



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 8000-8009

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Kemampuan Servis Panjang pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi melalui Pembelajaran berbasis Media Audio Visual

Chatarina Xena Simatupang^{1✉}, Dipa Febrianda Utama², Mhd. Rizky Fahreza³, Nadi Rizqi

Telaumbanua⁴

Universitas Negeri Medan

Email: chatarinax@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Peningkatan kemampuan servis panjang merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran bulutangkis di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pembelajaran melalui media audio visual. Metode penelitian yang digunakan adalah Eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Sampel penelitian adalah siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790 sebanyak 30 siswa, akan dilakukan tes awal kepada masing masing siswa, dan setelah data terkumpul akan diberikan treatment melalui audio visual, lalu dilakukan post-test untuk mengetahui apakah media audio visual berpengaruh dalam peningkatan kemampuan servis panjang siswa sekolah dasar kelas tinggi. Hasil data analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan servis panjang siswa sekolah dasar kelas tinggi, yang dimana hasil awal siswa atau pre-test dengan rata-rata 2,27 dan hasil akhir atau post-test setelah diberikan treatment meningkat menjadi rata-rata 3,87. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media audio visual dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Audio visual, Bulutangkis, Servis Panjang*

Abstract

Improving long serve ability is one of the important aspects in the badminton learning process in elementary schools. This study aims to examine the effectiveness of learning through audio-visual media. The research method used is Experiment with pre-test and post-test design. The research sample was high school students at SD Negeri 060790 as many as 30 students, an initial test will be given to each student, and after the data is collected, treatment will be given through audio-visual, then a post-test will be conducted to determine whether audio-visual media has an effect on improving the long serve ability of high school students. The results of the data analysis showed a significant increase in the long serve ability of high school students, where the initial results of students or pre-tests with an average of 2.27 and the final results or post-tests after being given treatment increased to an average of 3.87. This shows that audio-visual media-based learning can be an effective alternative to improve the skills of elementary school students.

Keywords: *Audio Visual, Badminton, Long serves*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang sangat bermakna di sekolah jika dibimbing secara layak, yang dapat membekali siswa dalam pengembangan fisik dan mental. Mengingat usia siswa sekolah dasar berkisar 7-12 tahun adalah usia yang tepat untuk memberikan landasan yang kuat dalam pengembangan gerak, tentu memerlukan penanganan yang profesional, karena akan menentukan tingkat keberhasilan dalam pencapaian prestasi olahraga dimasa mendatang salah satunya cabang olahraga bulutangkis.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer serta banyak digemari masyarakat di Indonesia bahkan seluruh dunia. Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan dalam waktu beberapa detik diantara reli-reli panjang. Keterampilan dasar yang diperlukan dalam cabang olahraga ini diantaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki dan memukul *Shuttlecock*. Memukul *Shuttlecock* dapat dilakukan dengan menggunakan teknik dasar servis, salah satunya adalah servis panjang. Servis panjang adalah servis yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. Servis panjang juga merupakan salah satu teknik dasar yang *krusial* dalam permainan bulutangkis. Kemampuan melakukan teknik dasar servis panjang dengan baik akan menjadi senjata yang efektif untuk memenangkan permainan dan dapat bermain lebih variatif dan sulit di tebak lawan, selain itu juga servis panjang ini juga sangat tepat dilakukan ketika lawan mulai kehabisan tenaga, karena lawan akan dipaksa untuk mengeluarkan tenaga

yang lebih besar untuk bergerak ke daerah yang lebih luas (Marwan, Fauzi, Naheria, 2022). Cara melakukan servis panjang menggunakan *handshake* atau seperti berjabat tangan, raket di pegang dengan rilek serta berdiri dengan kaki salah satu diregangkan kedepan, berat badan berada di kaki belakang, tangan yang memegang raket pada posisi *backswing*, pergelangan tangan ditekukkan, melepaskan *suttlecock* di depan samping badan disertai dengan memindahkan berat badan dari kaki belakang ke kaki depan. Tujuan Servis panjang juga merupakan salah satu modal awal mendapatkan poin pada permainan tunggal. Namun tidak banyak siswa sekolah dasar kelas tinggi yang mampu menguasai teknik ini. Salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran bulutangkis di sekolah asar adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan siswa kelas tinggi melakukan servis panjang.

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Dari beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa media audio visual adalah media yang mengandung gambar dan suara sebagai perantara untuk menyampaikan makna dari suatu materi menjadikan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran berbasis media audio visual menawarkan potensi yang cukup besar dalam peningkatan efektivitas pembelajaran cabang olahraga bulutangkis, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Pembelajaran audio visual dalam teknik servis khususnya servis panjang dapat menjadi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa. Dengan menampilkan video demonstrasi, animasi yang dapat memberikan visualisasi yang jelas serta menarik perhatian siswa untuk menirukan, sehingga mereka lebih mudah memahami teknik yang benar. Media audio visual juga dapat memberikan umpan balik yang instan yang akan membuat siswa memperbaiki kesalahan yang mereka lakukan. (Suwanto, 2024).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran olahraga yang efektif, khususnya dalam peningkatan kemampuan servis panjang siswa kelas tinggi sekolah dasar. Serta dapat menjadi referensi guru olahraga di sekolah dasar dalam perancangan program pembelajaran yang inovatif. Sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam olahraga bulutangkis.

METODE PENELITIAN

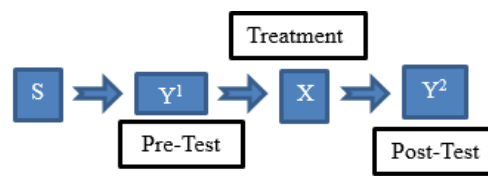
Desain Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Penggunaan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Tidak ada kelompok kontrol

dan tidak ada penempatan subjek secara acak. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790. (Sugiyono; 2009:107) menjelaskan metode penelitian ini digunakan untuk mencari peningkatan yang lain dalam kondisi tertentu. Metode ini digunakan berdasarkan pertimbangan sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh akibat dari suatu perlakuan atau treatment.

Metode penelitian eksperimen merupakan kegiatan percobaan yang bertujuan untuk menyelidiki suatu masalah sehingga memperoleh hasil. Peneliti ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki yaitu penggunaan audio visual dengan dan tanpa audio visual terhadap peningkatan kemampuan servis panjang siswa kelas tinggi sekolah dasar. Sehingga metode ini harus ada dua faktor yang dicobakan, dalam hal ini faktor yang dicobakan merupakan variabel bebas adalah media audio visual untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu hasil servis panjang dalam permainan buktangkis.

Penelitian ini membandingkan hasil pre-test dan post-test servis panjang siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790 yang berjumlah 30 siswa.



Gambar 1. Desain Penelitian

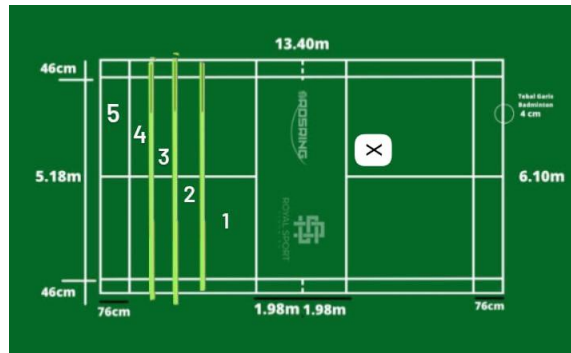
Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data suatu penelitian. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Penelitian ini dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur peningkatan kemampuan servis panjang siswa sekolah dasar kelas tinggi pada permainan bulutangkis.



Gambar 2. Lapangan Tes Servis Panjang

Keterangan :

X : Tempat testee melakukan servis

Sasaran no 1 poin 1

Sasaran no 2 poin 2

Sasaran no 3 poin 3

Sasaran no 4 poin 4

Sasaran no 5 poin 5

Rangkaian pelaksanaannya adalah testee berdiri dikotak servis yang telah diberikan tanda X dengan memegang raket dan siap untuk melakukan servis. Tanda X menunjukkan tempat dimana testee diperbolehkan berdiri untuk melakukan pukulan servis panjang, dan testee tidak diperkenankan untuk bergerak sebelum shuttlecock jatuh digaris sasaran.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan cara menganalisis hasil pre-test dan post-test. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa treatment atau perlakuan dikatakan sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Treatment diberikan setelah test awal, yang dimana setelah data terkumpul akan diberikan treatment melalui audio visual, selanjutnya akan melakukan tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah treatment diberikan.

$$t \frac{\bar{x} - \mu_0}{s / \sqrt{n}}$$

Rumus yang digunakan uji t adalah :

$$t (\bar{x} - \mu_0) / (s \sqrt{n})$$

Keterangan :

t: Nilai statistik uji t yang akan kita hitung.

\bar{x} : Rata-rata sampel.

μ_0 : Nilai rata-rata populasi yang telah diketahui atau diasumsikan.

s: Standar deviasi sampel.

n: Jumlah sampel.

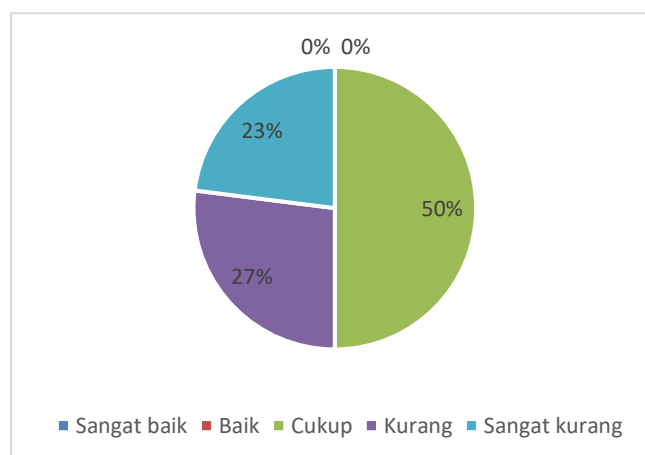
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Eksperimen ini dilakukan dari pengambilan data *pre-test* dilanjutkan dengan *treatment* pada sampel dan *post-test*. Penelitian dilakukan dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790 Medan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui hasil servis panjang siswa sebelum mendapatkan Treatment melalui pembelajaran berbasis media audio visual sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pre-test*

No	Keterangan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat baik	0	0%
2	Baik	0	0%
3	Cukup	15	50%
4	Kurang	8	27%
5	Sangat kurang	7	23%
	Total	30	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* servis panjang bulutangkis siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790 Medan adalah kategori sangat baik 0 siswa atau 0%, kategori baik 0 siswa atau 0%, kategori cukup 8 siswa atau 50%, kategori kurang 8 siswa atau 27% dan kategori sangat kurang 7 siswa atau 23%.

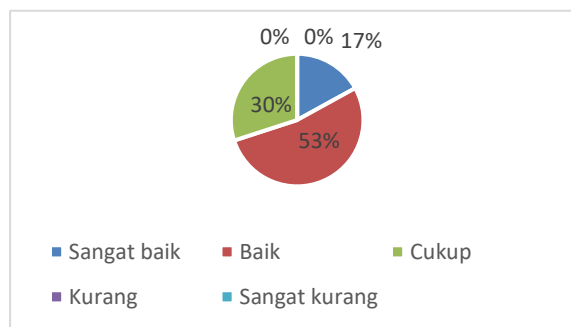


Gambar 3. Diagram Hasil *Pre-test*

Tabel 2. Hasil *Post-test*

No	Keterangan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat baik	5	17%
2	Baik	16	53%
3	Cukup	9	30%
4	Kurang	0	0%
5	Sangat kurang	0	0%
	Total	30	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil *post-test* servis panjang bulutangkis siswa kelas tinggi di SD Negeri 060790 Medan adalah kategori sangat baik 5 siswa atau 17%, kategori baik 16 siswa atau 53%, kategori cukup 9 siswa/i atau 30%, kategori kurang 0 siswa atau 0% dan kategori sangat kurang 0 siswa atau 0%



Gambar 4. Diagram Hasil *Post-test*

Hasil Pengaruh Penerapan Media Audio-visual

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE TEST	2.2667	30	.82768	.15111
POST TEST	3.8667	30	.68145	.12441

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan *mean* atau rata-rata hasil servis panjang bulutangkis

Paired Samples Test

	Paired ...	t	df	Sig. (2-tailed)	
					95% Confidence ...
					Upper
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-1.41394	-17.588	29	.000	

H_0 ditolak dan H_a diterima karena $sig = 0,000 < 0,005$ artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan perlakuan atau *treatment* media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil servis panjang.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata *pre-test* adalah 2,27, dengan nilai tertinggi 3 dan nilai terendah 1. Sedangkan pada *post-test* didapatkan rata-rata nilai adalah 3,87, dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 3. Dari data tersebut dapat dilihat

bahwa peningkatan hasil servis panjang dari *pre-test* dan *post-test*. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan servis panjang pada permainan bulutangkis siswa di SD Negeri 060790 Medan. Media pembelajaran audio visual sangat membantu guru dalam peningkatan hasil praktek siswa karena menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang telah diberikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pukulan servis panjang bulutangkis siswa SD Negeri 060790 Medan dengan sebelum menggunakan media audio visual masih ada ditemukan siswa yang melakukan kesalahan pada saat pelaksanaan tes servis panjang. Kesalahan ini menjadi sebuah kendala pada saat penelitian. Penerapan pembelajaran berbasis media audio visual menjadi salah satu usaha dalam mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pukulan servis panjang siswa kelas tinggi meningkat setelah diberikan pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini dibuktikan dengan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $\text{sig} = 0,000 < 0,005$ artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan perlakuan atau *treatment* media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil servis panjang.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata *pre-test* adalah 2,27, dengan nilai tertinggi 3 dan nilai terendah 1. Sedangkan pada *post-test* didapatkan rata-rata nilai adalah 3,87, dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 3. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan hasil servis panjang dari *pre-test* dan *post-test*. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan servis panjang pada permainan bulutangkis siswa di SD Negeri 060790 Medan.

Berdasarkan pengamatan pembelajaran berbasis media Audio visual berpotensi cukup besar dalam peningkatan efektivitas pembelajaran cabang olahraga bulutangkis, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat) sehingga memperkuat pemahaman siswa pada materi yang diberikan. Pembelajaran audio visual dalam teknik servis panjang dapat menjadi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa. Dengan menampilkan video demonstrasi, animasi yang dapat memberikan visualisasi yang jelas serta menarik perhatian siswa untuk menirukan, sehingga mereka lebih mudah memahami teknik yang benar karena mereka diberikan gambaran langsung langkah-langkah melakukan teknik servis secara detail. Media Audio-visual juga dapat memberikan umpan balik yang instan yang akan membuat siswa memperbaiki kesalahan yang mereka lakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran servis panjang siswa sekolah dasar kelas tinggi memberikan dampak positif yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan perhitungan IBM *Statistical for the social sciences* (SPSS) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $\text{sig} = 0,000 < 0,005$ artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan perlakuan atau *treatment* media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil servis panjang. Dengan peningkatan rata-rata *post-test* yaitu dengan nilai awal 2,27 meningkat menjadi 3,87 secara signifikan menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik servis panjang. Penggunaan media audio visual dapat menjadi rekomendasi bagi guru-guru olahraga untuk meningkatkan kemampuan servis panjang siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan teknik servis pendek pada bulutangkis melalui media audio visual. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3).
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Marwan, M. R., Fauzi, M. S., & Naheria, N. (2022). Analisis Keterampilan Servis Pendek Dan Servis Panjang Atlet PB. Hollywood Kota Samarinda. *Borneo Physical Education Journal*, 3(1), 1-7.
- Randy, I. I. M., & Darmawan, G. (2017). Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Pukulan Service Panjang Pada Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(01), 56-62.
- Rubiyatno, R., & Suryadi, D. (2022). Penerapan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bulutangkis di MTs Mujahidin Pontianak. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 4(02), 140-149.
- Sadzali, M., Akkase, A., & Alamsyah, N. F. (2022). Survei Tingkat Kemampuan Dasar Servis Panjang Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII Smp 27 Makassar. *Jurnal Marathon*, 1(1), 29-44.
- Setiawan, A., & Dermawan, G. (2014). Penerapan media audio visual terhadap peningkatan teknik servis pendek backhand ekstrakurikuler bulutangkis siswa putera smp intan

- permata hati surabaya (Studi pada Siswa Putera SMP Intan Permata Hati Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 341-344.
- Suardi, V. I., & Donie, D. (2019). Kemampuan Servis Mahasiswa Bulutangkis Dasar. *Jurnal Patriot*, 402-408.
- Susilo, W. A., & Komari, A. (2018). Tingkat Keterampilan Service Pendek dan Service Panjang dalam Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah Bodon Tahun Ajaran 2018/2019. *PGSD Penjaskes*, 7(11).
- Suwanto, W. (2024). Media Audiovisual dalam Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 3309-3317.