

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK
DASAR SERVIS PENDEK DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS SISWA
KELAS VIII SMPN 2 TELUKJAMBE BARAT**

Sri Rahayu¹, Sutirna², Setio Nugroho³
^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang
jlsrir1@gmail.com¹, sutirna@staff.unsika.ac.id²,
setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine, analyze, and identify the influence of audio-visual media on basic short serve skills in badminton instruction at SMP Negeri 2 Telukjambe Barat. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a One Group Pretest Posttest Design. The population in this study consisted of 337 eighth-grade students, with a sample of 41 students selected using cluster random sampling. The instrument used was a short serve skill test in badminton. The results of this study showed significant results, as evidenced by the pretest average score of 50.80, which increased to 68.37 after the treatment and posttest. Additionally, the results of the paired sample t-test calculation yielded a significance value of 0.000 (sig. (2-tailed) < 0.05), indicating a significant effect on short serve skills between the pretest and posttest data. This means that there is a significant effect from the treatment that was administered. This effect is demonstrated by the increased influence of audio-visual media on basic short serve skills in badminton learning activities for eighth-grade students at SMP Negeri 2 Telukjambe Barat.

Keywords: physical education, audio-visual, short serve

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Servis Pendek Dalam Pembelajaran Bulutangkis SMP Negeri 2 Telukjambe Barat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan *pre-experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 337 siswa kelas VIII, sampel yang dipilih sebanyak 41 orang dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan servis pendek permainan bulutangkis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hasil yang signifikan dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 50.80 dan setelah diberikan *teratment* serta dilakukan *posttest* nilai rata-ratanya naik menjadi 68,37. Serta diikuti dengan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000 nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan servis pendek data *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil dengan perlakuan yang telah diberikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan peningkatan pengaruh media audio visual terhadap

keterampilan teknik dasar servis pendek dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Telukjambe Barat.

Kata Kunci: pendidikan jasmani, audio visual, servis pendek

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup. Pendidikan adalah memanusiaikan manusia muda. Pendidikan bukanlah menghilangkan harkat dan martabat sebagai manusia, melainkan menumbuhkan dan mempertinggi mutu dan hakekat serta martabat manusia. Oleh karena itu pendidikan sifatnya mempengaruhi bukan menghilangkan, sebab tidak ada yang hilang dalam proses pendidikan (Fauziah Nasution, Lili Yulia Anggraini, 2022). dapat membentuk kepribadian yang positif (Mubarok, 2022). Banyak manfaat yang bisa diperoleh jika seseorang mengenyam pendidikan. Diantara manfaat pendidikan adalah bisa membedakan mana hal yang baik dan yang tidak baik bagi dirinya, misalnya dalam perilaku, bertutur, mengambil keputusan, dan

sebagainya. Orang yang memiliki pendidikan tentu akan merasakan manfaatnya dalam kehidupannya.

Pendidikan jasmani dapat diartikan menjadi suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membangun pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dari aspek fisik, intelektual, keterampilan gerak, dan sikap yang dilakukan melalui kegiatan jasmani atau gerak tubuh, agar menjadi manusia yang sehat, cerdas, terampil dalam bergerak, dan berbudi pekerti luhur, sehingga dapat berpengaruh baik mengenai kualitas hidupnya di masa mendatang (Mustafa, 2022).

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari seluruh pendidikan dan memiliki tujuan aspek kebugaraan jasmani, keterampilan gerak keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat yang di rencanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dan suatu usaha untuk membuat bangsa indonesia sehat dan

kuat, diberikan kepada segala jenis sekolah (Fitron & Mu'arifin, 2022).

Pendidikan jasmani termasuk dalam kurikulum Pendidikan, kegiatan Pendidikan jasmani merupakan sub ilmu yang digunakan di sekolah sebagai alat mencapai tujuan Pendidikan dan kegiatan tersebut adalah Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam mendapatkan pengalaman belajar lewat hasil jasmani, dan olahraga yang tersusun secara sistematis.

Dalam jenjang pendidikan permainan bulutangkis merupakan materi permainan bola kecil yang diberikan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan bulutangkis diberikan disemua jenjang pendidikan mulai SD sederajat sampai SMA sederajat (Al Fariz & Januarto, 2022).

Pada jenjang SMP peserta didik memperoleh materi teknik keterampilan dasar permainan bulutangkis yang meliputi: cara memegang raket, melakukan servis, pukulan lob, pukulan backhand,

pukulan drive, netting, dan langkah kaki (Roji, Eva Yulianti 2017) dalam (Al Fariz & Januarto, 2022). Beberapa teknik dasar dalam permainan bulutangkis di atas sangatlah penting untuk dikuasai agar dapat bermain dengan baik, akan tetapi tingkat motorik setiap peserta didik berbeda-beda sehingga dapat terlihat tingkat penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis yang dimilikinya.

Dalam permainan bulutangkis teknik dasar servis merupakan pukulan pertama untuk mengawali permainan. Menurut (Hasanuddin, 2021) Servis merupakan salah satu teknik dasar yang sangat perlu untuk dikuasai. Servis dalam permainan bulutangkis (badminton) adalah suatu teknik dasar tembakan untuk mengalahkan lawan bermain karna dapat dilakukan dengan kekuatan kontrol penuh. Servis dalam bulutangkis ada 2 yaitu servis pendek dan servis Panjang. Servis pendek merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam permainan

bulutangkis (James Poole, 2013) dalam (Sadzali, 2023). Untuk lebih memudahkan siswa dapat melakukan dengan baik, maka diperlukan media sebagai sumber belajar agar anak didik tersebut dapat menguasai gerakan dasar dengan benar.

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Alfian et al., 2024).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat di terapkan untuk dapat membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan pemanfaatan media berbasis audio visual (Solihin, 2020). Media audio visual adalah media yang melibatkan indera

pendengaran dan pengelihatannya sekaligus dalam satu proses.

Menurut (Defa Saputra et al., 2023) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide, sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan.

Maka dari itu untuk memudahkan pemahaman siswa, lebih baik memilih inovasi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran bulutangkis, dimana media audio visual ini menampilkan unsur gambar dan suara. Jenis media audio visual adalah jenis media yang

memanfaatkan kemajuan teknologi yang terjadi pada era modern sekarang yang meliputi jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Dengan media audio visual ini dapat membantu proses belajar dan menjadi proses pembelajaran yang baru untuk guru dan tentunya akan membuat siswa belajar dengan lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran yang berlangsung karena tidak hanya mengandalkan buku saja tapi juga media audio visual yang berupa video yang lebih menarik untuk dilihat siswa dan membangkitkan motivasi belajar dalam pembelajaran bulutangkis dengan materi servis pendek.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMPN 2 Telukjambe Barat, guru penjas belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu media audio visual sebagai bahan ajar dalam pembelajaran keterampilan servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis di sekolah. Maka dari itu hasil diatas peneliti mengambil langkah untuk menggunakan media audio visual dalam penguasaan servis pendek terhadap pembelajaran bulutangkis di SMPN 2 Telukjambe Barat, dan

apakah terdapat pengaruh dalam penguasaan keterampilan servis pendek pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *eksperimen*, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, satu kelompok diberi tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media audio visual, dan setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*).

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas VIII SMPN 2 Telukjambe Barat yang berjumlah 337 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Cluster Random Sampling*, setelah dilakukan pengundian yang menjadi sampel pada penelitian yaitu kelas VIII G yang berjumlah 41 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen kisi-kisi tes keterampilan servis pendek. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 25 *For Windows*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sebagai syarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Penelitian ini

menggunakan teknik Shapiro-Wilk dengan kriteria: jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan sebaliknya. Hasil uji normalitas selengkapnya ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.120	41	.144	.976	41	.531
posttest	.112	41	.200*	.959	41	.149

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal (*pretest*) hasil servis pendek pada pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII-G SMPN 2 Telukjambe Barat diperoleh skor $L_{hitung} = 0,531$ dengan $n = 41$, dan L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari L_{hitung} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal (*pretest*) hasil servis pendek pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII-G SMPN 2 Telukjambe Barat berdistribusi normal.

Sedangkan data tes akhir (*posttest*) hasil servis pendek pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII-G SMPN 2 Telukjambe Barat skor

$L_{hitung} = 0,149$ dengan $n = 41$ dan L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari L_{hitung} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir (*posttest*) hasil servis pendek pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII-G SMPN 2 Telukjambe Barat berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas, data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan ke uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan kriteria: jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dianggap homogen. Hasil uji homogenitas ditampilkan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
pretest	Based on Mean	2.333	10	20	.051
	Based on Median	1.385	10	20	.256
	Based on Median and with adjusted df	1.385	10	3.610	.416
	Based on trimmed mean	1.978	10	20	.093

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan uji homogenitas berbantuan SPSS dengan *based on mean*, diketahui dalam perhitungan *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran servis pendek bulutangkis di SMPN 2 Telukjambe Barat dapat di peroleh nilai signifikan $0,051 > 0.05$, maka variasi pada setiap sampel sama (Homogen).

Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan

dilanjutkan dan yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil belajar siswa dalam *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Merujuk pada tabel dapat dilakukan uji *paired sample t-test* hal ini dikarenakan data berdistribusi normal. Adapun uji ini dibantu dengan menggunakan *SPSS 25 For Windows*.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Paired Differences						t	df	Sig. (2- tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				

Pair	pretest								
1	-	-9.561	5.035	.786	-11.150	-7.972	-12.159	40	.000
	posttest								

Berdasarkan tabel diatas memperoleh nilai *mean* sebesar - 9,561, yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Nilai *standar deviation* adalah 5,035, dan *standar error* sebesar 0,786.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai t_{hitung} sesuai dengan nilai t pada table 4.8 yaitu -7,972. Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari taraf signifikansi (α) = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media audio visual terhadap keterampilan servis pendek dalam kegiatan pembelajaran siswa kelas VIII-G SMPN 2 Telukjambe Barat.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data menggunakan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa tes yang telah peneliti lakukan di SMPN 2 Telukjambe Barat mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian ini

pertemuan dilakukan sebanyak 8 kali, dengan pertemuan pertama di lakukannya *pretest* pada 41 siswa atau responden untuk mengetahui sejauh mana keterampilan servis pendek siswa. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan selama 6 kali pertemuan dan di akhiri dengan 1 kali pertemuan yaitu *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dalam peningkatan keterampilan servis pendek dengan media audio visual.

Berdasarkan hasil pengolahan data, nilai rata-rata pretest keterampilan teknik dasar servis pendek siswa kelas VIII SMPN 2 Telukjambe Barat sebelum diberikan perlakuan adalah 50,80. Setelah pembelajaran menggunakan media audio visual, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 68,37. Peningkatan sebesar 17,57 poin ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam keterampilan servis pendek siswa. Penurunan standar deviasi pada *posttest* juga menunjukkan hasil belajar yang lebih merata di antara siswa. Media audio visual terbukti mampu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap gerakan servis pendek secara konkret dan menyeluruh.

Selanjutnya, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,146 dan 0,081 ($p > 0,05$). Uji homogenitas juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,247, yang berarti data memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui pengaruh perlakuan secara statistik. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Artinya, penggunaan media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan servis pendek siswa.

Hasil ini sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran audio visual mampu memfasilitasi proses belajar motorik karena melibatkan stimulus visual dan auditori yang mendukung pembentukan pemahaman gerakan. Siswa dapat menirukan gerakan secara lebih tepat karena melihat contoh visual dari

video pembelajaran, sehingga gerakan yang dilakukan menjadi lebih akurat. Selain itu, media audio visual juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media audio visual sangat disarankan dalam pembelajaran keterampilan olahraga, khususnya yang membutuhkan pemahaman gerakan secara detail seperti pada materi servis pendek bulutangkis.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 2 Telukjambe Barat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$). Media audio visual terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan motorik khususnya dalam pendidikan jasmani.

Oleh karena itu, media audio visual dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keterampilan teknik olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fariz, A., & Januarto, O. B. (2022). Meningkatkan Performa Bermain Bulutangkis Siswa SMP: Review Article. *Sport Science and Health*, 4(7), 588–589. <https://doi.org/10.17977/um062v4i72022p588-589>
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Defa Saputra, N., Luthfi Dharmawan, M., Fauzi Dermawan, D., Zinat Achmad, I., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Singaperbangsa Karawang Abstract, U., & Author, C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari, 2023*(4), 359–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7681207>
- Fauziah Nasution, Lili Yulia Anggraini, K. P. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Fitron, M., & Mu'arifin, M. (2022). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264–271. <https://doi.org/10.17977/um062v2i52020p264-271>
- Hasanuddin, M. I. (2021). Analisis Tingkat Keberhasilan Servis Pendek Forehand Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1, 42–46.
- Mubarok, D. (2022). Pendidikan Jasmani Perspektif Sayyid Qutub. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 2(1), 69–76.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Sadzali, M. (2023). Analisis Percaya Diri Terhadap Kemampuan Servis Pendek Pada Permainan Bulutangkis Himpunan Mahasiswa Olahraga Sulawesi Barat. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 4(1), 69–76. <http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JPHR/article/view/1546>
<http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR/article/download/1546/869>
- Solihin, A. O. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tenis Meja. *Jpoe*, 2(2), 247–259. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i2.111>