

EFFORT IN IMPROVING BADMINTON SMASH ABILITY THROUGH AUDIOVISUAL MEDIA AMONGST STUDENTS OF SMP NEGERI 6 PONTIANAK.

Viktorinius, Mimi Haetami, Novi Yanti
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN Pontianak
Email: Viktorperjuk@gmail.com

Abstract

The problem in this study was to know how the effort in improving badminton smash ability through audiovisual media amongst students of SMP Negeri 6 Pontianak. The purpose of this study was to know the difficulties and to help the students of SMP Negeri 6 Pontianak in practicing the smash basic movement in the proper ways. In particular, the purpose that wants to achieve in this research is to know how far the improvement of basic movement process after using audiovisual media. The form of research design used in this research was Classroom Action Research (CAR). The population of this research was students of class VIII F with a number of 29 consisted of 16 females and 13 males. Techniques of data analysis used were observation and work performance tests namely doing practicing badminton smash, after that the test results will be graded. From the execution of cycle 1 and the results, there are 13 students reached the passing grade (45%) and 16 students failed to reach the passing grade (75%), followed by the execution of cycle 2 and the results increased with 23 students reached the passing grade (79%) and 6 students failed to reach the passing grade (21%). With the results, it can be concluded that there is an increase of badminton smash learning ability through audiovisual media amongst VIII F students of SMP Negeri 6 Pontianak with an increase of (34%).

Keywords: Audiovisual Media and Learning Outcomes of Badminton

Smash

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan ada yang dikenal dengan istilah belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara guru dan murid yang memiliki makna berbeda namun membentuk satu kesatuan. Jika diartikan satu persatu maka belajar merupakan proses penerimaan atau pencarian suatu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sedangkan mengajar adalah usaha seseorang untuk memberikan suatu pengetahuan. Lebih singkatnya

belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa sedangkan mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan dengan aktifitas jasmani yang disusun secara berencana, bertahap, dan berkesinambungan. Memberi kesempatan untuk siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar pada saat bermain maupun berolahraga. Pendidikan Jasmani merupakan mata

pelajaran yang wajib dicantumkan dalam kurikulum pendidikan dan pengajaran, salah satu materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa adalah bulutangkis.

Menurut Sofyan Ardyanto (2018:22), “bulutangkis adalah salah satu olahraga yang populer di Indonesia sehingga mampu berprestasi diajang internasional”. Bulutangkis salah satu olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan.

Menurut Tony Grice (2007:1), “Bulutangkis atau badminton adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan”. Olahraga ini menarik berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini didalam atau diluar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Bulutangkis adalah permainan yang menggunakan raket dan shuttlecock sebagai alat dan obyeknya. Dimainkan secara double atau single. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk menjatuhkan bola didaerah lapangan lawan dengan cara melewati net untuk memperoleh poin.

Menurut Subarjah dan Hidayat (2007: 118) “pukulan smash merupakan pukulan yang keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya. Pukulan smash ini memerlukan beberapa aspek seperti power lengan, kecepatan otot tungkai, bahu, lengan, serta fleksibilitas pergelangan tangan dan koordinasi gerak tubuh yang harmonis”.

Pukulan smash adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah; keras, laju jalannya shuttlecock cepat menuju lantai lapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis (Poole, 2008: 10).

Kunci keberhasilan dalam melakukan *smash* dapat dilakukan melalui beberapa fase yang tersusun secara sistematis. Seorang atlet harus mampu menggunakan pegangan yang cocok dan mengatur impact perkenaan yang tepat dalam keadaan siap. Dengan adanya pola latihan yang terprogram maka keberhasilan pukulan smash akan semakin cepat tercapai.

Menurut Tony Grice (2007: 86) terdapat tiga fase tahap gerakan *smash*, sebagai berikut :

- 1) Fase Persiapan
Grip handshare atau pistol, memutar bahu dengan telapak kaki yang diangkat, mengerakan tangan yang memegang raket keatas dengan kepala raket mengarah keatas, kembali keposisi menunggu atau menerima, serta membagikan berat badan seimbang pada bagian depan telapak kaki.
- 2) Fase Pelaksanaan
Meletakan berat badan pada kaki yang berada dibelakang, menggerakan tangan yang tidak dominan ke atas untuk menjaga keseimbangan, gerakan backswing menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk, lakukan forward swing ke atas untuk memukul bola pada posisi bola setinggi mungkin, melemparkan raket keatas dan dengan permukaan raket

mengarah kebawah, tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh, serta kepala raket mengikuti arah bola.

3) Fase *Follow-Through*

Tangan mengayun ke depan melintasi tubuh, gunakan gerakan menggantung dan dorong tubuh dengan kedua kaki, serta gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan.

Menurut Tejo Nurseto (2011: 20) “Media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar”. Menurut M. Ramli (2015: 133) “Media merupakan alat bantu atau sarana yang dijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber kepenerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran”.

Menurut Michael Johannes dkk (2015: 27) “Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, elektronika untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual”.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan membantu dalam penyampaian pesan dan misi pelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Audio visual merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, sekaligus merupakan bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan, dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara alat dan teknologi pendidikan ini saling erat hubungannya apalagi membicarakan

media tentu saja tidak lepas dari membericarakan alat peraga pendidikan.

Menurut Muhamad Yusup dkk (2016 :127) “*Media audio visual* adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan yang lainnya”.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *audio visual* merupakan suatu komponen dalam sumber belajar yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat membantu peserta didik sekaligus bentuk pemecahan belajar melalui suatu perencanaan yang sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan alat-alat elektronik.

Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2014: 13) “penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri”.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) “penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”.

Model penelitian tindakan kelas dari Hopkins yaitu desain penelitian berbentuk 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, aksi, observasi dan refleksi

Menurut Sugiyono (2017: 102) “instrumen penelitian adalah suatu alat

Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dimana terdapat tiga tahap dalam penelitian ini yaitu perencanaan, tindakan, dan refleksi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi sehingga mendapat rata-rata pra-siklus yang masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Setelah data dikumpulkan melalui tindakan disetiap siklusnya, selanjutnya data dianalisis melalui tabulasi, persentase dan normative. Menurut Subagio dalam (Maesaroh, 2018:40) teknik penilaian dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian kuantitatif untuk melihat kualitas hasil tindakan disetiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”.

Keterangan :

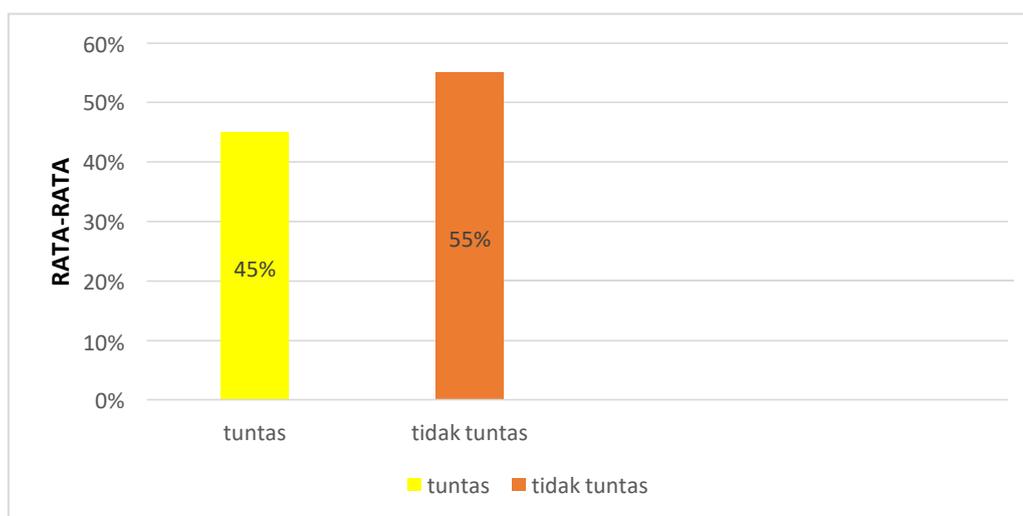
P=Persentase keberhasilan

F = Jumlah gerakan yang dilakukan benar

N=Jumlah total keseluruhan gerakan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dan jadwal belajar Pendidikan Jasmani kelas VIII F SMP Negeri 6 Pontianak, yaitu pada hari rabu tanggal 19 agustus 2020 pada pukul 09.30 WIB sampai dengan pukul 11 WIB. Guru PJOK memberikan penjelasan tentang materi permainan bola kecil secara umum dan menjelaskan tentang materi smash bulutangkis, pada saat guru PJOK menjelaskan materi kepada peserta didik peneliti bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran dengan mencatat pada lembar observasi. Peneliti kembali melakukan pembelajaran dengan perlakuan yang sama pada hari rabu tanggal 26 agustus 2020 dengan memberikan pengulangan terhadap materi smash bulutangkis.

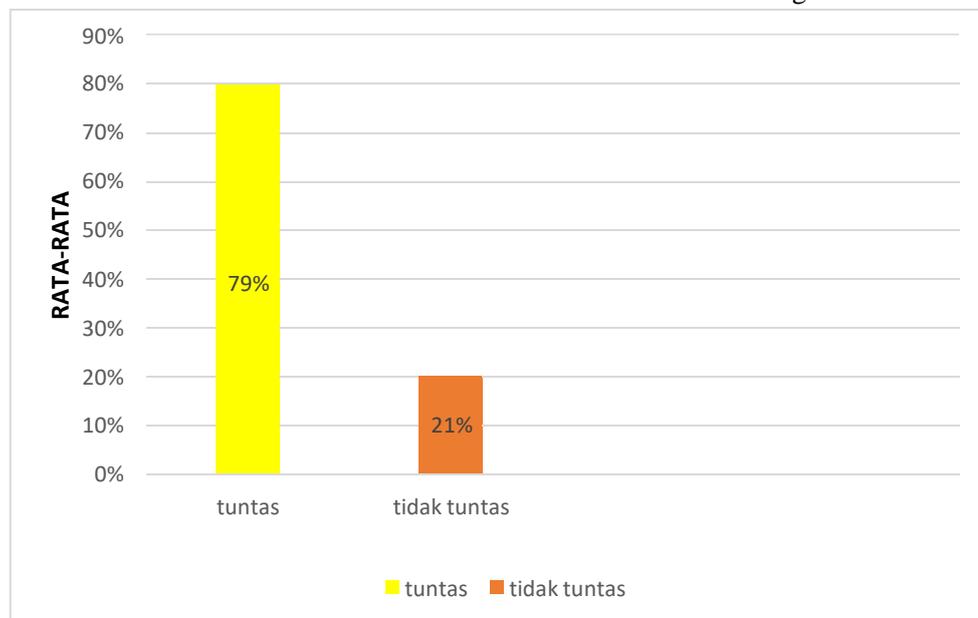


Gambar 1 persentase rata-rata smash bulutangkis siklus I

Dalam grafik disimpulkan bahwa peserta didik yang mendapat nilai rata-rata yaitu 75 dengan persentase 45% atau sebanyak 13 orang peserta didik. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebesar 55% yaitu 16 peserta didik. Hasil pada siklus 1 ini dinyatakan belum berhasil dan mencapai target penelitian yaitu sebesar 75% peserta yang mendapat nilai di atas KKM, sehingga penelitian ini dilakukan di siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal belajar PJOK kelas VIII F SMP

Negeri 6 Pontianak. Yaitu pada hari rabu tanggal 2 September 2020 pukul 09.30 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB. Guru pamong yaitu guru PJOK yang memberikan penjelasan tentang materi bulutangkis secara umum dan kemudian menjelaskan tentang materi smash bulutangkis. Pada saat guru PJOK menjelaskan materi kepada peserta didik, peneliti bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran dengan mencatat pada lembar observasi. Peneliti kembali melakukan pembelajaran dengan perlakuan yang sama pada hari rabu tanggal 9 September 2020 dengan memberikan pengulangan terhadap materi smash bulutangkis.



Gambar 2 persentase rata-rata smash bulutangkis silus II

Pada grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mendapat nilai rata-rata yaitu 81 dengan persentase sebesar 79% atau sebanyak 23 peserta didik. Sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebesar 21% atau sebanyak 6 orang peserta didik. Dengan hasil pada siklus II ini dinyatakan bahwa tindakan dalam penelitian ini berhasil yang ditunjukan dengan tercapainya 75% peserta didik yang mendapat nilai tuntas atau diatas

KKM, sehingga penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus II.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan salah satu aspek yaitu aspek psikomotorik yang merupakan tindakan seseorang yang dilandasi penjiwaan atas dasar teori yang dipahami dalam suatu mata pelajaran. Ranah psikomotor mencakup: meniru, menyusun, melakukan dengan prosedur,

dan melakukan tindakan secara alami. peneliti menerapkan model audio visual serta gambar teknik melakukan smash bulutangkis. Dari hasil analisis siklus I banyak dari peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, ini disebabkan peserta didik masih ragu pada saat melakukan smash saat pengambilan tes smash bulutangkis. Hal ini menyebabkan hasil nilai smash yang diperoleh peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal. Dari data tersebut peneliti melanjutkan kesiklus ke II dengan menggunakan pendekatan yang serupa yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator. Pada siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, ini dibuktikan peserta didik sudah mulai terlihat kepercayaan dirinya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari analisis data hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pendekatan audio visual. Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir peserta didik secara keseluruhan. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh guru PJOK, kepercayaan diri peserta didik dilihat pada saat peserta didik melakukan smash bulutangkis. Pada siklus II ini, peserta didik sudah tidak ragu dalam melakukan smash serta pada saat melakukan smash bulutangkis yang telah disiapkan oleh peneliti. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan tabel yang telah disajikan peneliti diatas.

Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir peserta didik secara keseluruhan. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh guru PJOK, kepercayaan diri peserta didik dilihat pada saat peserta didik melakukan smash bulutangkis.

Pada siklus II ini, peserta didik sudah tidak ragu dalam melakukan smash serta pada saat melakukan smash bulutangkis yang telah disiapkan oleh peneliti. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan tabel yang telah disajikan peneliti diatas.

Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir peserta didik secara keseluruhan. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh guru PJOK, kepercayaan diri peserta didik dilihat pada saat peserta didik melakukan smash bulutangkis. Pada siklus II ini, peserta didik sudah tidak ragu dalam melakukan pukulan smash, untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan tabel yang telah disajikan peneliti diatas.

Pada penelitian ini, hasil dari dua siklus yang dilakukan dalam proses pembelajaran smash bulutangkis sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamzu Abdur Gani dan Zuhaji pada tahun 2015 yang berjudul "Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor". Hasil penelitian ini diperoleh adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa secara kuantitatif, peningkatan ini terlihat pada hasil belajar mahasiswa pada test awal memperoleh nilai rata-rata 64,40 dengan persentase ketuntasan 46,67%, pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 78,10 dengan persentase ketuntasan 71,11%, dan selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa meningkat menjadi 86 dengan persentase ketuntasan sebesar 100% pada siklus II. dan juga penelitian yang dilakukan oleh M.Rian Dermawan pada tahun 2019, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Servis Backhand Pendek Bulutangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa SMA

Negeri 8 Pekanbaru”. Dari pelaksanaan siklus I dan hasilnya terdapat 26 siswa yang mencapai nilai KKM (72%) dan 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM (28%), dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkatkan dengan jumlah 30 siswa yang mencapai nilai KKM (83%) dan 6 siswa yang belum mencapai nilai KKM (17%). dimana kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan pendekatan media audio visual sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan tabel perbandingan diatas, dapat dilihat peserta didik mencapai KKM rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I 45% dan pada siklus II menjadi 79%. Meskipun dalam data tersebut masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas pada siklus I, namun pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 6 Pontianak tahun pelajaran 2020/2021 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus menggunakan pendekatan audio visual serta gambar teknik melakukan smash bulutangkis. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran smash bulutangkis menggunakan penerapan pendekatan audio visual sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana dapat dilihat dari peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM pada siklus I sebesar 45% atau sebanyak 13 peserta didik, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 79% atau sebanyak 23 peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan sebagai berikut: Guru PJOK

diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas dan lebih inovatif pada proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi peserta didik dan Untuk menghasilkan hasil belajar smash bulutangkis dapat dilakukan dengan menggunakan media audio visual.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardyanto, S. (2018). *Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. Jurnal Keolahragaan*, 4(3), 22.
- Grice, T. (2007). *Bulutangkis. Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Iskandar, Y. R. (2010). *Bulu Tangkis*. Jakarta: Niaga Swadaya
- Johanes, M. H. L., & Pamuji, S. (2016). *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 27.
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 20.
- Poole, J. (2008). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Subarjah, H. & Yusup, H. (2007). *Permainan Bulutangkis*. Bandung: FPOK UPI.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

Wiratna, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.

Yusup, M., Qurotul, A., & Komala, D. P. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Jurnal Technomedia Journal*, 1(1), 127.

