri ke arah petak di sebelah kanan. Skor yang ditulis ialah apabila servis yang dilakukan sah sesuai peraturan (Poole, 2016).

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 3 (tiga) kali pertemuan, bertempat di lapangan Bulu Tangkis dan Ruang Kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo.

peneliti menambahkan tambahan perlakuan 2 jam di ekstrakurikuler yang berlangsung di hari minggu.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo dengan jumlah 53 orang

yang terbagi dalam 2 kelas, setelah itu menentukan sebuah kelas dengan cara acak dari dua kelas yang terdapat pada kelas VI dan menjadikan kelas penelitian atau eksperimen yang berjumlah 28 siswa yang terbagi dalam 19 putra dan 9 putri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang tersaji berupa data yang telah didapat oleh hasil penelitian tentang hasil servis panjang *forehand*.

Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini:

Tabel 1. Data Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	2.71	4.370
Posttest	28	4.21	6.712

Dari tabel di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual* (video) terhadap hasil belajar servis panjang *forehand* bulutangkis pada siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo.

Tabel 2. Distribusi Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorofv-smrnov Test

Variabel	Mean	P value
<i>Pre-test</i>	2,71	0,267
<i>Post-test</i>	4,21	0,298

Dari tabel di atas dapat dilihat kedua data dinyatakan normal karena $p \text{ value} > \alpha$ (0,05). Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji T Sejenis Dari Data Tes Servis Panjang Forehand

Std. deviation	mean	Nilai t hitung	Sig. (2tailed)
2,71	1,5	2,924	0,007

Dari tabel di atas diketahui nilai sig. (*tailed test*) sebesar $0,007 < \alpha$ (0,05) jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian dari hasilnya diketahui t hitung sebesar 2,924 maka selanjutnya dikonsultasikan dengan t tabel dengan df (*derajat of freedom*) $N-1=28-1=27$, maka didapatkan nilai t (27) = 1,703. Artinya t hitung lebih besar daripada t tabel. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Artinya media *audio visual* (video) pada proses belajar servis panjang *forehand* bulu tangkis memberikan pengaruh pada hasil pukulan servis panjang *forehand* bulu tangkis pada siswa kelas VI di SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo. Data Persentase Peningkatan dengan membagi rata-rata beda dengan rata-rata hasil *pretest* lalu dikalikan 100%, dan menghasilkan nilai peningkatan sebesar 55%.

Hasil yang telah diperoleh di atas tidak terlepas dari beberapa faktor yang cukup berpengaruh, salah satu yang mendasar yaitu faktor individu dari setiap siswa

itu sendiri. Setiap siswa memiliki keahlian dan kapasitas maksimalnya mereka sendiri, pembelajaran di sini hanya untuk *treatment* dan upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan mereka, tetapi tidak bisa serta merta dapat merubah kapasitas mereka secara drastis.

Terdapat suatu faktor yang mungkin menyebabkan masih adanya siswa yang hasil servisnya masih mendapatkan skor 0, di antaranya adalah ada beberapa siswa yang masih tidak tepat dalam melakukan servis panjang *forehand*, dapat juga karena kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran melihat video servis panjang *forehand* maupun kurang serius di saat *post-test*, dan kurangnya penguasaan siswa dalam teknik servis panjang *forehand*. Adapun hal ini bisa terjadi karena para siswa kurang mengerti mekanika gerak dan tahapan dalam servis panjang *forehand*, khususnya saat melaksanakan *post-test*.

Secara keseluruhan penelitian pengaruh media *audio visual* (video) pada hasil servis panjang *forehand* bulu tangkis terhadap siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo menghasilkan hasil analisis data statistik bahwa ada pengaruh media *audio visual* (video) pada hasil servis panjang *forehand* bulu tangkis terhadap siswa kelas VI dengan beda *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 1,5 atau jika dipersentasekan akan terjadi peningkatan hasil servis panjang *forehand* setelah diberikan pembelajaran video servis panjang *forehand* sebesar 55%.

Setelah diteliti, ada beberapa faktor yang membuat peningkatan servis panjang *forehand* siswa meningkat secara signifikan, faktor tersebut dikarenakan ada sebagian besar siswa yang telah mengikuti klub bulu tangkis, secara garis besar siswa yang telah mengikuti klub akan lebih mudah memahami dan mengerti dalam melakukan teknik servis panjang *forehand*, karena di klub tersebut latihan bulu tangkis berlangsung 4 hari dalam seminggu.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Suryani & Aditin (2018:15) menyatakan bahwa media sangat bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar terhadap siswa, serta memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa jadi lebih fokus dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pembahasan telah diuraikan di atas, telah dikemukakan simpulan di bawah ini:

1. Terdapat adanya pengaruh signifikan dalam memakai media *audio visual* (video) terhadap nilai hasil belajar servis panjang *forehand* bulu tangkis siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo.

2. Pemakaian media *audio visual* (video) dapat meningkatkan nilai hasil belajar praktik servis panjang *forehand* bulu tangkis berjumlah 55% dalam siswa kelas VI SD Negeri Pabean 2 Sidoarjo.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan di atas, peneliti telah menyebutkan beberapa saran di bawah ini:

1. Bagi siswa, agar bisa lebih menguasai hasil belajar praktik servis panjang *forehand* bulu tangkis dengan menggunakan media *audio visual* bertujuan memudahkan siswa memahami pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
2. Bagi guru, media *audio visual* dapat digunakan untuk bertujuan menjelaskan materi cara melakukan servis panjang *forehand* untuk mempermudah siswa lebih memahami cara melakukan servis panjang *forehand* dengan benar dan tepat.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai tolak ukur bahan masukan serta perbandingan hasil penelitian jika memilih masalah sejenis untuk objek penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. (2012). *Mahir Bulu Tangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, S.B. & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, H., Sugiyono, & Purnama, S.K. (2018). *The Development Model of Badminton Base Technique Training Based of Audio Visual Media for The Beginner Athlete*. Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan, (Online). 3(2): 210-214.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- 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*, 1(2): 51-57.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Poole, James. (2016). *Belajar Bulu Tangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun (2016). *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Online) https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahu

n2016_Nomor022_Lampiran.pdf, diakses (20 Januari 2019).

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Seth, Bipasa. (2016). Determination Factors Of Badminton Game Performance. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(1): 20-22.

Setiawan, Agus. (2014). Penerapan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Teknik Servis Pendek Backhand Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa Putera SMP Intan Permata Hati Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2): 341 – 344.

Sudjana, Nana. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suryani, N., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang No. 20 Tahun (2003) tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

