

## Efektivitas media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis

### *The effectiveness of audio visual learning media towards badminton basic technical skills*

Romi Cendra<sup>1</sup>, Novri Gazali<sup>2</sup>, M. Rian Dermawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Department of Sport Education, Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nasution 113  
Pekanbaru, Riau, 28284, Indonesia

Diterima: 27 February 2019; Revisi: 31 March 2019; Disetujui: 13 April 2019

 [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v5i1.12757](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12757)

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar permainan bulu tangkis mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau. Penelitian ini menggunakan metode *experimental-quasi* dengan rancangan *pre-test* dan *post-test*. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Riau dari Bulan Mei sampai September 2018. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes dan pengukuran. Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan dasar bulu tangkis. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau tahun angkatan 2015/2016 yang aktif yang berjumlah keseluruhan 219 mahasiswa dari 8 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang diambil pada penelitian ini hanya dua kelas dari delapan kelas, yaitu kelas 4C dan 4G. Kelas 4C yang berjumlah 19 orang merupakan kelompok kelas eksperimen dan kelas 4G yang berjumlah 22 orang merupakan kelas kontrol. Data yang telah terkumpul dari hasil tes awal dan tes akhir dianalisis dengan menggunakan statistik uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran audio visual memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau, dimana hasil yang diperoleh  $t_{hitung}$  (10,64) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (1,734).

**Kata kunci:** pembelajaran, media, audio visual, bulu tangkis.

#### Abstract

*The purpose of this study was to know the effectiveness of audio-visual media towards badminton basic technical skills of Penjaskesrek students of Islamic University of Riau. This study used an experimental quasi method with pre-test and post-test design. The form of research design used in this study was Pretest-Posttest Design Control Group. This research was conducted at Islamic University of Riau from May to September 2018. The data collection method used in this study was using test and measurement techniques, and the test instrument was basic badminton skills test. The population in this study was the active Penjaskesrek students of Islamic University of Riau in the academic year of 2015/2016 with a number of 219 students from 8 classes. The sampling in this study was conducted by using purposive sampling technique. The samples taken were only two classes from eight classes, namely 4C and 4G. 4C class, 19*

*students was the experimental class group while the 4G class, 22 students was the control class. The data collected from the results of the initial and final tests were analyzed by using normality test, homogeneity test and t-test statistics. The conclusion in this study was that the audio visual learning media provided significant effectiveness towards badminton basic technical skills of Penjaskesrek students of Islamic University of Riau, where the results obtained by  $t_{count}$  (10.64) which was greater than  $t_{table}$  (1,734).*

**Keywords:** *learning, media, audio visual, badminton.*

## PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Banyak cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan tersebut, baik dari segi metode, strategi, model dan inovasi media pembelajaran. Tenaga pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi ataupun bahan ajarnya, supaya tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor pendukung untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Menurut Andi (2016) media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran karena umpan balik dapat dilihat dengan segera. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai peranan atau fungsi sebagai komponen dari suatu sistem pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen pembelajaran lain. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual.

Dalam penelitian Eka & Sudarso (2015) penggunaan media audio visual dapat diterapkan dalam membantu mengembangkan khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu, dengan menggunakan media audio visual atau disebut juga dengan media video terdapat dua unsur pesan yang dapat disampaikan sekaligus yaitu audio dan visual.

Media audio visual akan mempermudah seseorang dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan karena pusat atau fokus belajarnya terletak pada penglihatan dan pendengaran, sehingga akan

mempermudah seseorang melakukan dan mencontoh apa yang dilihat dan didengarnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanief & Zawawi (2016) bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *passing* atas permainan bola voli. Selain itu, media audio visual juga dapat meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran (Prasetia, 2016; Amriyeni, Syarif, & Iriani, 2013; dan Rosyida, Munzil, & Joharmawan, 2017)

Penelitian yang dilakukan oleh Cendra (2016) menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan pada anak yang menonton pertandingan sepakbola di televisi terhadap perilakunya dalam bermain sepakbola, anak yang menonton secara terus menerus akan mengajari cara berpikir dan melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang mereka lihat. Hal ini sesuai dengan pendapat Skinner dalam Bungin (2009) mengatakan bahwa teori stimulus-respon merupakan prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan suatu kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi *audience*.

Bulu tangkis merupakan permainan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. Lapangan permainan bulu tangkis berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah permainan lawan (Sadarman, 2004). Menurut Tony (2007) bulu tangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi. Menurut Donnie dalam Gazali & Cendra (2017) tujuan permainan bulu tangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri.

Bermain bulu tangkis dengan baik dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulu tangkis belum diketahui dan tidak

dipahami. Penguasaan keterampilan bulu tangkis diperoleh melalui proses belajar pada umumnya. Belajar keterampilan gerak harus mengikuti kaidah proses belajar pada umumnya. Belajar merupakan suatu fenomena atau gejala yang tidak dipahami secara langsung. Gejala tersebut hanya bisa diduga atau diketahui dari tingkah laku atau penampilan seseorang.

Permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran mata kuliah teori/praktek bulu tangkis yakni masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena kecenderungan sering mengajarkan mahasiswa secara langsung teori/praktek ke lapangan/gor dengan metode konvensional. Hal ini mengakibatkan mahasiswa sedikit bosan karena tidak adanya metode yang baru diterapkan dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti ingin menerapkan media audio visual (video pembelajaran bulu tangkis) untuk mencapai capaian pembelajaran yaitu mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan dan mampu mempraktekkan teknik-teknik dasar bulu tangkis.

Penelitian yang dilakukan oleh Wibawa (2016) menyebutkan bahwa tingkat kemampuan *service* pendek pada kategori kurang (70%) dan sisanya pada kategori kurang sekali (30%). Penelitian tersebut dilakukan pada siswa ekstrakurikuler bulu tangkis di SMPN 32 Purworejo dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 siswa ekstrakurikuler. Selain itu, Tamim (2017) juga menyebutkan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti materi bulu tangkis. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu pemecahan masalah agar hal-hal tersebut dapat terselesaikan, sehingga siswa dapat belajar dengan senang dan dapat menguasai materi dengan baik.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, peneliti merasa pentingnya media audio visual ini diberikan dalam pembelajaran olahraga khususnya bulu tangkis. Penerapan media audio visual ini diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar bulu tangkis. Hasil penelitian ini nantinya juga diharapkan dapat di adopsi oleh guru penjas ketika mengalami permasalahan yang sama.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian adalah *control group pretest-posttest design*, karena dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian diberikan *post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Islam Riau Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Penelitian ini dimulai dari Bulan Mei sampai September 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Penjasokesrek Universitas Islam Riau tahun angkatan 2015/2016 yang aktif yang berjumlah keseluruhan 219 mahasiswa dari 8 kelas. Sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang diambil pada penelitian ini hanya dua kelas dari delapan kelas, yaitu kelas 4C dan 4G. Kelas 4C yang berjumlah 19 orang merupakan kelompok kelas eksperimen dan kelas 4G yang berjumlah 22 orang merupakan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan pengukuran. Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan dasar bulu tangkis (Nurhasan, 2001). Adapun tes keterampilan dasar bulu tangkis terdiri dari 4 item tes yaitu : (1) tes *wall volley*, (2) tes servis pendek, (3) tes servis panjang, (4) *clear test*.

Teknik analisis data menggunakan data yang telah terkumpul dari hasil tes awal dan tes akhir di analisis dengan menggunakan statistik uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis Data**

Proses penelitian dilakukan selama 14 kali pertemuan, dengan rincian satu kali pertemuan untuk tes awal, 12 kali pertemuan untuk

perlakuan, dan satu kali pertemuan untuk tes akhir. Hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan tujuan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Adapun rincian hasil tes keterampilan teknik dasar bulu tangkis dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Tes Awal Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis dengan Menggunakan Media Audio Visual

<b>Tes Bulu tangkis</b>	<b>Mean</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>
Tes <i>Wall Volly</i>	57,33	12,89	82	34
Tes Servis Pendek	29,21	14,85	72	10
Tes Servis Panjang	33,16	12,70	60	13
<i>Clear Test</i>	50,26	18,66	79	8

Berdasarkan tabel 1, hasil tes *wall volly* didapatkan mean 57,33, standar deviasi 12,87, nilai tertinggi 82, nilai terendah 34, hasil tes servis pendek didapatkan mean 29,21, standar deviasi 14,85, nilai tertinggi 72, nilai terendah 10, hasil tes servis panjang didapatkan mean 33,16, standar deviasi 12,70, nilai tertinggi 60, nilai terendah 13, hasil *clear test* didapatkan mean 50,26, standar deviasi 18,66, nilai tertinggi 79, nilai terendah 8.

Tabel 2. Data Tes Awal Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Tanpa Menggunakan Media Audio Visual

<b>Tes Bulu tangkis</b>	<b>Mean</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>
Tes <i>Wall Volly</i>	56,86	13,76	75	29
Tes Servis Pendek	27,18	8,47	43	15
Tes Servis Panjang	29,27	10,57	48	9
<i>Clear Test</i>	30	10,92	48	12

Berdasarkan tabel 2, hasil tes *wall volly* didapatkan mean 56,86, standar deviasi 13,76, nilai tertinggi 75, nilai terendah 29, hasil tes servis pendek didapatkan mean 27,18, standar deviasi 8,47, nilai tertinggi 43, nilai terendah 15, hasil tes servis panjang didapatkan mean 29,27, standar deviasi 10,57, nilai tertinggi 48, nilai terendah 9, hasil *clear test* didapatkan mean 30, standar deviasi 10,92, nilai tertinggi 48, nilai terendah 12.

Tabel 3. Data Tes Akhir Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Dengan Menggunakan Media Audio Visual

<b>Tes Bulu tangkis</b>	<b>Mean</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>
Tes <i>Wall Volly</i>	69,37	16,77	104	40
Tes Servis Pendek	42,89	14,47	79	22
Tes Servis Panjang	38,84	10,55	61	19
<i>Clear Test</i>	54,05	18,56	89	16

Berdasarkan tabel 3, hasil tes *wall volly* didapatkan mean 69,37, standar deviasi 16,77, nilai tertinggi 104, nilai terendah 40, hasil tes servis pendek didapatkan mean 42,89, standar deviasi 14,47, nilai tertinggi 79, nilai terendah 22, hasil tes servis panjang didapatkan mean 38,84, standar deviasi 10,55, nilai tertinggi 61, nilai terendah 19, hasil *clear test* didapatkan mean 54,05, standar deviasi 18,56, nilai tertinggi 89, nilai terendah 16.

Tabel 4. Data Tes Akhir Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Tanpa Menggunakan Media Audio Visual

<b>Tes Bulu tangkis</b>	<b>Mean</b>	<b>Standar Deviasi</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>
Tes <i>Wall Volly</i>	58	14	78	29
Tes Servis Pendek	30,41	7,56	45	18
Tes Servis Panjang	36,32	11,08	55	16
<i>Clear Test</i>	34,45	9,94	49	17

Berdasarkan tabel 4, hasil tes *wall volly* didapatkan mean 58, standar deviasi 14, nilai tertinggi 78, nilai terendah 29, hasil tes servis pendek didapatkan mean 30,41, standar deviasi 7,56, nilai tertinggi 45, nilai terendah 18, hasil tes servis panjang didapatkan mean 36,32, standar deviasi 11,08, nilai tertinggi 55, nilai terendah 16, hasil *clear test* didapatkan mean 34,45, standar deviasi 9,94, nilai tertinggi 49, nilai terendah 17.

### 1. Data Hasil Tes Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual (Kelas Eksperimen) (*Pre-Test*)

Hasil tes awal (*pre-test*) dengan jumlah sampel 19 orang, diperoleh Skor Tertinggi 252, Skor Terendah 98, Rata-Rata (*Mean*) 170,16, Dan standar deviasi (SD) 37,72. Tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data (*Pre-Test*)

No	Kelas Inteval	Fa	Fr
1	98 - 128	3	15,79
2	129 - 159	3	15,79
3	160 - 190	7	36,84
4	191 - 221	5	26,32
5	222 - 252	1	5,26
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

### 2. Data Hasil Tes Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual (Kelas Eksperimen) (*Post-Test*)

Selanjutnya hasil tes akhir (*post-test*), diperoleh skor tertinggi 305, skor terendah 136, rata-rata (*mean*) 205,16, dan standar deviasi (SD) 40,33. Untuk distribusi frekuensinya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Data (*Post-Test*)

No	Kelas Inteval	Fa	Fr
1	136 - 169	4	21,05
2	170 - 203	4	21,05
3	204 - 237	8	42,11
4	238 - 271	2	10,53
5	272 - 305	1	5,26
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>

### 3. Data Hasil Tes Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual (Kelas Kontrol) (*Pre-Test*)

Hasil tes awal (*pre-test*) dengan jumlah sampel 22 orang, diperoleh skor tertinggi 196, skor terendah 68, rata-rata (*mean*) 143,32 dan standar deviasi (SD) 34,11. Tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Data (*Pre-Test*)

No	Kelas Inteval	Fa	Fr
1	68 - 93	3	15,79
2	94 - 119	1	5,26
3	120 - 145	6	31,58
4	146 - 171	8	42,11
5	172 - 197	4	21,05
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

### 4. Data Hasil Tes Keterampilan Teknik Dasar Bulu tangkis Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual (Kelas Kontrol) (*Post-Test*)

Selanjutnya hasil tes akhir (*post-test*), diperoleh skor tertinggi 200, skor terendah 85, rata-rata (*mean*) 159,18, dan standar deviasi (SD) 33,71. Tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Data (*Post-Test*)

No	Kelas Inteval	Fa	Fr
1	85 - 108	3	15,79
2	109 - 132	1	5,26
3	133 - 156	4	21,05
4	157 - 180	8	42,11
5	181 - 204	6	31,58
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100%</b>

### Hasil Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Dari hasil pengolahan data uji normalitas dengan uji *lilliefors* diperoleh angka normalitas distribusi data seperti pada tabel 9.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Pengujian Normalitas Data

Data	N	Lo	L <sub>tabel</sub>	Ket
Menggunakan Media Audio Visual: Tes Awal ( <i>Pre Test</i> )	19	0,1109	0,195	Normal
Menggunakan Media Audio Visual: Tes Akhir ( <i>Post Test</i> )	19	0,1036	0,195	Normal
Tanpa Menggunakan Media Audio Visual: Tes Awal ( <i>Pre Test</i> )	22	0,0891	0,1889	Normal
Tanpa Menggunakan Media Audio Visual: Tes Akhir ( <i>Post Test</i> )	22	0,1131	0,1889	Normal

Tabel 9 pada semua tes awal dan tes akhir menunjukkan bahwa nilai  $Lo$  kurang dari  $L_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Dari penghitungan pengujian homogenitas data tes keterampilan dasar bulu tangkis dengan menggunakan media audio visual diperoleh  $F_{hitung}$  1,14. Dari grafik daftar distribusi F dengan  $df(n_1) = k - 1$  jadi  $2 - 1 = 1$  dan  $df(n_2) = n - k$  jadi  $19 - 2 = 17$  dengan  $\alpha = 0.05$  dan  $F_{tabel} = 3,38$ . Tampak bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua varians tersebut homogen. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen.

Sedangkan dari penghitungan pengujian homogenitas data tes keterampilan dasar bulu tangkis tanpa menggunakan media audio visual diperoleh  $F_{hitung}$  1,02. Dari grafik daftar distribusi F dengan  $df(n_1) = k - 1$  jadi  $2 - 1 = 1$  dan  $df(n_2) = n - k$  jadi  $22 - 2 = 20$  dengan  $\alpha = 0.05$  dan  $F_{tabel} = 4,35$ . Tampak bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua varians tersebut homogen. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Pengujian Homogenitas

Data	N	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Ket
Menggunakan Media Audio Visual	19	1,14	3,38	Homogen
Tanpa Menggunakan Media Audio Visual:	22	1,02	4,35	Homogen

### 3. Uji Hipotesis

Uji statistik yang digunakan adalah *t-test* yaitu melihat pengaruh rerata hitung dalam satu kelompok yang sama pada taraf signifikan 0,05. Hasil tes awal (*pre test*) keterampilan teknik dasar bulu tangkis dengan jumlah sampel 19 orang, tertinggi 252, skor terendah 98, rata-rata (*mean*) 170,16, dan standar deviasi (SD) 37,72. Selanjutnya hasil tes akhir (*post test*) keterampilan teknik dasar bulu tangkis diperoleh skor tertinggi 305, skor terendah 136, rata-rata (*mean*) 205,16, dan standar deviasi (SD) 40,33. Adapun hasil pengujian hipotesis disajikan dalam tabel 11.

Tabel 11. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis

Audio Visual	t <sub>hitung</sub>	$\alpha$	T <sub>tabel</sub>	Hasil Uji
<i>Pre Test</i>	10,64	0,1	1,734	Signifikan
<i>Post Test</i>				

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat bahwa  $t_{hitung} (10,64) > t_{tabel} (1,734)$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini berarti bahwa hipotesis penelitian dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis pada mahasiswa Penjasokesrek Universitas Islam Riau.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan keterampilan teknik dasar bulu tangkis melalui media pembelajaran audio visual pada mahasiswa Penjasokesrek Universitas Islam Riau. Masih banyak ditemukan kesalahan dan kesulitan-kesulitan pada mahasiswa saat pelaksanaan keterampilan teknik dasar bulu tangkis, hal ini menjadi sebuah kendala dalam pembelajaran. Salah satu usaha yang diterapkan

dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran audio visual.

Dari hasil penelitian di atas, keterampilan teknik dasar bulu tangkis dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Hal ini dibuktikan dengan besarnya nilai  $t_{hitung}$  dari  $t_{tabel}$  yaitu  $(10,64) > (1,734)$ . Dari hasil uji hipotesis tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis pada mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau.

Menurut Ardyanto (2018) dalam penelitiannya tentang peningkatan teknik dasar servis pendek, mengatakan bahwa dengan menerapkan media audio visual mahasiswa lebih mudah dan cepat dalam memahami teknik dasar servis pendek bulu tangkis. Sedangkan menurut hasil penelitian Setiawan & Dermawan (2014) penerapan media audio visual terhadap teknik servis pendek *backhand* mengalami peningkatan sebesar 41,75 %. Selanjutnya dalam penelitian May & Gatot (2017) mengatakan ada pengaruh yang positif terhadap hasil pukulan servis panjang bulu tangkis. Besarnya pengaruh media audio visual terhadap hasil pukulan servis panjang bulu tangkis sebesar 25%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran audio visual ini sangat bermanfaat jika diterapkan pada mahasiswa dalam pembelajaran praktik bulu tangkis. Melalui media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran bulu tangkis dapat memperjelas detail gerakan-gerakan dalam teknik dasar bulu tangkis dan juga membantu untuk pemahaman materi gerakan dan latihan gerakan tanpa harus pengajar memberikan contoh atau demonstrasi pada setiap gerakannya (Ardyanto, 2018).

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran merupakan salah satu metode mengajar yang efektif, karena media audio visual dapat menggabungkan beberapa komponen mulai dari gambar, video dan suara menjadi satu kesatuan. Media audio visual juga mampu meningkatkan minat dan memperkuat pemahaman mahasiswa pada suatu materi. Media

pembelajaran audio visual akan menjadikan mahasiswa lebih memahami dan mendapat gambaran secara lebih luar terhadap suatu materi tertentu. Aiinun & Wijanarko (2018) menyatakan metode audio visual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu pemain mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan alat bantu yang memperlihatkan gambar bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis mahasiswa Penjasokesrek Universitas Islam Riau.

### **Saran**

Sesuai dengan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar kemampuan mahasiswa dalam keterampilan teknik dasar bulu tangkis meningkat, hendaknya media pembelajaran audio visual harus digunakan dengan baik dan benar sesuai kebutuhan mahasiswa sebagai sarana media pembelajaran.
2. Media pembelajaran audio visual yang dipilih harus bervariasi agar mahasiswa tidak jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan.
3. Penelitian ini hanya terbatas pada cabang olahraga bulu tangkis, oleh sebab itu bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini pada cabang-cabang olahraga lainnya yang lebih banyak atau besar jumlah sampelnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiinun, N. S., & Wijanarko, B. (2018). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Imagery Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulu tangkis Pada Sekolah Bulu tangkis Kusuma Klaten Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 18(2), 25–37.
- Amriyeni, M., Syarif, I., & Iriani, Z. (2013). Pengaruh Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tari Daerah Setempat Kelas X SMA Negeri 8 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 2(1), 56–62. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/2264>
- Andi, H. (2016). *Media Pembelajaran Visual Dan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Servis Pendek Backhand Murid Kelas X Madrasah Aliyah Madani Paopao*. Universitas Negeri Makasar.
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulu tangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 4(3), 21–32.
- Bungin. (2009). *Sosiologi Komunikasi - Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cendra, R. (2016). Pengaruh Menonton Pertandingan Sepakbola Di Televisi Terhadap Perilaku Sosial Anak Dalam Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 71–78. <https://doi.org/10.30814/sportarea.v1i1.380>
- Eka, P. H., & Sudarso. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng ( Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto ). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 140–146.
- Gazali, N., & Cendra, R. (2017). Pelatihan Shuttle Time Bulu tangkis Di SD Negeri 91 Pekanbaru. *JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(2), 305–308.
- Hanief, Y. N., & Zawawi, M. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bolavoli. *AT TAHZIB*, 1(1), 84–97.
- May, R. I. I., & Gatot, D. (2017). Pengaruh Media Audio Visual ( Video ) Terhadap Hasil Pukulan Service Panjang Pada Bulu tangkis ( Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Bulu tangkis SMA 17 Agustus Surabaya ). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 59–62.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani, Prinsip-Prinsip dan Penerapan*. Departemen Pendidikan Nasional.

**Romi Cendra, Novri Gazali, dan M. Rian Dermawan**

*Efektivitas media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis*

- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 257–266.
- Rosyida, S., Munzil, M., & Joharmawan, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Problem Posing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Larutan Penyangga. *Jurnal Pembelajaran Kimia*, 2(1), 41–52.
- Sadarman. (2004). *Dasar-Dasar Belajar Bulu tangkis*. Bandung: CV Alfabeta.
- Setiawan, A., & Dermawan, G. (2014). Penerapan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Teknik Servis Pendek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 341–344.
- Tamim, M. H. (2017). Pengaruh metode latihan (resiprokal dan inklusi) persepsi kinestetik terhadap teknik overhead lob forehand bulu tangkis. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12806>
- Tony, G. (2007). *Bulu tangkis Pentunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjutan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wibawa, K. P. (2016). Tingkat Kemampuan Servis Pendek Forehand dan Kemampuan Smash Bulu tangkis Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bulu tangkis SMP N 32 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(4), 1–8.