

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN TEKNIK DASAR SMASH PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Windary¹, Ega Trisna Rahayu²
Universitas Singaperbangsa Karawang^{1,2}
1810631070124@student.unsika.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap peningkatan kemampuan dalam melakukan Teknik dasar *smash* permainan bulu tangkis. Penelitian ini menggunakan sebuah *one grup pretest-posttest design*. Penelitian ini mengimplementasikan media audio visual dalam pembelajaran teknik dasar smash. Subjek yang di gunakan dalam penelitian yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan dengan jumlah keseluruhan 18 orang yang terdiri atas 7 orang siswa dan 11 orang siswi dengan rata - rata berumur 16 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan *pre-test* bersama *post-test*, di analisis menggunakan *t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam menggunakan media audio visual yaitu hasil pada uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* $> 0,05$, dapat di artikan bahwa data terdistribusi normal dan hasil perhitungan paired sampel test didapat hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dimana apabila sig. (2-tailed) $< 0,05$ dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Simpulan bahwa media audio visual sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan dalam melakukan teknik dasar smash permainan bulu tangkis.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Teknik Dasar Smash.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of audiovisual media on improving the ability to perform basic smash techniques in badminton. This study uses a one-group pretest-posttest design. This research implements audiovisual media in learning basic smash techniques. The subjects used in the study were Vocational High School students with 18 people consisting of 7 students and 11 students with an average age of 16 years. Data collection techniques used pre-test together with post-test, analyzed using t-test. This study indicates an increase in using audiovisual media, namely the with the Shapiro-Wilk test > 0.05 ; it can be interpreted that the data is usually distributed and the results of the calculation of the paired sample test obtained sig. (2-tailed) of 0.00 where if sig. (2-tailed) < 0.05 , it is stated that there is a significant effect. The conclusion is that audiovisual media is very influential in improving the ability to perform basic smash techniques in badminton.

Keywords: Audio Visual Media, Smash Basic Techniques. Vocational High School Students

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah upaya untuk menyediakan lingkungan belajar dan prosedur pembelajaran di mana peserta didik dapat secara bersungguh-sungguh mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan jiwa, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia serta ketangkasan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat yang baik diamanatkan oleh (Indonesia, 2003).

Olahraga adalah salah satu dari sekian banyak komponen pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran sistematis yang menggabungkan kognisi, emosi, gerakan mental, dan aspek fisik ke dalam latihan. Pembelajaran di kelas, pembelajaran ekstrakurikuler, dan pembelajaran ekstrakurikuler adalah semua pilihan yang tersedia di institusi. Semua tindakan yang memainkan peran penting dalam proses pembelajaran disertakan. Menurut Haris, (2018), pendidikan jasmani dan kesehatan berupa Pendidikan dalam aktivitas jasmani dalam suatu prosedur yang berusaha untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kekreatifan, pengetahuan, dan perilaku olahraga untuk hidup sehat dan aktif, serta membina rasa sportifitas dan kecerdasan emosional pada siswa.

Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berjalan beriringan mencakup segala sesuatu mulai dari turnamen olahraga dan konseling hingga senam dan aktivitas renang. Ada berbagai olahraga dan permainan yang dapat dimasukkan ke dalam kelas pendidikan jasmani. Ini termasuk olahraga tradisional seperti bola basket dan sepak bola serta yang lebih baru seperti game eksplorasi olahraga atau keterampilan non-olahraga seperti manipulasi net, raket, dan bola adalah semua peralatan yang diperlukan untuk bermain bulu tangkis. Dari langkah yang lamban ke langkah yang cepat, metode ini disertai dengan gerakan-gerakan yang menipu (Grice, 2007). Ketika bermain bulu tangkis, tujuannya adalah untuk menjaga shuttlecock sejauh mungkin dari lapangan lawan, dan untuk mencegah lawan menyentuh bola atau memukulnya di sana.

Cara memegang raket, menyempurnakan gerakan tangan, gerak kaki, dan konsentrasi semuanya diperlukan dalam bulu tangkis agar berhasil. Dia mengajarkan taktik tinju kepada pemain yang telah mempelajari dasar-dasar olahraga. Dalam hal mendapatkan poin, salah satu ulasan yang sangat bisa diandalkan adalah hit blockbuster. Smash dimaksudkan untuk menghancurkan lawan secepat mungkin, seperti yang dinyatakan (Gustaman, 2019), lawan akan sulit dijangkau jika Anda memukulnya dengan keras, cepat, dan tepat sasaran. Kekuatan di kaki, lengan, bahu, dan tangan serta ayunan lengan yang presisi terhadap shuttlecock semuanya diperlukan untuk lonjakan yang sukses.

Smash adalah sesuatu yang banyak siswa tidak mahir, sementara yang lain belum menyempurnakan tekniknya. Bola tinggi dan airdrops, antara lain tembakan, juga umum di dalam kelas. Untuk mengecoh atau menggocek lawan arah adalah satu-satunya tujuan dari permainan ini. Smash adalah pukulan paling mematikan dalam hal mengalahkan lawan. Beberapa siswa di SMK Negeri 3 Karawang tidak terlalu mahir dalam melakukan smash, menurut pengamatan saya. Menurut tenaga pengajar pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi di SMK Negeri 3 Karawang, menurut beliau masih banyak siswa yang ketika ada pembelajaran materi bulutangkis siswa kurang memperhatikan materi dan contoh pukulan smash yang baik sehingga ketika siswa mulai melakukan praktik bermain bulutangkis siswa hanya melakukan pukulan biasa tanpa adanya pukulan smash yang mengakibatkan shuttlecock tidak jatuh atau masuk pada area lawan, ini menyebabkan permainan bulutangkis terasa membosankan bagi siswa karena siswa jarang sekali melakukan teknik pukulan smash yang membuat seru pertandingan bulutangkis. Banyak siswa yang kurang konsentrasi saat belajar teknik pukulan smash. Ini dikarenakan satu guru mengajar banyak siswa sehingga banyak murid yang tak dapat menyerap suatu pembelajaran yang sudah di berikan oleh guru. Oleh karena itu perlu ada nya suatu metode yang lebih efektif untuk mengajarkan kepada siswa tentang teknik pukulan smash.

Menurut Cendra et al.,(2019) menyatakan bahwa media audiovisual efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar pada bulu tangkis. Riset ini bermaksud guna mencari tahu pengaruh media audiovisual terhadap kemampuan teknik dasar pemain bulu tangkis UIR. Untuk tahap pra dan pasca pengujian, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen khayal. Penelitian ini memakai control group pretest-posttest design untuk menyelidikannya. Sebanyak 219 mahasiswa URI angkatan 2015/2016 jurusan penjasorkes dan kesehatan diikutsertakan dalam penelitian ini. kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa bulu tangkis di Universitas Islam Riau mendapat manfaat dari penggunaan materi pembelajaran audio visual, yang memiliki dampak besar pada keterampilan teknis dasar mereka dan menghasilkan t -hitung (10,64) > t -tabel (1,734). Kemudian Penelitian Ardyanto, (2018) dengan judul “Peningkatan Technic Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual”. Mahasiswa PJKR Unwahas semester tiga menjadi fokus penelitian ini, yang berusaha untuk menyelidiki dampak media audiovisual terhadap hasil KKN jangka pendek mereka. One Group Pretest-Posttest Design digunakan dalam penyelidikan ini. Besar sampel untuk 53 mahasiswa semester tiga PJKR adalah 53 orang. Data *pre-test* dan *post-test* dibandingkan dengan menggunakan one sample *t-test* setelah perlakuan. Rata-rata skor *pre-test* adalah 38,51 poin, skor terbesar adalah 54 poin, skor terendah adalah 21 poin; dan nilai rata-rata *post-test* adalah 62,32 poin. Nilai maksimum adalah 75, dan poin minimum adalah 48. Pada *pre-test* dan *post-test*, rambut pendek tampil lebih baik daripada rambut panjang. Jika Anda menggunakan materi audiovisual untuk mengajar bulu tangkis rambut pendek, akan melihat peningkatan kemampuan siswa untuk belajar.

Setelah mengkaji dari hasil observasi dan penelitian terdahulu maka diperlukan suatu metode dalam sistem pembelajaran, yaitu menggunakan media audio visual. Dengan memakai media video sebagai cara untuk memotivasi dalam KBM maka siswa dapat lebih konsentrasi pada saat proses pembelajaran, dikarenakan dengan tampilan video yang lebih menarik maka dapat menarik minat siswa dalam olahraga bulutangkis dan belajar tentang teknik-teknik baru dalam olahraga bulu tangkis seperti pukulan smash dan lain-lain. Video ialah jenis media ini biasa digunakan untuk menampilkan acara olahraga, serta banyak jenis konten lainnya. Siswa mendapat manfaat dari penggunaan media audiovisual karena mereka dapat berpartisipasi dalam lebih banyak kegiatan belajar mengajar, seperti observasi dan demonstrasi, selain mendengarkan penjelasan guru (Sadiman, 2014).

Agar pembelajaran bulutangkis lebih efektif di butuhkan sistem pembelajaran yang efektif agar siswa tidak bosan, seperti menggunakan media video atau bisa disebut dengan media audio visual dalam proses pembelajarannya. Menindak lanjuti perihal siswa yang kurang konsentrasi dan kurang mengamati ketika proses pembelajaran bulu tangkis sedang berlangsung dikarenakan satu guru mengajar banyak siswa. Maka di butuhkan media audio visual untuk membuat siswa lebih cepat dalam mempelajari teknik smash. Melalui background itu peneliti berminat buat menjalankan riset dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Smash Permainan Bulutangkis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

KAJIAN TEORI

Hakikat Bulu Tangkis

Bulu tangkis adalah suatu permainan yang dimainkan secara tunggal (satu lawan satu) atau ganda (dua lawan dua) dengan menggunakan raket agar dapat melewati net dan berusaha mengembalikan kok agar tidak jatuh di area lapangan sendiri. Tujuan permainan ini adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttle kok ke area lapangan lawan supaya lawan tidak dapat memukul kok dan jatuh ke daerah permainan sendiri. Lapangan bulu tangkis,

raket, kok (shuttle kok), sepatu dan pakaian merupakan peralatan yang biasa digunakan pada permainan bulu tangkis (Yuliawan, 2017).

Keterampilan khusus yang harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang pemain bulu tangkis agar dapat mengembalikan kok dengan baik merupakan teknik dasar bulu tangkis. Teknik memegang raket, Teknik gerakan kaki, dan teknik dasar pukulan merupakan teknik – teknik dasar yang harus dimiliki oleh seorang pemain bulu tangkis (Subarkah & Marani, 2020).

Hakikat Audiovisual

Media audiovisual, media cetak, media gabungan cetak dan computer merupakan media yang sering digunakan untuk media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media audiovisual adalah model pembelajaran yang menggunakan pandangan dan pendengaran untuk menyerap dan menguasai materi pembelajaran. Audiovisual merupakan media yang didalamnya terdapat unsur suara dan gambar. Media ini sangat dapat membantu meningkatkan kemampuan lebih baik kerana meliputi media auditif (mendengar), dan visual (melihat) (Ardyanto, 2018).

Metode audio visual merupakan system pembelajaran yang membantu pemain untuk belajar keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang memperlihatkan gambar bergerak dan suara secara bersama – sama. Metode audio visual dapat digunakan dalam latihan bulu tangkis sehingga dapat meningkatkan teknik dasar pada pemain bulu tangkis (Aiinun & Wijanarko, 2018)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan memakai metode eksperimen dengan desain penelitian *one grup pretest-posttest design*. Penelitian ini mengimplementasikan media audio visual dalam pembelajaran teknik dasar smash. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan program pembelajaran penelitian kelas eksperimen sebanyak 8 kali pertemuan dengan penjabaran pertemuan pertama melakukan Pengambilan nilai dengan melakukan test menggunakan angket sebelum ada nya treatment audio visual. Pertemuan kedua Pengambilan nilai *Pre-test* teknik dasar smash. Pertemuan ketiga Pembelajaran teknik dasar smash menggunakan media audio visual berbentuk video. Pertemuan keempat Siswa melakukan percobaan smash setelah di berikan treatment pemutaran video. Pertemuan kelima Siswa melakukan percobaan smash sesuai dengan jarak yang di tentukan. Pertemuan keenam Siswa melakukan percobaan sesuai dengan teknik dasar smash dan sekaligus di liat dari ketepatan jarak yang di tentukan. Pertemuan ketujuh Pengambilan nilai dengan melakukan test menggunakan angket sesudah ada nya treatment audio visual (video). Pertemuan kedelapan Pengambilan nilai *post-test* teknik dasar smash. Subjek yang di pakai dalam penelitian ini, yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan dengan jumlah keseluruhan 18 orang yang terdiri atas 7 orang siswa dan 11 orang siswi dengan rata - rata berumur 16 tahun. Teknik pengumpulan data memakai *pre-test* dengan *post-test*, di analisis menggunakan *t-test*. Instrument yang akan di gunakan pada riset ini yaitu daftar kuisisioner penilaian dan lembar pengamatan.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi data tentang teknik dasar smash permainan bulu tangkis pada penilaian uji coba pertama sebelum adanya treatment (*Pre-test*) dan setelah adanya perlakuan (*Post-Test*) dengan menggunakan Media Audio Visual menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Nilai Kemampuan Smash Bulu Tangkis Sebelum Dilakukan Treatment

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	86 - 100	Sangat Baik	0	0%
2	76 - 85	Baik	6	33,3%
3	66 - 75	Cukup Baik	10	55,5%
4	56 - 65	Kurang	2	11,2%
5	46 - 55	Kurang Baik	0	0%
Jumlah			18	100%

Tabel 2. Persentase Nilai Kemampuan Smash Bulu Tangkis Sesudah Dilakukan Treatment

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	86 - 100	Sangat Baik	6	33,3%
2	76 - 85	Baik	8	44,4%
3	66 - 75	Cukup Baik	4	22,3%
4	56 - 65	Kurang	0	0%
5	46 - 55	Kurang Baik	0	0%
Jumlah			18	100%

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan sebelum diadakan treatment katagori tertinggi berada pada katagori cukup baik yaitu 10 orang dengan presentase 55,5% sedangkan katagori baik hanya 6 orang dengan presentasi 33,3 %. Setelah di adakan treatment menggunakan media audio visual maka katagori kemampuan siswa terbanyak di katagori baik yaitu 8 orang dengan presentase 44,4% kemudian sangat baik nya 33,3% dan cukup baik nya hanya 4 orang dengan presentase 22,3%. Sebelum di adakan treatment tidak ada katagori sangat baik, hanya ada katagori baik saja. Sedangkan setelah di adakan treatment maka kemampuan siswa meningkat sehingga terdapat katagori sangat baik setelah di berikan treatment. Dari penelitian ini, ada pengaruh yang positif terhadap kemampuan teknik dasar smash permainan bulutangkis. Dengan menerapkan instrumen audio visual sederhana serta singkat untuk mengerti teknik dasar smash pada permainan bulutangkis, sebab di dalam instrumen audio visual terdapat fitur pembelajaran yang mudah di pahami murid dan serta menjadikan murid termotivasi pada pembelajaran smash bulutangkis. Perihal ini menunjukkan kalau instrumen audio visual sangat berpengaruh dalam edukasi smash bulutangkis

Deskriptif Statistics

Tabel 3 Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	18	4	11	6.61	2.593
Post Test	18	6	15	10.00	3.254
Valid N (Listwise)	18				

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil uji deskriptif statistic pre test dengan nilai minimum 4 dan nilai maximum 11, sedangkan pada post test dengan nilai minimum 6 dan nilai maximum 15.

Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov – Smirnov			Shapiro – Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pre – Test	.177	18	.140	.859	18	.012
Post Test	.211	18	.034	.886	18	.033

Berdasarkan tabel diatas data berdistribusi normal hal ini dilihat dari uji Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 .

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan *independent t-test* guna mengidentifikasi apakah penggunaan Media Audio Visual berdampak pada kemampuan teknik dasar smash permainan bulutangkis. Dengan perhitungan sebagai berikut ini:

Tabel 5. Uji Hipotesis (Paired Sampel Test)

	Paired Difference					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std Deviation	Std . Error Mean	95 % CI				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test -post test	-3.339	1.145	.270	-3.958	-2.820	-12.560	17	.000

Dari hasil perhitungan di atas alhasil didapat hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,00 dimana apabila sig. (2-tailed) < 0,05 dinyatakan terdapat suatu perbedaan yang signifikan. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan bisa diringkas kalau penggunaan Media Audio Visual secara meningkat pada kemampuan teknik dasar smash permainan bulutangkis .

Tambahkan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang didapat bahwa adanya pengaruh positif media audiovisual dalam peningkatan kemampuan teknik dasar smash pada pemain bulu tangkis pada saat dilakukan pre test di peroleh hasil dengan kategori sangat baik 0 % dan kategori baik 33,3 %, sedangkan pada saat post test diperoleh hasil kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 33,3 % dan kategori baik sebesar 44,4 %.

Dari hasil penelitian ini dapat di lihat adanya peningkatan kemampuan pemain bulu tangkis dalam melakukan smash pada latihan dengan menggunakan media audiovisual. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Akbaruddin & Arby, (2020), yang menyatakan bahwa adanya pengaruh metode audiovisual terhadap keterampilan smash bulutangkis dengan persentase 57,5 % kategori sangat baik dan 7,5 dengan kategori baik. Media pembelajaran audiovisual merupakan salahsatu media pembelajaran yang efektif karena media ini menggabungkan beberapa komponen seperti gambar, video dan suara sehingga dapat meningkatkan dan memperkuat minat dan pemahaman siswa.

Selain menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Aiinun & Wijanarko, (2018), yang membandingkan antara media audiovisual dan imagery terhadap hasil belajar keterampilan smahs bulutangkis dimana media lebih efektif daripada media imagery, hal ini dikarenakan pada media audiovisual dalam menyampaikan pesan mencakup unsur gerak

sehingga pemain dapat melihat contoh yang diperagakan oleh model dalam menyampaikan pesan .

Simpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pemakaian media audio visual terhadap peningkatan kemampuan teknik dasar smash terhadap siswa Sekolah menengah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiinun, N. S., & Wijanarko, B. (2018). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Imagery Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 18(2), 25–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.36728/jis.v18i2.733>
- Akbaruddin, A., & Arby, K. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Smash Bulutangkis. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(2), 18–25. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i2.16>
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/723>
- Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, R. (2019). Efektivitas media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5, 55–69.
- Grice, T. (2007). Bulutangkis: Petunjuk untuk pemula dan lanjutan. In *Penerbit PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta*.
- Gustaman, G. P. (2019). Hubungan Footwork, Kekuatan Otot Tungkai Dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i1.512>
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8. www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/download/191/170
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada. http://perpustakaan.bppsdmk.kemkes.go.id//index.php?p=show_detail&id=1
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 5(2), 106–114. <https://doi.org/10.24036/MensSana.050220.02>
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar*. Deepublish.