

**PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG BULUTANGKIS SISWA KELAS
VII.1 MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
SMP NEGERI 2 SIAK HULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH

RAJA IRDAM RIOLIN

146611198

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG BULUTANGKIS SISWA KELAS
VII¹ MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
SMP NEGRI 2 SIAK HULU

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH

RAJA IRDAM RIOLIN
NPM 146611198

Pembimbing Utama

Novri Gazali, S.Pd, M.Pd
NIDN. 101711872

Pembimbing Pendamping

Romi Cendra, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1016058703

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL :

**PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG BULUTANGKIS SISWA
KELAS VIII MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL SMP
NEGRI 2 SIAK HULU**

Dipersiapkan oleh :

Nama : **RAJA IRDAM RIOLIN**
NPM : 146611198
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Pembimbing Utama



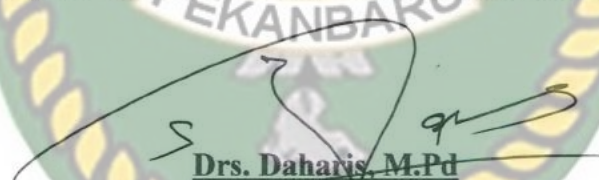
Novri Gazali, S.Pd, M.Pd
NIDN. 101711872

Pembimbing Pendamping



Romi Cendra, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1016058703

Mengetahui
Ketua Program Studi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Drs. Daharis, M.Pd
NIP. 19611231 196802 1 002
NIDN. 0020046109

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau
a/n Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Sri Annah S, S.Pd., M.Si
NIP. 19701007 1998032002
NIDN. 0007107005

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : RAJA IRDAM RIOLIN
NPM : 146611198
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG
BULUTANGKIS SISWA KELAS VIII
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL SMP NEGRI 2 SIAK HULU.

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama



Novri Gazali, S.Pd, M.Pd
NIDN. 101711872

Pembimbing Pendamping



Romi Cendra, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1016058703

Mengetahui

Ketua Program Studi Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau



Drs. Daharis, M.Pd
NIP . 19611231 196802 1 002
NIDN. 0020046109

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : RAJA IRDAM RIOLIN
NPM : 146611198
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul : “**PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG BULUTANGKIS SISWA KELAS VIII MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL SMP NEGRI 2 SIAK HULU**”.

Dengan surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Novri Gazali, S.Pd, M.Pd
NIDN. 101711872



Romi Cendra, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1016058703

ABSTRAK

RAJA IRDAM RIOLIN (2019) : Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VIII1 Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negeri 2 Siak Hulu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan servis panjang bulutangkis melalui media pembelajaran audio visual serta menambah pemahaman dalam melaksanakan servis panjang pada siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu dengan jumlah 32 orang yang terdiri dari 16 putra dan 16 putri. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah total sampling dengan demikian jumlah sampel adalah 32 orang siswa. Hasil penerapan media pembelajaran audio visual didapatkan rata-rata hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis adalah 71 dengan jumlah siswa tuntas atau lulus sebanyak 66%. Penerapan media pembelajaran audio visual pada siklus II didapatkan rata-rata hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis sebesar 79 dan jumlah siswa tuntas atau lulus sebanyak 91%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu..

Kata kunci : Media Pembelajaran Audio Visual, Servis Panjang Bulutangkis

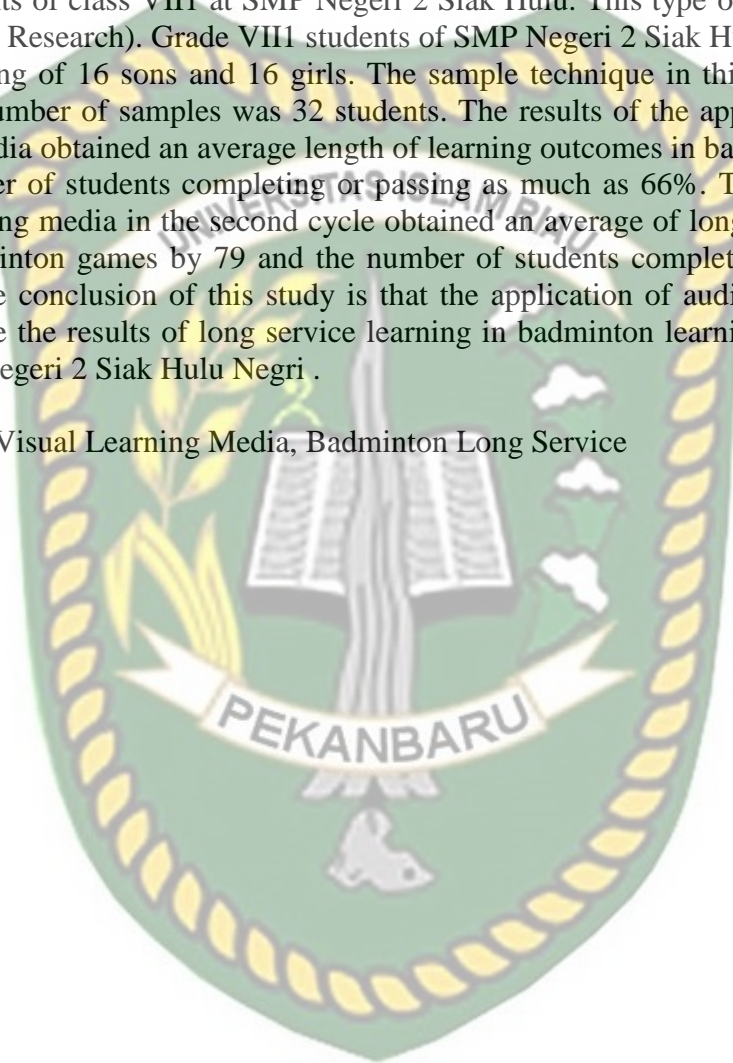


ABSTRACT

RAJA IRDAM RIOLIN (2019): Improvement of Badminton Long Service Results for Class VIII1 Students Through Audio Visual Learning Media of SMP Negeri 2 Siak Hulu.

The purpose of this study was to determine the improvement of badminton long service skills through audio visual learning media and increase understanding in carrying out long service delivery for students of class VIII1 at SMP Negeri 2 Siak Hulu. This type of research is PTK (Classroom Action Research). Grade VIII1 students of SMP Negeri 2 Siak Hulu with a total of 32 people consisting of 16 sons and 16 girls. The sample technique in this study was total sampling so the number of samples was 32 students. The results of the application of audio visual learning media obtained an average length of learning outcomes in badminton games is 71 with the number of students completing or passing as much as 66%. The application of audio-visual learning media in the second cycle obtained an average of long service learning outcomes in badminton games by 79 and the number of students completing or passing as much as 91%. The conclusion of this study is that the application of audio visual learning media can improve the results of long service learning in badminton learning in grade VIII1 students of SMP Negeri 2 Siak Hulu Negri .

Keywords: Audio Visual Learning Media, Badminton Long Service





Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

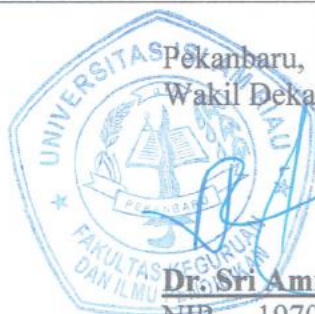
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Bimbingan Skripsi terhadap :

Nama : RAJA IRDAM RIOLIN
 NPM : 146611198
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing Utama : Novri Gazali, M.Pd
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VIII Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negeri 2 Siak Hulu**

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
02-03-2018	Judul diterima dan diberikan pembimbing	
29-04-2018	Tabahkan teori tentang servis panjang bulutangkis dilengkapi dengan gambar	
19-09-2018	Perbaiki teknik analisa data dan juga pahami tes penelitian	
22-09-2018	Lengkapi daftar isi dan cantumkan semua referensi kutipan pada daftar pustaka	
21-01-2019	Acc ujian seminar	
07-02-2019	Seminar proposal	
25-03-2019	1) Tambahkan teori 2) Perbaiki pembahasan dan tambahkan teori 3) Tambahkan jurnal	
04-10-2019	- Perbaiki kesimpulan dan pembahasan - Buat abstrak - Buat berita acara bimbingan	
07-10-2019	Lengkapi lembar pengesahan	
09-10-2019	Acc ujian skripsi	

Pekanbaru, Oktober 2019
 Wakil Dekan Bidang Akademik












Dr. Sri Amnah S, S.Pd., M.Si
 NIP. 19701007 1998032002
 NIDN. 0007107005

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Bimbingan Skripsi terhadap :

Nama : RAJA IRDAM RIOLIN
NPM : 146611198
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing Pendamping : Romi Cendra, S.Pd, M.Pd
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VIII Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negeri 2 Siak Hulu**

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
02-03-2018	Judul diterima dan diberikan pembimbing	
25-11-2018	Perbaiki hasil observasi	
12-12-2018	- Tambahkan teori tentang metode resiprokal - Pahami PTK - Tunjukkan buku referensi	
25-01-2019	Acc ujian seminar	
07-02-2019	Ujian seminar	
28-03-2019	Tambahkan buku referensi servis panjang bulutangkis dan media pembelajaran audio visual yang baru serta pelajari pengembangan instrumen penelitian	
02-10-2019	Perbaiki analisa data dan juga perbaiki pembahasan	
05-10-2019	Perbaiki abstrak dan lengkapi lembar pengesahan	
09-10-2019	Acc Ujian Skripsi	

Pekanbaru, Oktober 2019
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Sri Amnah S, S.Pd., M.Si
NIP. 19701007 1998032002
NIDN. 0007107005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAJA IRDAM RIOLIN
NPM : 146611198
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Judul skripsi : **Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VIII Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negri 2 Siak Hulu**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri yang dibimbing oleh dosen pembimbing yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya pegang dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun

Pekanbaru, Oktober 2019



RAJA IRDAM RIOLIN
146611198

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **“PENINGKATAN HASIL SERVIS PANJANG BULUTANGKIS SISWA KELAS VIII MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL SMP NEGRI 2 SIAK HULU”**. Penulisan skripsi ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari segala bantuan dan bimbingan dari semua pihak, sehingga pada kesempatan ini pula penulis dengan ketulusan hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Novri Gazali, S.Pd, M.Pd sebagai dosen pembimbing pendamping saya, yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini
2. Bapak Romi Cendra, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing utama saya yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku Ketua Program Studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
4. Bapak dan ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran dan berbagai disiplin ilmu kepada peneliti selama peneliti belajar di Universitas Islam Riau.
7. Seluruh staf tata usaha prodi penjasokesrek yang telah membantu dalam urusan perizinan dan administrasi penelitian ini.
8. Teristimewa ayahanda Raja Maskur dan ibunda Swarmi, Kakanda Raja Ilma Yunita dan Adinda Raja Rahmad Fadh yang telah memberikan dukungan dari segala bidang selama peneliti menyelesaikan studi ini.
9. Teman-teman seperjuangan prodi penjasokesrek angkatan 2014 yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan di prodi penjasokesrek Universitas Islam Riau.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sudah berusaha semaksimal mungkin. Jika masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Akhirnya harapan, semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi penulis dan pembaca lainnya, Amin Ya Rabbal Alamin....

Pekanbaru, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Permainan Bulutangkis	7
a. Pengertian Permainan Bulutangkis	7
b. Servis Panjang Bulutangkis	10
c. Teknik Servis Panjang Bulutangkis	12
d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Servis Panjang Bulutangkis	13
2. Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Manfaat Media Pembelajaran	16
c. Media Audio Visual	18
B. Kerangka Pemikiran.....	21
C. Pertanyaan Penelitian.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	28
C. Definisi Operasional	29
D. Pengembangan Instrumen	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	32
1. Penerapan Media pembelajaran audio visual Untuk Meningkatkan Hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus I	32
2. Penerapan Media pembelajaran audio visual Untuk Meningkatkan Hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus II.....	38
B. Analisa Data	44
C. Pembahasan	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	47
B. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Jumlah Siswa Kelas VII 1	28
2. Variable Kemampuan Servis Panjang Bulutangkis.....	30
3. Distribusi Frekuensi Kemmapuan Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu Pada Siklus I	36
4. Distribusi Frekuensi Kemmapuan Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu Pada Siklus II	42
5. Data Hasil Peningkatan dari Siklus I Dan Siklus II	44



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. cara melakukan servis panjang bulutangkis	12
2. Proses komunikasi menggunakan Media Dengan Proses Belajar.	18



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Histogram Distribusi Frekuensi Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu pada Siklus 1	37
2. Histogram Distribusi Frekuensi Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu pada Siklus II	42
3. Histogram Distribusi Frekuensi Perbandingan Rata-Rata Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negri 2 Siak Hulu pada Siklus I dan Siklus II	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus.....	50
2. RPP	54
3. Nilai Siswa Siklus I.....	62
4. Nilai Siswa Siklus II.....	63
5. Nilai siswa setelah perbaikan siklus II.....	64
6. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar siswa siklus I.....	65
7. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar siswa siklus II	66
8. Dokumentasi Penelitian	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di Negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai satu bangsa biasanya di pakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu dan berkualitas tinggi, agar bangsa Indonesia memiliki warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetensi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemajuan bekerja sama yang efektif.

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, diantaranya melalui proses belajar-mengajar. Proses kegiatan belajar-mengajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan, pengertian ini cukup sederhana akan tetapi bila pengertian ini ditelaah lebih mendalam, maka akan terlihat lebih rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam pengelolaan pelajaran itu sendiri. Kegiatan belajar yang berlangsung disekolah bersifat formal, sengaja direncanakan dengan bimbingan guru dan bentuk pendidikan lainnya, apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh

siswa di tuangkan dalam tujuan belajar, dipersiapkan bahan yang harus di pelajari, dan dipersiapkan juga metode pembelajaran yang sesuai dan di lakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa sejalan dengan permasalahan belajar mengajar, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas.

Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial dan emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peran pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Di dalam pendidikan jasmani terdapat cabang olahraga bulutangkis yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Banyak manfaat yang di peroleh dengan bermain bulutangkis yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi *anatomis*, *fisiologis*, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaat bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter yang baik.

Saat ini bulutangkis dimainkan diseluruh Indonesia maupun negara-negara didunia karena permainan bulutangkis merupakan permainan yang menyenangkan, pada dasarnya permainan bulutangkis menggunakan raket dan kok yang di pukuli. Kok tersebut melampaui net yang direntangkan di tengah lapangan. Bulutangkis dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi sisi yang bertujuan untuk memukul bola atau kok (*shuttle cock*) melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah di tentukan.

Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai pemain badminton agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar tersebut yaitu: 1. servis pendek, 2. servis panjang, 3. *smash*. Ketiga dari teknik dasar tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang servis yang lebih tepatnya servis pendek. Servis pendek adalah servis yang diarahkan pada bagian depan lapangan lawan. Servis ini biasa dilakukan pada permainan ganda, tetapi akhir-akhir ini pemain tunggal juga bisa melakukan servis pendek. Hal itu terjadi karena penerima servis pendek dipaksa untuk mengembalikan kok dari bawah atau samping, sedangkan untuk melakukan penyerangan yang paling berpeluang apabila memiliki kesempatan untuk melakukan pukulan dari atas kepala. Servis pendek biasa digunakan dalam pertandingan ganda karena perbedaan panjang bidang servis. Dalam permainan tunggal, anda dapat melakukan servis hingga ke garis belakang lapangan lawan yang berjarak 6,70 meter (20 kaki) dari net, tetapi dalam permainan ganda, anda harus mengarahkan servis anda ke bidang 76 cm (2 stengah kaki) lebih pendek.

Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan servis pendek dari siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak hulu masih rendah dikarenakan masi banyak siswa yang tidak mencapai nilai 7,5 diamana nilai tersebut menjadi KKM atau standar kelulusan mata pelajaran PJOK, banyaknya diantara mereka yang masih kurang menguasai teknik servis panjang bulutangkis, hal tersebut diamati oleh peneliti pada saat melakukan PPL di sekolah tersebut, belum banyak digunakan media pembelajaran media audio visual dalam menyampaikan materi PJOK, dan pada saat pengamatan di SMP Negri 2 Siak Hulu, sarana dan prasarana

juga masi belum lengkap. Seperti kok dan raket yang masi terbilang sedikit sehingga perlu waktu yang banyak untuk siswa dapat melakukan praktik pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran bulutangkis.

Dengan demikian tampak bahwa tingkat kegagalan servis panjang pada siswa kelas VII¹ SMP Negri 2 Siak Hulu masih cukup besar, oleh karna itu perlu kiranya dipilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang termasuk dalam pemain bulutangkis yang masih dalam tahap belajar. Jadi guru harus lebih jeli lagi dalam memilih pembelajaran media audio visual yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, dalam hal ini penggunaan media audio visual sangat penting agar pesrta didik termotivasi dan memahami lebih jelas teori dan praktek dalam bermain bulutangkis khususnya servis panjang.

Untuk mengetahui hal tersebut perlu dibuktikan penelitian berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul. “ Peningkatan Hasil Servis Panjang Bulutangkis Siswa Kelas VII¹ Melalui Media Pembelajaran Audio Visual SMP Negri 2 Siak Hulu”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berberapa masalah yang dihadapi, yaitu:

1. Masih ada diantara siswa yang kurang memahami teknik servis panjang bulutangkis secara baik dan benar.
2. Belum digunakannya media pembelajaran media audio visual dalam menyampaikan materi PJOK.
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran bulutangkis

4. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dengan pelajaran yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terbatasnya masalah waktu, tenaga dan biaya yang tersedia dan juga mengingat agar tidak terlepas dari penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut: “meningkatkan kemampuan servis panjang bulutangkis melalui media pembelajaran audio visual”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan servis panjang bulutangkis melalui media pembelajaran audio visual serta menambah pemahaman dalam melaksanakan servis panjang pada siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

1. Bagi peneliti bermanfaat sebagai wahana menambah pengalaman pada dunia pendidikan, dapat menambah hubungan kerjasama antar suatu tim, dapat

mengidentifikasi suatu masalah atau fakta secara sistematis, dan menambah keyakinan dalam pemecahan suatu masalah.

2. Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan.
3. Bagi guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.
4. Bagi sekolah hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.
5. Bagi Universitas hasil penelitian dapat bermanfaat menambah pustaka sebagai literatur bagi penelitian dan dapat menambah referensi untuk masyarakat umum
- 6 .Bagi dunia pendidikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran yang lebih mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan inovatif, kreatif, dan menyenangkan.
7. Bagi peneliti selanjtnya bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual dalam menunjang pembelajaran di kelas, dan menjadi referensi untuk melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis ini merupakan permainan yang termasuk paling banyak dimainkan. Hampir di seluruh dunia mengenal dan memainkan permainan olahraga bulutangkis ini, terutama Negara-negara yang berada di benua Asia dan Eropa. Olahraga bulutangkis ini juga digemari oleh seluruh kalangan, baik itu laki-laki dan perempuan. Boleh dikatakan olahraga ini sudah sangat populer dan digemari oleh lapisan masyarakat, khususnya di Indonesia.

Dengan semakin banyak pusat-pusat olahraga, dan semakin baiknya standar pendidikan jasmani disekolah-sekolah, serta semakin banyak fasilitas olahraga, membuat permainan bulutangkis ini dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Bulutangkis adalah suatu permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukuli melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk siapa saja dalam bentuk tunggal, ganda, maupun ganda campuran.

Aksan (2012;14) berpendapat bulutangkis atau badminton adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi menjadi dua oleh jarring atau net. Para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttlecock*, dengan raket melewati net dan jatuh di bidang

permainan lawan. Tiap pemain atau pasangan hanya boleh memukul kok sekali sebelum kok melewati net. Sebuah hitungan berakhir jika kok menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.

Selanjutnya Ishak (2012:107) Bulutangkis adalah suatu cabang olahraga yang tidak mengenal umur maupun jenis kelamin. Artinya dapat dimainkan oleh setiap kelompok umur baik laki-laki maupun perempuan. Dapat dianggap sebagai permainan rekreasi, dapat pula sebagai olahraga yang mempunyai teknik yang harus dipelajari dan ditanggulangi dengan sungguh-sungguh (dilatih). Gerakan-gerakan yang dilakukan dalam bermain bulutangkis merupakan reaksi-reaksi motorik yang dihasilkan dari proses rangsangan pandangan, syaraf perintah melalui proses informasi pada sistem syaraf.

Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa permainan bulu tangkis merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh pria maupun wanita. Permainan ini memiliki nilai hiburan dan juga dapat ditekuni menjadi olahraga prestasi. Untuk memainkan olahraga ini diperlukan fisik yang baik sehingga setiap teknik dasar yang dikuasai dapat dilakukan dengan sempurna.

Beda halnya dengan pendapat ishak sedangkan Menurut jurnal Setiawan (2014) menjelaskan dalam pembelajaran ekstrakurikuler bulutangkis diperlukan teknik dasar bermain bulu tangkis yang baik agar permainan bulu tangkis dapat berjalan dengan baik dan efisien. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah servis, servis ada dua macam yaitu servis panjang dan servis pendek backhand dan forehand. Servis pendek adalah servis yang jatuhnya arah servis

sedekat mungkin dengan servis dan posisi pegangan raket berada pada posisi backhand.

Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa untuk memulai sebuah permainan bulutangkis dilakukan dengan cara melakukan pukulan servis. Terdapat 2 jenis servis yang dapat dilakukan yaitu servis panjang maupun servis pendek. Setiap servis memiliki karakteristik tersendiri tergantung situasi permainan. Servis panjang biasanya dilakukan untuk pemain tunggal dan servis pendek dilakukan untuk permainan ganda.

Selanjutnya Menurut Putri (2012:2) Pada permainan bulutangkis ada empat hal pokok yang sangat penting untuk parameter peningkatan kualitas atlet dan prestasi yang dapat diraih, antara lain kemampuan fisik, teknik, strategi atau taktik, dan mental.

Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa setidaknya terdapat empat parameter penting yang harus dikuasai dan menjadi nilai dasar yang dapat menjadi tolak ukur kesuksesan seseorang dalam menekuni olahraga bulutangkis. Kesemua faktor ini terhubung dan tidak dapat dipisahkan agar prestasi menjadi maksimal dan dapat dibanggakan.

Menurut Juang (2015:2) menjelaskan tujuan masyarakat melakukan olahraga permainan ini disamping untuk rekreasi juga untuk meningkatkan prestasi. Di Indonesia mulai banyak bermuculan klub-klub bulutangkis yang membina dan melatih calon atlet bulutangkis sejak usia dini. Juga banyak kejuaraan bulutangkis yang telah diselenggarakan di Indonesia. Mulai dari level Kabupaten/Kota, Provinsi, hingga tingkat Nasional.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk kedalam kelompok olahraga permainan yang dimainkan dalam bentuk tunggal dan ganda dengan menggunakan alat raket sebagai pemukul dan kok sebagai objek yang dipukul dan dimainkan oleh dua tim yang saling berlawanan. Bulutangkis dapat dimainkan dalam maupun diluar lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran yang panjang dan lebar di pinggir lapangan. Setelah kita coba memahami karakteristik permainan bulutangkis dan mempelajari beberapa bentuk pola gerak dasar yang terkait dengan gerak dominan. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik atau keterampilan dasar permainan bulutangkis. Maka ada beberapa teknik dasar bulutangkis yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis. Yaitu: cara memegang raket, sikap berdiri, servis panjang, servis pendek dan gerakan kaki. Dari lima teknik dasar tersebut, teknik dasar yang ingin diteliti adalah salah servis pendek bulutangkis.

b. Servis Panjang Bulutangkis

Pada permainan bulutangkis, ada beberapa jenis servis yang sering digunakan. Menurut Dinata (2004: 15) ada tiga jenis servis, yaitu : a) servis pendek, b) servis panjang, dan 3) servis setengah tinggi atau *flick*. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*. Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan. Pukulan servis yang saya bahas dalam penelitian ini yaitu servis panjang.

Menurut Subarjah (2001: 34) *long servis* yang dilakukan dengan memukul *kock* dari bawah dan diarahkan ke bagian belakang atas lapangan permainan lawan. Servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal. Sedangkan menurut Tohar dalam Gazali dan Cendra (2018: 21), menyatakan bahwa servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya, dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan.

Menurut Purnama (2010: 18), menyatakan bahwa tujuan servis panjang yang baik antara lain :

- a. Untuk menghindari permainan depan bagi lawan yang bagus main *netting*.
- b. Untuk mempercepat kelelahan fisik lawan, pada saat lawan sudah mulai kehabisan tenaga.
- c. Mengukur kemampuan *smash* lawan, dan
- d. Membuka posisi depan lawan.

Servis panjang ini termasuk jenis pukulan *underhand stroke*, yaitu pukulan yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Servis panjang sering digunakan untuk permainan tunggal, sehingga diharapkan dengan laju *shuttlecock* yang melambung ke arah lapangan lawan, permainannya akan terjadi *realy* yang lama dan panjang. Dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan penuh agar *shuttlecock* yang dipukul jatuh menurun tegak lurus ke bawah, dengan daerah sasaran servis panjang adalah daerah belakang lapangan yaitu daerah yang mempunyai perbatasan antara garis batas belakang untuk permainan tunggal dan garis batas belakang untuk servis ganda dengan garis batas tengah dan garis batas tepi untuk permainan tunggal. Keterampilan tes servis panjang dapat digunakan

untuk mengukur kemampuan penguasaan servis yang melambung tinggi kebelakang di daerah bidang lapangan pihak lawan.

Dalam permainan bulutangkis servis merupakan modal awal untuk bisa memenangi pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa meraih angka jika tidak bisa meraih angka jika tidak bisa melakukan servis dengan baik. Menurut Subarjah (2001:34) menjelaskan *long service* atau servis panjang dilakukan dengan memukul kock dari bawah dan diarahkan ke bagian belakang atau lapangan lawan servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal, sehingga sering dinamakan dengan “*Deep Singel Service*”. Jenis servis ini dilakukan dengan pukulan *forhand*.

b. Teknik Servis Panjang Bulutangkis

Satu hal yang harus diperhatikan dalam melakukan servis panjang adalah: dengan melakukan servis panjang, maka pemain tersebut siap untuk menerima serangan, sebab dengan melakukan servis panjang maka posisi pemain dalam keadaan bertahan dan siap menerima serangan.



Gambar 1: cara melakukan servis panjang bulutangkis.
Aksan (2016: 66)

Aksan (2016: 66) menjelaskan cara melakukannya sebagai berikut:

1. Jenis servis ini terutama digunakan dalam permainan tunggal.
2. Kok harus dipukul dengan tenaga penuh agar kok melayang tinggi dan jatuh tegak lurus di bagian belakang garis lapangan lawan.
3. Saat memukul kok, kedua kaki terbua selebar pinggul dan kedua telapak kaki senantiasa kontak dengan lantai.
4. Perhatikan gerakan ayunan raket. Kebelakang, kedepan dan setelah melakukan pukulan harus dilakukan dengan sempurna serta diikuti gerak peralihan titik berat badan dari kaki belakang ke kaki depan yang harus berlangsung kontiniu dan harmonis.
5. Biasakan selalu konsentrasi sebelum memukul kok
6. Hanya dengan berlatih tekun dan berulang-ulang tanpa mengenal lelah, kita dapat menguasai teknik servis *forhand* tinggi dengan sebaik-baiknya.

Dari pendapat di atas menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan teknik servis pendek bulutangkis meliputi sikap berdiri, titik berat badan berada diantara kedua kaki, ayunan raket, posisi dan sikap berdiri lawan, variasi arah dan sasaran serta hindari menggunakan tenaga yang sangat berlebihan, agar kok bisa dapat terarah sesuai tujuan yang diinginkan.

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Servis Panjang Bulutangkis

Servis panjang merupakan salah satu bentuk keterampilan yang memiliki beberapa unsur gerakan yang dalam pelaksanaannya harus dikoordinasikan secara baik dan harmonis. Untuk menguasai gerakan servis panjang dengan baik, maka harus berlatih secara sistematis dan teratur dengan mengulang-ulang

gerakan dengan frekuensi sebanyak-banyaknya. Agar tugas ajar guru dapat dilakukan dengan baik, maka harus mampu menyajikan materi pelajaran yang baik akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa untuk menyerap atau menguasai tugas ajar yang diberikan. Tata urutan mengajar keterampilan olahraga termasuk servis panjang bulutangkis tersebut penting untuk dipahami dan diperlihatkan oleh guru. Pembelajaran keterampilan yang ditata dengan benar dan tepat akan diperoleh dari hasil belajar yang optimal.

2. Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Median merupakan alat, sarana, prantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Azhar (2011:3) mengatakan bahwa media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sependapat dengan Azhar menurut Nurseto (2011:19) menjelaskan bahwa Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Selanjutnya menurut Indriana (2011:13) mengatakan bahwa media adalah alat aluran komunikasi. Berberapa hal yang termasuk kedalam media adalah film, televise, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambing-lambang, seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar, dan lain sebagainya.

Menurut Ali (2009:12) menjelaskan bahwa media pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dosen dalam perkuliahan. Keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan dari kedua komponen utama yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran, kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan, penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempunyai kosikuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Senada dengan pendapat dengan Ali, Mediawati (2011:63) menjelaskan dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dosen sampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Sedangkan menurut Kurniawan (2013:9) menjelaskan bahwa Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran itu tidak harus mewah dan dibeli dengan harga yang mahal, tetapi media pembelajaran itu dapat dibuat sendiri dengan alat dan bahan yang sederhana dan ini pun dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi guna memperjelas, mengingat, memahami dan mengimplementasikan pengajaran atau memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran pengajaran sehingga siswa lebih memahami dan menguasai apa yang disampaikan oleh guru.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak factor, dan salah satunya tentu adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai prantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Dina Indriana (2011:48) menjelaskan media pengajar juga mempunyai manfaat yang

sangat penting bagi kesuksesan proses belajar dan mengajar serta tujuan pembelajaran. Nilai dan manfaat media pengajar adalah sebagai berikut:

1. Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa di konkretkan atau di sederhanakan melalui pemanfaatan media pengajar.
2. Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya, penggunaan CD, video, atau televisi untuk memberikan pelajaran tentang binatang buas seperti harimau, dan semacamnya. Atau, dapat menghadirkan binatang yang sudah tidak ada lagi, seperti dinosaurus, saat memberikan pelajaran tentang binatang prasejarah, dan lain semacamnya.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil kedalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek yang besar atau yang terlalu kecil tersebut. Misalnya, membahas tentang kapal, pesawat, candi, dan lain sebagainya. Atau menjelaskan tentang mikroba, virus, bakteri, dan lain semacamnya.
4. Memperlihatkan gerakan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film, biasanya memperlihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu detail kronologi ledakan. Demikian juga gerakan yang terlalu lambat sehingga bisa dipercepat untuk media pengajaran, seperti pertumbuhan benih, peroses mekarnya bunga, dan lain seabainya.



Gambar 2: Proses komunikasi menggunakan Media Dengan Proses Belajar Mengajar. Sadiman, dkk (2011:14)

c. Media Audio Visual

Dengan konsep belajar mengajar bukan saja akan mewarnai tindakan guru dalam pengelolaan pembelajaran, akan tetapi juga dapat menentukan rancangan media yang digunakan guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, salah satunya menggunakan media audio visual, bertujuan agar peserta didik dapat lebih jelas memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2013:91) menjelaskan media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin

ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasikan terhadap materi pembelajaran.

Menurut Rivai (2013:58) menjelaskan konsep pengajaran visual kemudian berkembang menjadi audio visual pada tahun 1940. Istilah ini bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandangan dan indra pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran audio visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman yang kongkret, tidak hanya didasarkan oleh kata-kata saja.

Sedangkan menurut Kustandi (2013:34) menjelaskan teknologi media audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Bersifat linear
- 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh perancang atau pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologi *behaviorisme* dan kognitif.
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan intraktif siswa yang rendah.

Selanjutnya menurut Haryoko (2009:3) menjelaskan bahwa media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena memiliki kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio visual

dibagi dua yaitu: media audio visual diam, media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*soud slide*), film bingkai suara dan cetak suara. Adapun media audio visual gerak yaitu, media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*. Ada pula menurut Purnowo, dkk (2014:130) menjelaskan bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, slide suara, dan sebagainya.

Menurut Wibowo (2013:72) menjelaskan bahwa media audio visual (lihat-dengar) lebih merangsang dalam penyampaian pesan-pesan/informasi yang disampaikan karena responden dapat melihat dan responden juga dapat mendengarkan isi pesan tersebut. Sehingga metode audio visual memiliki nilai rerata mean lebih tinggi dibandingkan dengan metode buku saku (lihat).

Menurut Purwanti (2015:43) menjelaskan bahwa Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang -dengar. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis: pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; dan kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua.

Dari beberapa pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media audio visual merupakan sebuah alat bantu untuk melakukan interaksi dengan menampilkan suatu gambar atau video, dan juga memperdengarkan. Dengan tujuan untuk memperjelas suatu informasi yang sulit dilihat atau didengar selain itu media audio visual juga akan lebih praktis untuk memberi atau mendapatkan informasi tanpa harus memakan waktu yang cukup banyak.

B. Kerangka Pemikiran

Dalam olahraga bulutangkis, seorang pemain dituntut untuk memiliki kreatifitas serangan mematikan, servis tidak merupakan satu-satunya cara untuk mendapatkan poin, kemampuan menempatkan kok yang sulit dijangkau oleh lawan memiliki peluang besar untuk mendapatkan poin, melalui servis pendek ini arah dan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan sehingga kesulitan untuk mengembalikan servis tersebut.

Kerangka pemikiran penelitian ini, menunjukkan bahwa servis panjang dan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan servis pendek, artinya seseorang yang dapat menerangkan dengan menggunakan media pembelajaran media audio visual dalam keterampilan servis panjang, maka dapat meningkatkan kemampuan servis panjang bulutangkis di SMP Negeri 2 Siak Hulu.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah: Apakah melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan

hasil belajar servis panjang dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu?

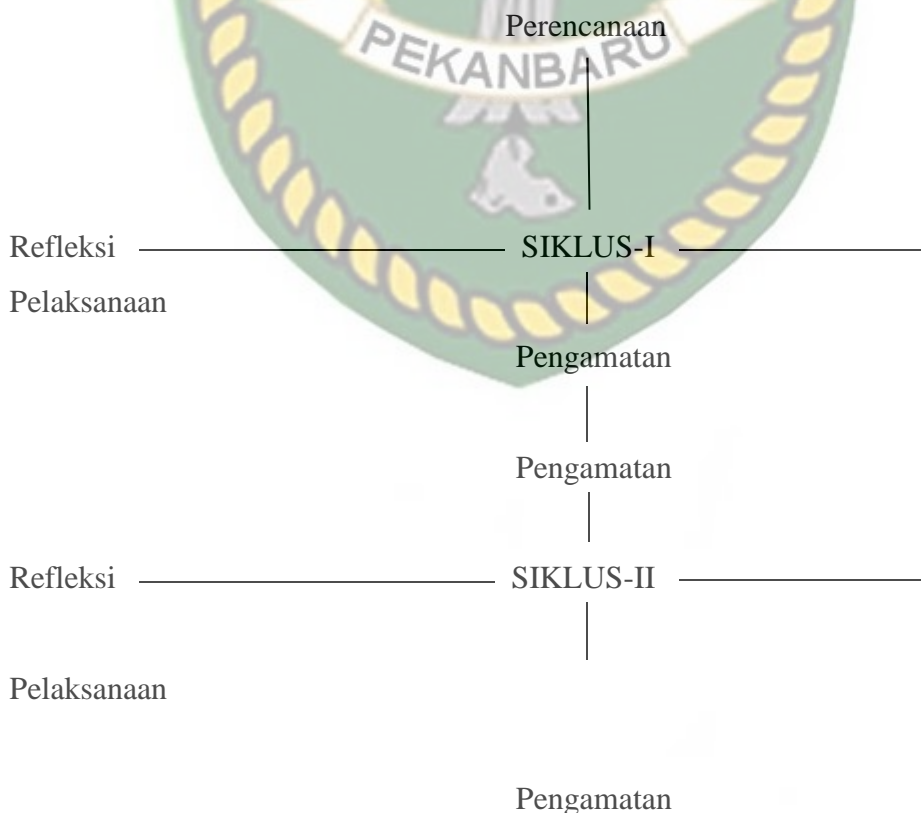


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom based action researach*). PTK merupakan suatu penemuan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan di dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Arikunto (2015:191), PTK adalah jenis penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan *profesionalisme* pendidik dalam proses belajar-mengajar di kelas dengan melihat kondisi nyata siswa. Menurut Arikunto (2015:191) Langkah tersebut dapat digambarkan:



Kegiatan yang dilakukan dalam setiap tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana yang diperlukan saat melakukan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Mengabsensi siswa untuk mengetahui siswa dapat mengikuti pembelajaran.
- 3) Menyampaikan materi tentang teknik servis panjang bulutangkis dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- 4) Menyiapkan contoh perintah atau seruan melakukan tindakan secara jelas.
- 5) Akan melaksanakan pemanasan.

b. Pelaksanaan

- 1) Menyiapkan alat yang digunakan sesuai materi pembelajaran
- 2) Mengamati pelaksanaan keterampilan pengajar latihan
- 3) Menganalisa penyusunan penggunaan alat pengajaran.
- 4) Membimbing pelaksanaan servis panjang bulutangkis.

Adapun pelaksanaan teknik servis pendek bulutangkis adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 2) Memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan servis panjang bulutangkis.

- 3) Agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, guru memerintahkan salahsatu siswa untuk mempraktikan teknik servis panjang.
- 4) Guru menganalisa apa yang telah diperaktikan oleh siswa.
- 5) Guru mempraktikan tahap-tahap gerakan untuk melakukan servis panjang pendek bulutangkis.
- 6) Guru memerintahkan salah satu siswa untuk mempraktikan servis panjang bulutangkis sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh guru.
- 7) Siswa yang lain memperlihatkan apa yang diperagakan dengan seksama.

c. Pengamatan

- 1) Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmanin dan rekreasi.
- 2) Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajar pendidikan jasmani dan rekreasi.
- 3) Mencatat hasil analisa cara mengorganisasikan latihan.
- 4) Mendokumentasikan cara pemanfaatan alat yang dipakai.
- 5) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

d. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi merupakan suatu tahap kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi sangat tepat dilakukan setelah guru sudah selesai melakukan tindakan, kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk mendiskusian implementasi rancangan tindakan yang telah dilakukan. Pada intinya tujuan dari kegiatan refleksi sebagai tahap evaluasi.

Apakah tindakan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan planning yang telah ditetapkan. Dari hasil refleksi inilah akan ditentukan perencanaan yang tepat untuk siklus berikutnya. Pada siklus berikutnya, kegiatan biasa sama aja dengan kegiatan sebelumnya, namun hanya kegiatan pada siklus kedua terdapat berbagai tambahan perbaikan dan pelaksanaan siklus terdahulu yang tentu saja hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

- 1) Metapkan materi pokok atau pembahasan yang akan dijadikan penelitian.
- 2) Menyusun instrument penelitian dari lembar observasi.
- 3) Menyusun lembar evaluasi.
- 4) Menyusun lembar refleksi.
- 5) Menyusun scenario pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan

Pada siklus II tindakan kelas akan disesuaikan dengan hasil refleksi. Sebagai prediksi langkah-langkah tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan petunjuk atau penjelasan dan memberikan kesempatan kepada siswa memperlihatkan dan melakukan gerakan servis pendek bulutangkis.

Adapun pelaksanaan servis pendek bulutangkis adalah sebagai berikut:

- 2) Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 3) Memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan servis panjang bulutangkis.

- 4) Agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan, guru memerintahkan salah satu siswa untuk mempraktikkan teknik servis panjang bulutangkis.
- 5) Guru menganalisa apa yang di peraktikan oleh siswa.
- 6) Guru mempraktikkan tahap-tahap gerakan untuk melakukan servis panjang bulutangkis.
- 7) Guru mempraktikkan sikap akhir gerakan saat melakukan servis panjang bulutangkis.
- 8) Guru memerintahkan salah satu siswa untuk mempraktikkan servis panjang bulutangkis sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh guru.
- 9) Siswa yang lain memperlihatkan apa yang diperagakan dengan seksama.

c. Pengamatan

- 1) Mengamati pengamatan dan pengorganisasian materi pengajaran.
- 2) Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama obesrvasi.
- 3) Memantau dalam jenis kegiatan pengajaran.
- 4) Mendokumentasikan penggunaan alat bantu sesuai dengan kompetensi.
- 5) Mengamati pelaksanaan pembelajaran.
- 6) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.
- 7) Mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap indicator dari semua proses.

d. Refleksi

Hasil obesrvasi dari pelaksanaan tindakan bahan referensi yang digunakan untuk perubahan, perbaikan dan meningkatkan pembelajaran.

- 1) Siswa tertarik melakukan kegiatan pengajaran.

- 2) Siswa semangat melakukan servis panjang bulutangkis.
- 3) Siswa berkeinginan untuk memperbaiki kesalahan saat melakukan servis panjang bulutangkis.
- 4) Siswa berkeinginan untuk meningkatkan hasil servis panjang bulutangkis.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2006:130) Populasi adalah keseluruhan objek penelitian . apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Jadi populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu. Dengan jumlah 32 orang, untuk jelasnya lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1: Jumlah Siswa Kelas VII¹

No	Siswa Kelas VII 1	Jumlah
1	Putra	16
2	Putri	16
	Jumlah Keseluruhan	32

Tata Usaha SMP Negeri 2 Siak Hulu

2. Sampel

Menurut Arikunto (2006:131) Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 32 orang di kelas VII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu.

C. Defenisi Oprasional

Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran, maka penelitian perlu untuk memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah penting dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Servis merupakan modal awal untuk bias memenangkan pertandingan bulutangkis. Seorang pemain tidak dapat memperoleh angka jika tidak bias melakukan servis dengan baik. Kita mengetahui bahwa angka/poin dalam permainan bulutangkis tidak akan tercipta jika pemain tidak mahir melakukan servis dengan benar.
- b. Servis panjang adalah servis dimana kok melintas jauh melewati net dan arah jatuh kok di belakang garis serang pemain lawan.
- c. Media pembelajaran audio visual merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara tampilan dan suara yang menjadi suatu materi untuk disampaikan kepada siswa.

D. Pengembangan Instrumen

Menurut Sugiyono (2016:102) instrumen adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam ataupun social yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variable penelitian. Instrumen merupakan hal yang sangat penting di dalam kegiatan penelitian. Hal ini dikarenakan perolehan suatu informasi atau data relevan atau tidaknya, tergantung pada alat ukur tersebut. Instrument penelitian dirancang untuk satu tujuan dan tidak akan bisa digunakan pada penelitan lain.

Table 2: Variable Kemampuan Servis Panjang Bulutangkis.

NO	Tahap dan Fase Penilaian	Penilaian	
		B	S
1	Pegangan menggunakan <i>handshake</i> atau berjabat tangan		
2	Berdiri dengan kaki diregangkan satu di depan dan satu di belakang		
3	Kok dipegang pada ketinggian pinggang		
4	Tangan yang memegang raket pada posisi <i>backswing</i> atau ayunan ke belakang		
5	Pergelangan tangan pada posisi menekuk		
6	Melepaskan kok di depan samping badan disertai dengan memindahkan berat badan dari kaki yang belakang ke kaki yang yg depan		
7	Menggunakan gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah dan menyentakan pergelangan tangan		
8	Melakukan kontak pada ketinggian lutut		
9	Melambungkan kok tinggi dan jauh		
10	Mengakhiri gerakan dengan raket mengarah ke atas lurus dengan gerakan kok		
11	Menyilangkan raket di depan dan di atas bahu tangan yang tidak memegang raket		
12	Memutar pinggul dan bahu		
Jumlah		12	

Keterangan skor:

B=Benar dan S=Salah.

(Grice didalam Fransiska 96: 2014)

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes ini berupa tes hasil belajar atau yang diberikan kepada siswa berupa tes praktik yang dilaksanakan setelah penerapan media pembelajaran audio visual dalam mengajarkan permainan bulutangkis servis

pendek. Penilaian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes untuk kerja (psikomotorik). Adapun rubrik unjuk kerja servis pendek dalam permainan bulutangkis ini adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data tes kemampuan teknik dasar penggunaan media pembelajaran audio visual pada siswa yang dapat meningkatkan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu pada siklus I dan siklus II. Kemudian data mengenai penelitian ini dicapai pada dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tes ini dilakukan pada jam pelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan mengawali pemaparan di kelas dan melihat dan menerapkan metode audio visual dengan menggunakan laptop dan infocus lalu diteruskan dengan pembelajaran dilapangan. Peneliti melakukan penilaian pada fase evaluasi di akhir jam pelajaran.berikut peneliti jabarkan secara rinci hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu menerapkan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar servis panjang permainan bulutangkispada siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu.

1. Penerapan Media pembelajaran audio visual Untuk Meningkatkan Hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilakukan agar kemampuan servis panjang permainan bulu tangkis dapat meningkatl. Oleh karea itu peneliti merancang program

pembelajaran sesuai dengan silabus. Peneliti merapkan media pembelajaran audio visual. Media pembelajaran audio visual yaitu merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara tampilan dan suara yang menjadi suatu materi untuk disampaikan kepada siswa, Metode ini memanfaatkan media video untuk menampilkan materi pembelajaran sehingga dapat dilihat dan dipelajari oleh siswa.

Dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini peneliti harus mempersiapkan alat-alat yang akan dibutuhkan yaitu antara lain Silabus yang telah dibuat, buku-buku yang sesuai dengan materi ajar atau buku penunjang dan sarana yang akan digunakan, dalam melaksanakan materi ini guru juga mempersiapkan alat-alatnya sebagai berikut: materi video, laptop, infocus dan peralatan penunjang lainnya., pada saat kegiatan pembelajaran telah selesai maka dibuat langkah-langkah sebagai berikutnya: Guru menyusun program yang akan diterapkan seperti siswa melakukan pemanasan terlebih dahulu dan pendinginan setelah materi selesai.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap awal yaitu pendahuluan, peneliti melakukan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu : berdoa, presensi, dan apersepsi (penayangan video pendek salah satu momen kemenangan permainan bulutangkis dan video tehnik dasar dalam permainan bulutangkis). Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Menampilkan materi menggunakan media audio visual.

Setelah di rasa cukup, maka peneliti meneruskan kegiatan bermain di lapangan. Kegiatan di lapangan Melakukan pemanasan dengan pendekatan bermain bulu tangkis sesuai kemampuan masing-masing peserta. Melakukan

rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* dan dengan metode audionvisual

Pada tahap mengamati, peneliti Membaca informasi tentang gerak fundamental permainan bola kecil melalui permainan bulutangkis (tehnik dasar pegangan raket, servis,tehnik memukul *kock forehand*) dari sumber lain. Peserta didik mengamati gerakan yang dilakukan oleh guru dan teman yang dijadikan model.

Pada tahap menanya peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang gerakan yang di demonstrasikan. Melakukan klarifikasi kepada guru mengenai berbagai hal yang belum dipahami. Menanyakan berbagai hal yang ingin diketahui lebih lanjut kepada teman sebaya atau guru.

Mengumpulkan informasi / Mencoba Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba gerakan yang di demontrasikan, yaitu beberapa teknik dasar memegang raket yang disesuaikan dengan pukulan secara berpasangan/berkelompok. Melakukan gerakan servis sendiri dengan sasaran. Melakukan gerakan servis berpasangan dengan pukulan *forehand*.

Tahap mengasosiasi berisikan kegiatan Peserta didik saling memberi masukan dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil pengamatan dan simpulan. Diteruskan dengan tahap mengomunikasikan yaitu melakukan permainan bulutangkis dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi gerakan memukul forehand dengan benar dan membuat kesimpulannya. yang telah dipelajari dengan menunjukkan nilai sportif, bertanggungjawab, menghargai perbedaan, kerja-sama, toleransi, disiplin dan

menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan secara wajar selama melakukan permainan.

c. Tahap Penutup

Kegiatan penutupan dilakukan yaitu : Pendinginan, berbaris, tugas-tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar (alokasi waktu ini sudah memperhitungkan persiapan mengikuti mapel lain). Melakukan refleksi dengan tanya jawab kepada peserta didik. Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran

d. Tahap Observasi

Setelah penulis melihat hasil observasi pada siswa Siklus I pertemuan ketiga secara umum siswa belum termotifasi dengan penerapan media pembelajaran audio visual, hal ini mungkin dikarenakan siswa merasa canggung hanya belajar dengan melihat video dengan sedikit keterangan dari guru. Namun secara garis besar siswa telah mengalami peningkatan kemampuan servis panjang walaupun masih banyak terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi standar untuk diluluskan. Selain masalah tersebut juga masih banyak siswa yang belum memperhatikan penjelasan guru di fase awal.

e. Analisis Data

Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan peneliti tentang penguasaan teknik dasar servis panjang dalam proses pembelajaran, peneliti mendapatkan hasil yang cukup menggembirakan walaupun masih banyak terdapat kelemahan-kelemahan dalam penerapan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa jumlah siswa yang lulus (nilainya diatas KKM = 75) berjumlah 21 orang siswa atau 66% dari 32 siswa. Jumlah siswa yang remedial berjumlah 11

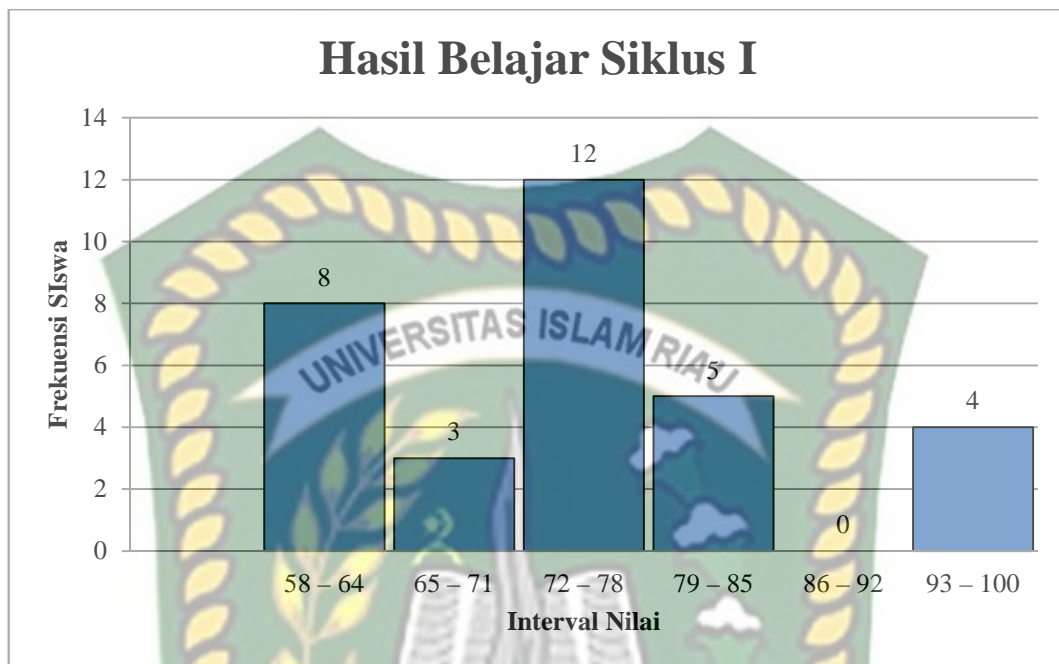
orang siswa atau 34% dari 32 siswa. Rata-rata nilai siswa secara keseluruhan adalah 74. Jumlah siswa yang remedial terdiri dari 7 orang putra dan 4 orang putri.

Peneliti juga menggambarkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi hasil penelitian pada siklus I. sebelumnya dapat dijabarkan bahwa Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 58 - 64 berjumlah 8 siswa atau dengan persentase 25%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 65 - 71 berjumlah 3 siswa atau dengan persentase 9%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 72 - 78 berjumlah 12 siswa atau dengan persentase 38%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 79 - 85 berjumlah 5 siswa atau dengan persentase 16%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 86 - 92 tidak terdapat satu orang pun atau persentasenya 0%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 93 - 100 berjumlah 4 siswa atau dengan persentase 13%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus I

No	Interval	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)
1	58 - 64	8	25%
2	65 - 71	3	9%
3	72 - 78	12	38%
4	79 - 85	5	16%
5	86 - 92	0	0%
6	93 - 100	4	13%
	Jumlah	32	100%

Data tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Grafik 1. Histogram Distribusi Frekuensi Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu pada Siklus 1

f. Refleksi Siklus I

Refleksi pada Siklus ini diperoleh data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan dideskripsikan penulis pada tahap ini. Ditinjau dari rencana pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan pelaksanaan tindakan serta cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis. Rata-rata skor teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis siswa sebesar 71. Jumlah siswa yang lulus atau tuntas 21 orang atau 66%. Bila dilihat dari rata-rata keseluruhan siswa belum mencapai KKM yaitu 75, dan juga bila dilihat jumlah siswa yang lulus masih dibawah target yaitu 80%. Keadaan ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal belum bisa dikatakan tercapai. Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat hasil belajar tersebut, maka berdasarkan hasil

penelitian dan pengamatan terhadap perbaikan pembelajaran pada Siklus I terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- a. Belum seluruh siswa serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru tidak terserap dengan baik.
- b. Tidak semua siswa yang serius memperhatikan video yang diputar sehingga akhirnya ketika praktek di lapangan menjadi tidak mengerti.
- c. Beberapa siswa masih terlihat canggung ketika melakukan praktek servis panjang permainan bulutangkis secara langsung.

2. Penerapan Media pembelajaran audio visual Untuk Meningkatkan Hasil belajar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus II

a. Tahap Persiapan

Setelah penulis lihat hasil dari Siklus I maka penulis dapat melihat kekurangan dalam mengajar, maka penulis akan menjelaskan materi ajar sesuai dengan evaluasi yang penulis lakukan diatas, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran mempersiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas, mempersiapkan bahan observasi dan semua alat yang diperlukan dalam menyusun skenario pelaksanaan tindakan. Pada siklus II peneliti hanya melibatkan siswa yang belum lulus pada siklus I. adapun jumlah siswa yang dilibatkan adalah 11 orang siswa yang remedial.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap awal yaitu pendahuluan, peneliti melakukan beberapa kegiatan pembelajaran yaitu : berdoa, presensi, dan apersepsi (penayangan video pendek salah satu momen kemenangan permainan bulutangkis dan video tehnik dasar

dalam permainan bulutangkis). Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Menampilkan materi menggunakan media audio visual.

Setelah di rasa cukup, maka peneliti meneruskan kegiatan bermain di lapangan. Kegiatan di lapangan Melakukan pemanasan dengan pendekatan bermain bulu tangkis sesuai kemampuan masing-masing peserta. Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* dan dengan metode audionvisual

Pada tahap mengamati, peneliti Membaca informasi tentang gerak fundamental permainan bola kecil melalui permainan bulutangkis (tehnik dasar pegangan raket, servis,tehnik memukul *kock forehand*) dari sumber lain. Peserta didik mengamati gerakan yang dilakukan oleh guru dan teman yang dijadikan model.

Pada tahap menanya peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang gerakan yang di demonstrasikan. Melakukan klarifikasi kepada guru mengenai berbagai hal yang belum dipahami. Menanyakan berbagai hal yang ingin diketahui lebih lanjut kepada teman sebaya atau guru.

Mengumpulkan informasi / Mencoba Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba gerakan yang di demontrasikan, yaitu beberapa teknik dasar memegang raket yang disesuaikan dengan pukulan secara berpasangan/berkelompok. Melakukan gerakan servis sendiri dengan sasaran. Melakukan gerakan servis berpasangan dengan pukulan *forehand*.

Tahap mengasosiasi berisikan kegiatan Peserta didik saling memberi masukan dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil pengamatan dan simpulan.

Diteruskan dengan tahap mengomunikasikan yaitu melakukan permainan bulutangkis dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi gerakan memukul forehand dengan benar dan membuat kesimpulannya. yang telah dipelajari dengan menunjukkan nilai sportif, bertanggungjawab, menghargai perbedaan, kerja-sama, toleransi, disiplin dan menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan secara wajar selama melakukan permainan.

c. Tahap Penutup

Kegiatan penutupan dilakukan yaitu : bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.

d. Tahap Observasi

Berdasarkan hasil evaluasi pada siswa Siklus II secara umum siswa sudah mengerti dengan penerapan media pembelajaran audio visual, karena mereka sudah terbiasa dengan metode tersebut. Beberapa aspek seperti: pemberian umpan balik oleh siswa terlihat beberapa siswa tidak bingung dan juga ragu-ragu dalam mempraktekkan materi servis panjang permainan bulutangkis.

e. Analisis Data

Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan peneliti tentang penguasaan teknik dasar servis panjang dalam proses pembelajaran, peneliti mendapatkan

hasil yang cukup menggembirakan walaupun ketuntasan atau jumlah siswa yang lulus belum mencapai 100%. Dari 14 orang yang mengikuti remedial atau dilibatkan pada siklus II 11 orang telah lulus atau nilainya diatas 75.

Guna melihat perolehan nilai secara keseluruhan setelah dilaksanan siklus II, peneliti menggabungkan nilai siswa pada siklus I dengan perbaikan pada siswa yang remedial pada siklus II. Hasilnya didapatkan rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 79 dan sudah diatas KKM yang ditetapkan. Jumlah siswa tuntas atau lulus adalah 29 atau 91% dari 32 orang siswa. Peneliti juga menggambarkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi hasil penelitian pada siklus II.

Sebelumnya dapat dijabarkan bahwa Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 58 - 64 berjumlah 1 siswa atau dengan persentase 3%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 65 - 71 berjumlah 3 siswa atau dengan persentase 9%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 72 - 78 berjumlah 15 siswa atau dengan persentase 47%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 79 - 85 berjumlah 9 siswa atau dengan persentase 28%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 86 - 92 berjumlah tidak terdapat satu orang pun atau persentasenya 0%. Jumlah siswa dengan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan nilai antara 93 - 100 berjumlah 4 siswa atau

dengan persentase 14%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus II

No	Interval	Frekuensi (siswa)	Persentase (%)
1	58 - 64	1	3%
2	65 - 71	3	9%
3	72 - 78	15	47%
4	79 - 85	9	28%
5	86 - 92	0	0%
6	93 - 100	4	13%
	Jumlah	32	100%

Data tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini :



Grafik 1. Histogram Distribusi Frekuensi Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu pada Siklus II

f. Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II ini diperoleh data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan dideskripsikan penulis pada tahap ini. Kemudian apabila ditinjau dari rencana pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan pelaksanaan tindakan, serta meningkatkan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu ini dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa pada Siklus I adalah 74 sedangkan nilai rata-rata siswa Siklus II adalah 79. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara individu menunjukkan Siklus II sangat menunjukkan perbedaan yang signifikan. Keadaan ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal sudah bisa tercapai.

Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat hasil belajar tersebut, maka berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap perbaikan pembelajaran pada Siklus II terdapat beberapa kekuatan proses pembelajaran diantaranya:

- a) Dalam pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RPP. Penggunaan pelaksanaan dengan materi kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dalam proses pembelajaran sudah tidak terdapat lagi kesulitan-kesulitan dalam praktek servis panjang permainan bulutangkis pada Siklus II, tergolong sangat baik dengan nilai rata-rata 79 dan melakukan gerakan-gerakan tersebut secara berulang-ulang agar bisa lebih dipahami oleh siswa.
- b) Adapun untuk kemampuan teknik dasar siswa secara keseluruhan yang diambil dari rata-rata menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan.

Hal ini tidak lepas dari peranan guru dan siswa yang saling berinteraksi sesuai dengan konteks yang diinginkan. Namun ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu pada aspek kemampuan servis panjang permainan bulutangkis, bagaimana membuat suatu program supaya hasil belajar siswa dapat meningkat, melalui media pembelajaran audio visual pun terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjas kesrek khususnya teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis.

B. Analisis Data

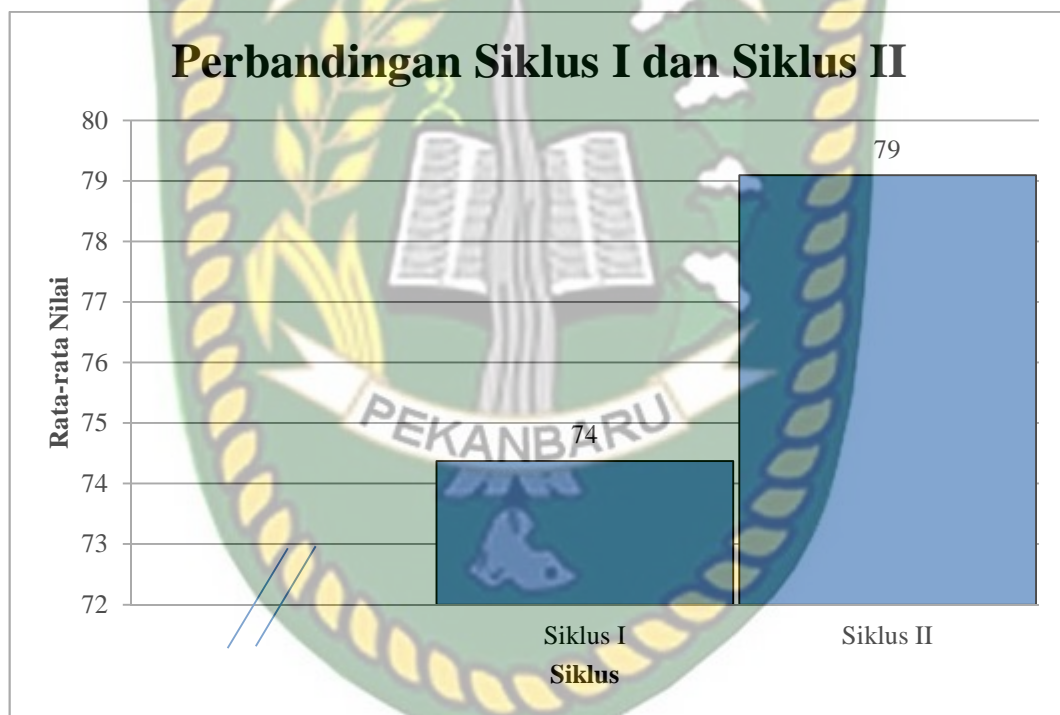
Setelah perubahan hasil belajar pada Data awal, Siklus I dan Siklus II menandakan baiknya proses pembelajaran pada Siklus II, artinya, perencanaan pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan bentuk permasalahan yang ada di sekolah tersebut untuk mengatasi permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran.

Pada siklus I nilai rata-ratanya 71 dan Siklus II rata-ratanya 79 dengan selisih poin menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 4 : Data Hasil Peningkatan dari Siklus I Dan Siklus II

No	Item	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	74	79
2	Nilai Tertinggi	100	100
3	Nilai Terendah	58	58
4	% lulus	66%	88%
5	% remedial	34%	13%

Dari Tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa Siklus I dan Siklus II menunjukkan peningkatan hasil dari penerapan media pembelajaran audio visual yang signifikan dari data siklus I dan siklus II, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu. Perbandingan antara hasil belajar Siklus I dan Siklus II, juga ditampilkan dalam bentuk diagram berikut ini:



Grafik 4. Histogram Distribusi Frekuensi Perbandingan Rata-Rata Teknik Dasar Servis panjang permainan bulutangkis siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram di atas, menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pada Siklus I dan Siklus II. Dimana telah terjadi peningkatan pada semua aspek penilaian. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke Siklus II sebesar 5 poin. Dari hasil grafik di atas maka dapat dikatakan telah terjadi peningkatan

kemampuan servis panjang permainan bulutangkis dengan media pembelajaran audio visual pada siswa Kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu.

C. Pembahasan

Sehingga dari analisis data yang telah dikemukakan di atas dijelaskan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran audio visual merupakan salah satu metode yang baik bagi guru penjaskes, apalagi dilakukan dengan program yang sangat baik dan terencana. Pelaksanaan dalam penelitian ini memberikan efek yang sangat positif bagi peneliti dimana dari Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan baik dari nilai rata-rata siswa sampai dengan presentase ketuntasan kelas siswa.

Pada siklus I nilai rata-rata 74 dan untuk Siklus II rata-rata siswa sudah sampai ketahap 79. Sedangkan untuk nilai ketuntasan kelasnya, pada siklus I jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 presentase ketuntasan kelasnya mencapai 66%. Terdapat beberapa kendala yang ditemui yang dicurigai menjadi faktor yang menghambat tercapainya ketuntasan belajar. Kendala tersebut seperti : Belum seluruh siswa serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru tidak terserap dengan baik. Tidak semua siswa yang serius memperhatikan video yang diputar sehingga akhirnya ketika praktek di lapangan menjadi tidak mengerti. Beberapa siswa masih terlihat canggung ketika melakukan praktek servis panjang permainan bulutangkis secara langsung..

Hasil tersebut tersebut masih dirasa kurang karena jumlah siswa yang belum tuntas masih cukup besar. Setelah dilakukan evaluasi dan juga perencanaan belajar yang lebih intensif maka hasil penerapan media pembelajaran audio visual

lebih baik dan dapat menuntaskan permasalahan tersebut. Untuk Siklus II terjadi kembali peningkatan presentase siswa sudah mencapai 88% maka dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran audio visual solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis panjang permainan bulutangkis.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan pada Bab yang di atas maka dapat disimpulkan: penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar servis panjang dalam pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VII.I SMP Negeri 2 Siak Hulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Agar pelaksanaan penggunaan dengan metode audio visual tersebut dapat memberikan hasil yang optimal, maka sebaiknya guru lebih sering menerapkannya.
2. Penggunaan dengan metode audio visual akan lebih efektif bila siswa yang mempraktikkan atau yang disajikan oleh guru benar-benar mengandung nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian seluruh siswa.
3. Perlunya penggunaan metode belajar yang bervariasi demi pencapaian hasil belajar yang optimal.
4. Hendaknya setiap guru bidang studi khususnya guru pendidikan jasmani lebih inovatif untuk membuat dan menerapkan metode-metode yang baru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. 2016. *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Nuansa
- Ali, Muhammad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektro Magnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*. 5(1). 11-18.
- Aqib, Zainal dkk. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2015. *Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. C-19. Jakarta: Raja Wali Pers
- Dinata, Marta. 2004. *Bulutangkis*. Ciputat : Cerdas Jaya
- Donie. 2009. *Pembinaan Bulutangkis Prestasi*. Malang: Wineka Media
- Fransiska, Eka. 2014. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Service Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 4(2). 91-104.
- Grice, Tony. 2007. *Petunjuk Praktis Untuk Pemula Dan Lanjut*.
- Haryoko, Spto. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*. 5(1). 1-10.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Pers
- Ishak, Muhammad. 2012. Kontribusi Daya Ledak Tangan, Kelentukan Pergelangan Tangan dan Kelincahan Kaki Terhadap Pukulan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa SMAN 2 Bentaeng. *Competitor*. 4(3). 106-114.
- Juang Raka Brian. 2015. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2011. *Artikel E-Jurnal UNESA*. 4(3), 109-117.
- Kurniawan, A.D. 2013. Metode Inkuri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kereatifitas Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2(1). 8-11.
- Kustandi Cecep. 2013. *Media Media pembelajaran*. Jakarta. Ghalia Indonesia
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akutansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Penelitian Pendidikan*. 12(1). 61-68.
- Nurseto. Tejo. 2012. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*: 8(1), 19-35.
- Poole, James. 2007. *Belajar Bulutangkis*. Pionir Jaya. Bandung
- Purnama, S.K. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Purnowo, Joni. dkk. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama DI Pacitan. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2(2). 127-144.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Audio Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* 3(1). 42-47.
- Putri, Nindiya, Hikmah. 2012. Analisis Pertandingan Bulutangkis Final Tunggal Putra Pada Olimpiade Musim Panas xxx Di London 2012. *Artikel E-Jurnal UNESA: 1(1)*, 1-4.
- Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bukit Tinggi. Sinar Baru Aglesindo
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setiawan. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Servis Pendek Back Hand Ekstra Kulikuler Bulutangkis Siswa Putra SMP Intan Permata Hati Surabaya*. Vol. 2, no. 2
- Subarjah, Hemawan. 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bulutangkis*. C-10 Jakarta
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta
- Wibowo Surya dan Suryani. 2013. Pengaruh Promosi Kesehatan Metode Audio Visual Dan Metode Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Monosodium Glutamat (MSG) Pada Ibu Rumah Tangga. *KESMAS*. 7(2), 67-74