

**MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DAN AUDIO VISUAL  
TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS PENDEK BACKHAND  
MURID KELAS X MADRASAH ALIYAH MADANI PAOPAO  
KABUPATEN GOWA**

**ANDI HASRIANDI  
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**ABSTRAK**

**ANDI HASRIANDI**, 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Visual dan Audio Visual terhadap Hasil Belajar Kemampuan Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa* (Dibimbing Oleh Suwardi dan Hikmad Hakim)

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh media pembelajaran visual dan audio visual terhadap hasil belajar kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao kabupaten Gowa.*

*Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Populasinya adalah Murid kelas X (sepuluh) Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao dengan sampel untuk media pembelajaran visual 20 orang dan media audio visual 20 orang dengan satu teknik dengan random sampling. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t-berpasangan dan uji-t tidak berpasangan dengan menggunakan aplikasi spss versi 18.*

*Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat pengaruh media pembelajaran visual yang signifikan terhadap kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dimana  $t$ -hitung  $-18.427$  ( $P < 0,05$ ), (2) terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dimana  $t$ -hitung  $- 17.908$  ( $P < 0,05$ ), (3) media pembelajaran audio visual lebih baik meningkatkan kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis secara signifikan daripada media pembelajaran visual dimana  $t$ -hitung  $- 3.807$  ( $P < 0,05$ ).*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan di era teknologi informasi seperti saat ini, dapat di tempuh melalui pengembangan dan pembaruan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan termasuk pembaharuan sistem pendidikan nasional yang menjadi kerangka dunia pendidikan. Pembaharuan ini dapat dilakukan melalui pembaharuan visi, misi, dan strategi pendidikan nasional menuju pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Pembicaraan tentang tujuan pendidikan menghadapkan kita pada pertanyaan : manusia bagaimana yang mau dibentuk melalui pendidikan. Bagi kita di Indonesia, manusia yang dicita-citakan adalah manusia seperti yang digambarkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 2/1989, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pembicaraan tentang tujuan pendidikan menghadapkan kita pada pertanyaan : manusia bagaimana yang mau dibentuk melalui pendidikan. Bagi kita di Indonesia, manusia yang dicita-citakan adalah manusia seperti yang digambarkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 2/1989, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Bagi seorang guru pendidikan jasmani tentunya pernah mengajarkan materi Bulutangkis, tetapi dalam penyampaian materinya sangat terbatas bahkan tidak sekalipun, misalnya guru pendidikan jasmani hanya langsung memberikan peralatan dan langsung menginstruksikan peserta didiknya untuk langsung bermain tanpa memberikan materi tentang gerak dasar atau teknik dasar dalam permainan Bulutangkis, karena dalam permainan Bulutangkis memiliki berbagai macam gerak atau teknik dasar yang seharusnya bisa dipahami oleh peserta didik. Dalam upaya pencapaian pemahaman peserta didik terhadap permainan Bulutangkis diperlukan beberapa persyaratan tertentu di antaranya kondisi fisik yang memungkinkan serta sarana dan prasarana yang cukup memadai.

Salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis yang bisa dipelajari dan diberikan kepada peserta didik adalah servis, karena servis dalam permainan bulutangkis merupakan teknik dasar yang paling utama yang ada dalam struktur permainan bulutangkis. Servis dalam permainan bulutangkis masih terbagi atas dua macam servis yaitu servis panjang dan servis pendek. Oleh karena itu, pemberian materi dan didukung dengan hal-hal yang dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran harus maksimal.

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang bersifat kompetitif yang memerlukan gerakan eksplosif. Dalam permainan bulutangkis seseorang dituntut untuk menguasai teknik-teknik permainan sebagai dasar dalam melakukan permainan bulutangkis. Teknik-teknik yang menjadi dasar tersebut mempunyai karakteristik yang menyesuaikan dengan bentuk permainannya. Dalam permainan bulutangkis teknik-teknik dasar menjadi fokus utama yang harus dikuasai, hal ini yaitu teknik *Lob*, *Smash*, *Dropshot*, *Drive*, Pukulan *Service*, *Return Service* yang paling mendasar dalam permainan bulutangkis.

Servis pendek merupakan teknik pukulan yang diarahkan pada sasaran bagian depan lapangan. Tujuan servis pendek adalah untuk memaksa lawan agar kesulitan atau tidak dapat melakukan serangan, sehingga dalam pelaksanaan pembinaan servis pendek menuntut adanya kompetensi profesionalisme pendidik dalam mewujudkan hasil belajar yang efisien melalui berbagai model yang variatif dalam suatu pembinaan atau pembelajaran.

Sadar akan kurang atau minimnya pengetahuan murid tentang teknik dasar servis dalam permainan bulutangkis terutama servis pendek tidak lepas dari tanggung jawab dari guru pendidikan jasmani itu sendiri, meskipun masalah atau kesenjangan yang ada menjadi tanggung jawab dari setiap pelaku pendidikan yang ada di lingkungan sekolah tersebut. Di samping itu sarana dan prasarana yang kurang dalam hal ini lapangan bulutangkis sehingga hal ini juga turut mempengaruhi dan mengakibatkan pembelajaran dalam permainan bulutangkis ini tidak efisien dan kurang maksimal.

Pengetahuan setiap murid tentang permainan bulutangkis masih sangat minim, khususnya pada pola gerak dasar servis pendek ini, mungkin karena kurangnya praktek atau materi dari guru pendidikan jasmani atau memang pada dasarnya mereka yang belum mengerti tentang servis pendek itu sendiri, di sini guru pendidikan jasmani memiliki peran yang cukup sentral karena tolak ukur keberhasilan atau pemahaman murid tentang materi yang di sampaikan ada pada mereka.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sudah lama dikenal dalam sistem pendidikan di Indonesia, media yang paling sering digunakan dalam proses belajar mengajar tidak lepas dari yang namanya media cetak (visual) dan dalam mata pelajaran penjas media yang digunakan tidak lepas dari alat peraga. Akan tetapi di zaman sekarang yang teknologi sudah sangat maju penggunaan media pembelajaran, kita sudah bisa menemukan berbagai macam media pembelajaran inovatif. Metode pembelajaran inovatif menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Penguasaan materi penjas, termasuk materi bulutangkis dapat dilakukan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan beberapa nilai praktis. Media pembelajaran memberikan stimulus (rangsangan) yang lebih besar kepada murid, menimbulkan keseragaman pemahaman dan penilaian terhadap sesuatu, serta peristiwa yang langka atau jarang dan sulit digambarkan secara konkrit. 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.

Media pembelajaran yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran bulutangkis adalah media visual dan audio visual. Pembelajaran tidak lagi hanya memanfaatkan media langsung seperti raket, bola, dan lain sebagainya, tetapi juga media tak langsung yang dapat dilihat ataupun yang dapat dilihat dan didengar. Kedua media tersebut, diharapkan dapat mempermudah transformasi materi kepada murid. Selain itu media visual dan audio visual dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam hal mempraktekkan atau memberi contoh terhadap materi dan teknik yang akan diajarkan.

Pembelajaran penjas dengan bantuan media visual dan audio visual, membuat proses pembelajaran tidak hanya memusatkan perhatian murid, mengoptimalkan alokasi waktu yang ada, tetapi juga dapat memberikan pengalaman dan mempermudah murid, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar murid, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka, baik afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian biasanya berisi tentang cara menggunakan beberapa metode pendekatan untuk memecahkan masalah yang dihadapi menggunakan alat atau instrumen akan dibahas secara luas dan sistematis. Menurut Buchari Alma (2004:10) yang menjelaskan tentang metode apa yang digunakan dalam penelitian. Metode penelitian dapat berbentuk: metode penelitian survey, eksperimen, penelitian tindakan, evaluasi, dan sejarah.

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, karena metode penelitian ini paling produktif, karena jika penelitian dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis sebenarnya. Buchari Alma (2004:50) menjelaskan bahwa dengan penelitian pendekatan eksperimen suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi terkontrol dan ketat.

### **B. Variabel Penelitian**

Suatu konsep disebut variabel jika ia menampilkan variasi pada objek-objek yang ditunjukkannya. Jadi, konsep bukan variabel jika tidak tampak variasi pada objek-objek itu. Menurut Juliansyah (2011:47) menyatakan bahwa: variabel penelitian merupakan kegiatan mengujij hipotesis, yaitu menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata. Hubungan nyata ini lazim dibaca dan dipaparkan dengan bersandar kepada variabel. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yakni variabel bebas dan variabel terikat.

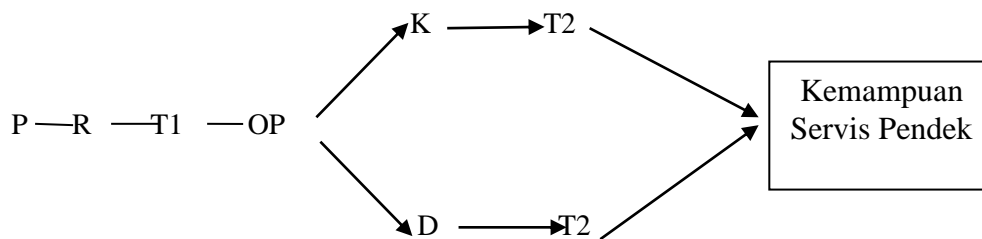
- a. Variabel bebas yaitu : Media Pembelajaran Visual (X1) dan media pembelajaran Audio Visual (X2).
- b. Variabel terikat (Dependent Variabel) adalah servis pendek dalam permainan bulutangkis (Y)

### **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian memaparkan apa, mengapa, bagaimana masalah tersebut diteliti dengan menggunakan prinsip-prinsip metodologis. Menurut Juliansyah (2011:107) menyatakan bahwa, setiap kegiatan penelitian sejak awal sudah harus ditentukan dengan

jenis pendekatan/desain penelitian apa yang akan diterapkan, hal ini dimaksudkan agar penelitian tersebut dapat mempunyai landasan kukuh dilihat dari sudut metodologi penelitian.

Berdasarkan dengan variabel di atas maka desain penelitiannya adalah:



*gambar 3.1 Desain Penelitian  
(Randomized pre test, Post test two group design)  
sumber: (Ali Umar, 2011 Hal 43)*

Keterangan:

- P : Populasi
- R : Random
- OP : Ordinal Pairing
- T1 : Pre test
- K : Kelompok Media pembelajaran visual
- D : Kelompok Media pembelajaran audio visual
- T2 : Post test

#### **D. Defenisi Operasional Variabel**

Juliansyah (2011:97) mendefenisikan bahwa defenisi operasional merupakan bagian yang mendefenisikan sebuah konsep/variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada indikator dari suatu konsep/variabel. Defenisi operasional bukanlah defenisi teoritis, tetapi defenisi yang berisi ukuran dari suatu variabel. Berikut defenisi dari setiap variabel yang akan menjadi bahan acuan dalam penelitian ini:

1. Media visual, media visual adalah sebuah media pembelajaran yang didalamnya terkandung nilai-nilai pembelajaran, dengan materi yang di sampaikan bisa dalam berbentuk foto, sketsa, patung, globe, buku, diagram, bagan, grafik, poster.
2. Media audio visual, media audio visual adalah media yang tujuan utamanya dalam pembelajaran sama dengan media visual, hanya saja materi atau bahan ajar yang

digunakan tidak sama dengan media visual. Media audio visual menggunakan video, film, televisi sebagai media dalam proses belajar mengajar.

3. Servis Pendek, servis pendek dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu dari teknik dasar keterampilan bermain bulutangkis, kemampuan dalam melakukan servis dalam permainan bulutangkis dinilai sangat penting karena disaat akan memulai permainan hal yang terlebih dulu dilakukan adalah servis.

## **E. Populasi dan Sampel**

### 1. Populasi

Sugiyono (2009:61) memberikan pengertian bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang menjadi yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan murid Madrasah Aliyah Madani Alauddin Kabupaten Gowa. Sedangkan populasi terjangkau adalah murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa yang berjumlah 68 orang.

### 2. Sampel

Sugiyono (2009:62) memberikan penjelasan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Apabila setiap unsur dalam populasi mempunyai peluang atau probabilitas yang sama untuk diambil sebagian unsur dalam sampel, maka teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* atau dapat juga disebut Sampling acak sederhana. Menurut Winarno (2013:63) Untuk populasi terhingga, dapat dilakukan dengan melalui undian, dan undian ini harus benar-benar acak.

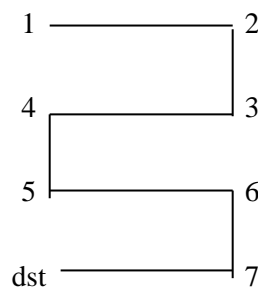
Dalam penelitian ini adalah murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin yang berjumlah 68 orang yang terdiri dari dua rombel yaitu kelas X.a dan kelas X.b, dimana jumlah dari masing-masing kelas adalah 33 orang untuk kelas X.a dan 35 orang untuk kelas X.b. Sampel diambil secara random dengan metode *simple random sampling*,

karena merujuk dengan teori di atas, dikatakan dengan melakukan undian karena populasi mempunyai peluang atau probabilitas yang sama untuk terambil atau terpilih sebagai unsur dalam sampel.

Tabel 3.1 Jumlah sampel media pembelajaran visual dan media audio visual

No	Variabel	Jumlah Sampel
1	Media pembelajaran visual	20
2	Media pembelajaran audio visual	20
	Jumlah	40 Orang

Pembagian kelompok berdasarkan hasil *pre test* servis pendek dalam permainan bulutangkis, langkah awal kemudian diranking, dibagi dan dimasukkan dan dimasukkan dalam kelompok 1 ) perlakuan dengan media visual gambar dan kelompok 2) dengan media audio visual video. Dengan demikian kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan kemampuan yang sama. Apabila dalam *post test* nanti terdapat peningkatan kemampuan gerak dasar servis pendek dalam permainan bulutangkis, maka di dalam hal ini disebabkan oleh pengaruh perlakuan yang diberikan. Adapun pembagian kelompok dalam penelitian ini adalah dengan cara ordinal pairing sebagai berikut:



Gambar3.2 Cara Ordinal Pairing  
 Sumber: (Berna Hayuliani 2013:56)  
 (Media Online)



## F. Instrumen penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian yang dimana alat ukur penelitian ini berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Pada penelitian kuantitatif, umumnya peneliti menggunakan instrumen (alat ukur) untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai-nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil pengembangan dari pola gerak dasar servis pendek, karena dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti mengenai hasil belajar gerak dasar servis pendek dalam permainan bulutangkis.

Tabel 3.2 Instrumen tes Kemampuan Servis Pendek

No	Proses Pelaksanaan	Nilai		
		1	2	3
1.	Posisi kaki, kaki kanan di depan kaki kiri jika tangan yang digunakan untuk memukul adalah tangan kanan, begitu juga sebaliknya, kedua kaki terbuka selebar pinggul.			
2.	Kaki tidak boleh menginjak len (garis) lapangan sebelum bola dipukul			
3.	Bola (kok) dipegang setinggi pinggang			
4.	Tangan yang memegang raket di belakang bola (kok) menyilang di depan badan, daun raket tidak boleh lebih tinggi dari pangkal raket yang dipegang (grip).			
5.	Pergelangan tangan yang memegang raket ditekuk			
6.	Pindahkan berat badan pada bagian depan dengan ujung kaki yang didepan menjadi tumpuan.			
7.	Ayunan raket relative pendek, sehingga bola (kok) hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dengan irama yang harmonis.			
8.	Bola bergerak (melayang) rendah di atas net			

9.	Pandangan mengikuti arah bola.			
----	--------------------------------	--	--	--

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Menurut Winarno (2013 : 103) menjelaskan bahwa pengumpulan data merupakan proses mengidentifikasi dan mengoleksi informasi yang dilakukan oleh peneliti, sesuai dengan tujuan penelitian.

Sejalan dengan dengan pendapat di atas Ibnu dalam Winarno (2013 : 104) menyatakan bahwa, setiap kegiatan penelitian selalu mengupayakan diperolehnya data yang sesuai (*valid*) dan terpercaya (*reliabel*). Ketepatan pemilihan teknik pengumpulan data sangat bergantung pada tujuan penelitian yang ingin dicapai.

Setelah mendapat izin melakukan penelitian dari kepala sekolah, maka dilakukan persiapan-persiapan yang akan dilakukan dalam proses penelitian. Dalam penelitian ini perlakuan yang diberikan kepada kelompok A berupa media pembelajaran visual dan kelompok B media pembelajaran audio visual.

Perlakuan pengumpulan data dilakukan dengan jalan melaksanakan prosedur yaitu tes kemampuan servis pendek awal kemudian dilanjutkan dengan perlakuan media pembelajaran visual dan audio visual. Kemudian dilakukan tes akhir atau tes yang sama dengan tes sebelumnya guna mengetahui hasil belajar gerak dasar servis pendek bulutangkis setelah perlakuan.

Tes merupakan instrumen utama penelitian yang digunakan di dalam mengumpulkan data guna untuk mengukur hasil belajar gerak dasar servis pendek pada permainan bulutangkis murid Madrasah Aliyah Maddani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa.

Cronbach dalam Winarno (2013 : 71) mengemukakan bahwa tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengobservasi tingkah laku seseorang yang didekripsikan dengan menggunakan skala berupa angka atau sistem dengan kategori tertentu. Johnson & Nelson dalam Winarno (2013 : 72) yang menyatakan bahwa tes adalah suatu bentuk pertanyaan atau pengukuran yang digunakan untuk menilai pengetahuan dan kemampuan usaha fisik. Sejalan dengan itu Kirkendall dalam Winarno ( 2013 : 72 ) juga

menngemukakan bahwa tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang individu atau objek.

a. Tes gerak dasar servis pendek.

1) Alat / fasilitas yang dibutuhkan yaitu:

- Raket dan Shuttlecock (kok)..
- Lapangan bulutangkis.
- Formulir pencatat hasil.
- LCD (*Liquid Crystal Display*).
- Laptop / Notebook.
- Materi yang akan diberikan (Foto dan video).

2) Pelaksanaan.

Peserta tes berdiri pada bidang lapangan yang telah ditentukan, kemudian dengan aba-aba dari peneliti peserta melakukan servis pendek sesuai dengan perlakuan yang diberikan. Tetapi sebelumnya peserta tes diberikan perlakuan dengan menampilkan gambar untuk kelompok media pembelajaran visual dan video untuk kelompok media audio visual.

3) Cara pengambilan skor.

Pengambilan skor dilakukan setelah peserta tes melakukan servis pendek, aspek yang dinilai dalam proses ini adalah keseluruhan gerakan peserta tes mulai dari posisi awal (berdiri), cara memegang raket, posisi tangan, posisi raket dan kok, dan posisi akhir pada pada saat kok telah dipukul. Peserta tes yang dalam struktur gerakan dasar sesuai dengan apa yang menjadi instrument tes diberi skor 3 untuk kategori sangat baik, skor 2 untuk kategori baik, skor 1 untuk kategori kurang baik.

## **H. Teknik analisis data**

Teknik analisis data disesuaikan dengan pertanyaan dan hipotesis penelitian. Pertanyaan dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sesuai dengan analisis deskriptif dan inferensial.

Data yang dikumpulkan tersebut akan dianalisis secara statistik deskriptif maupun inferensial untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian. Adapun gambaran yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Statistik deskriptif, memberikan gambaran umum tentang rata (mean), standar deviasi (sd), nilai minimum dan nilai maksimum. Dan uji normalitas serta uji homogenitas setiap variabel.
2. Statistik inferensial, menguji hipotesis penelitian dengan T-test secara keseluruhan dengan menggunakan uji-t berpasangan dan uji-t tidak berpasangan pada taraf signifikan 95% atau  $\alpha$  0,05, analisis data statistik yang digunakan pada umumnya menggunakan sistem komputer pada program SPSS versi 18.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Penyajian Hasil Analisis Data

#### 1. Hasil Deskriptif Kemampuan Servis pendek

Hasil analisis deskriptif (gambaran umum) data penelitian terhadap kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis pada kelompok 1 dan kelompok 2 dengan perlakuan media pembelajaran, media visual pada kelompok 1 dan media audio visual pada kelompok 2 dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis deskriptif yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1 Rangkuman deskriptif data tes awal kemampuan servis pendek kelompok media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual

	Media Visual	Media Audio Visual
Sampel	20	20
Rata-Rata	10.0500	9.5500
Simpanan Baku	1.79106	1.79106
Varian	3.208	3.208
Rentang	6.00	6.00
Skor Minimum	8.00	7.00
Skor Maksimal	14.00	13.00

Berdasarkan hasil pada tabel 4.1, dapat dikemukakan tentang deskripsi data dari kedua kelompok sebagai berikut.

1. Kelompok media pembelajaran visual dengan data tes awal kemampuan servis pendek memiliki nilai rata-rata 10.0500, standar deviasi 1.79106. Nilai minimum 8.00, nilai maximum 14.00. Dengan sampel sebanyak 20 orang
2. Kelompok media pembelajaran audio visual dengan data tes awal kemampuan servis pendek memiliki rata-rata 9.5500, standar deviasi 1.79106. Nilai minimum 7.00 dan nilai maximum 13.00. Dengan sampel sebanyak 20 orang.

## B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada dasarnya merupakan langkah untuk menguji apakah ada pernyataan yang dikemukakan dalam perumusan hipotesis dapat diterima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis uji-t berpasangan dan tidak berpasangan taraf signifikan 5%.

Berdasarkan hasil uji-t berpasangan yang dilakukan pada data hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok media pembelajaran visual dan audio visual dapat dilihat pada table 2 berikut ini.

Tabel 2. Rangkuman hasil uji-t berpasangan

Media Pembelajaran	Variabel	t-hitung	Df	Signifikan
Media visual	Pre-Post	-18.427	19	0.000
Media Audio Visual	Pre-post	-17.908	19	<b>0.000</b>

Berdasarkan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t berpasangan pembahasan adalah sebagai berikut:

### 1. Ada Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis pendek Dalam Permainan Bulutangkis Murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa

Berdasarkan tabel 4.4, rangkuman hasil analisis data proses kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada media pembelajaran visual sebesar -18.427 dengan tingkat probabilitas  $\alpha$  0.05 dengan taraf signifikan 5%. Karena tingkat probabilitas lebih kecil daripada  $\alpha$  0.05, maka data proses kemampuan servis pendek dengan uji beda adalah ada pengaruh yang signifikan.

## **2. Ada Pengaruh Media Pembelajaran Audio visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Murid Kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa**

Berdasarkan tabel 4.4, rangkuman hasil analisis data proses kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada media pembelajaran audio visual sebesar -17.908 dengan tingkat probabilitas  $\alpha$  0.05 atau taraf signifikan 5%. Karena tingkat probabilitas lebih kecil daripada  $\alpha$  0.05, maka data proses kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dengan uji beda adalah ada pengaruh yang signifikan.

## **3. Media Pembelajaran Media Audio Visual Lebih Baik Meningkatkan Kemampuan Servis pendek Dalam Permainan Bulutangkis Daripada Media Pembelajaran Visual.**

Metode pembelajaran media audio visual memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis. Hal ini terbukti berdasarkan hasil uji-t tidak berpasangan yang hasil rangkumannya pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Rangkuman hasil uji-t tidak berpasangan

Kemampuan servis pendek	Variabel	t-hitung	df	Signifikan
Hasil	Tes Akhir media visal – media audio visual	-3.807	35.701	0.001

Berdasarkan tabel 4.5, dapat dikemukakan bahwa data perbedaan hasil kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dengan uji-t tidak berpasangan antara media pembelajaran visual dan audio visual sebesar -3.807 dengan tingkat probabilitas 0.001. karena tingkat probabilitas lebih kecil  $\alpha$  0.05, maka data proses kemampuan servis pendek antara kedua kelompok adalah berbeda secara signifikan, dengan nilai rata-rata untuk media pembelajaran visual adalah 189 lebih kecil daripada nilai rata-rata untuk media pembelajaran audio visual adalah 212.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil akhir setelah diadakan perlakuan dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui perbedaan efek dari perlakuan tersebut. Selanjutnya untuk perbedaan peningkatan kemampuan servis pendek, antara media pembelajaran visual dan audio visual, dapat diketahui dengan melakukan perhitungan statistic dengan menggunakan uji-t. adapun hasil perhitungan uji-t untuk tes akhir pada kelompok media pembelajaran audio visual lebih besar daripada media pembelajaran visual dan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil kemampuan dalam melakukan servis pendek dalam permainan bulutangkis.

#### **1. Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Murid Kelas X Madrasah Aliyah Madani Paopao Kabupaten Gowa**

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar kemampuan servis pendek. Penerapan media visual, dalam hal ini media gambar yang mampu meningkatkan aktifitas murid menunjukkan bahwa media visual sebagai media pembelajaran, mampu menumbuhkan minat dan perhatian murid disamping itu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini sejalan dengan pendapat sadiman dalam Irfan (2015:22) media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Dapat diuraikan bahwa media pembelajaran dengan pendekatan media visual memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Paopao kabupten Gowa dengan nilai t-hitung -18.427 dengan taraf signifiknan 0.000, pemilihan media untuk suatu proses belajar-mengajar adalah suatu tindakan strategis. Artinya pemilihan, penetapan dan pembuatannya perlu diperhatikan.

Kemampuan media visual tersebut jelas dapat dimanfaatkan unbtuk suatu tugas gerak, menampilkan gerakan yang sukar dan berbahaya. Ialah bagaimana mendesain media itu untuk membelajarkan gerak pada siswa. Media mekanik yang cocok untuk gerak masih sedikit sehingga perlu kreasi guru pendidikan jasmani itu sendiri.



Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2010) yang dikutip dalam Irfan (2015:22) mengemukakan empat fungsi media visual, yaitu 1) fungsi atensi, 2) fungsi afektif, 3) fungsi kognitif, 4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan murid ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap murid, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosila dan ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gamba memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu murid yang lemah dalam membaca dan mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Jadi dalam proses penerapannya, media visual sangat direkomendasikan dalam proses belajar-mengajar khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, karena media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkannya.

## **2. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Murid Kelas X Madrasah Aliyah Madani Paopao Kabupaten Gowa**

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar kemampuan servis pendek. Penerapan media audio visual dalam proses belajar-mengajar sesuai dengan hasil penelitian dan perhitungan ditemukan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan servis pendek murid kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao kabupten Gowa. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Fitra & Andrijanto dalam Irfan (2015:26) mengatakan: Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran juga memberikan dampak pada peranan guru menjadi lebih positif karena dengan mengurangi waktu untuk menjelaskan, maka guru dapat memberikan perhatian kepada aspek-aspek lain seperti kegiatan memonitor dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang tepat bagi murid.

Penggunaan video dalam proses belajar mengajar dinilai sangat efektif karena pada hakikatnya video (film) merupakan media audio visual yang mengandung dua unsur yaitu suara dan gambar. Di samping dapat menarik perhatian murid sehingga materi yang diberikan dapat dipahami dengan baik dan pengaplikasian di lapangan bisa lebih baik.

Seperti yang telah dikemukakan Uno dalam Irfan (2015: 28), mengemukakan bahwa, sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Dengan demikian, media video dapat pula digunakan dalam pembelajaran olahraga. Video yang dimanfaatkan dalam pembelajaran olahraga, dapat membantu guru dalam memperjelas materi gerakan atau latihan yang diberikan. Selain itu, video juga dapat membantu guru untuk memperlancar penguasaan materi gerakan tanpa harus menunggu guru untuk mempraktekkan, karena apa yang akan dipelajari dapat dilihat dari video yang ditampilkan.

Jadi dapat diuraikan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan servis pendek murid Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa dengan nilai t-hitung -17.908 dengan taraf signifikan 0.000.

### **3. Media Pembelajaran Audio Visual Lebih Baik Meningkatkan Hasil Belajar Terhadap Kemampuan Servis Pendek Dalam Permainan Bulutangkis Daripada Media Pembelajaran Visual Pada Murid Kelas X Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa**

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang sangat efektif diterapkan dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Karena dengan melalui media audio visual materi yang disampaikan bisa lebih menarik dan tentunya dapat membuat peserta didik tertarik. Guru merupakan salah satu sumber belajar yang sudah ada sejak dulu, tapi seiring dengan berjalannya waktu sumber belajar ditambah dengan adanya buku dan disebut sebagai media karena fungsinya yang bisa memberikan informasi dan menjadi alat bantu guru itu sendiri.

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran berbasis teknologi karena proses pembuatan dan penerapannya menggunakan teknologi, jadi pemanfaatan media audio visual dalam proses belajar mengajar tentunya merupakan suatu perkembangan dalam dunia pendidikan terkhusus di mata pelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan media audio visual lebih mampu meningkatkan hasil belajar kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis karena berdasarkan dengan

dengan perbandingan nilai rata-rata hasil skor antara kelompok media visual dan kelompok media audio visual yang dimana 182 untuk skor rata-rata kelompok media visual dan 212 untuk kelompok media audio visual.

Berdasarkan dengan pendapat Dewi, dkk dalam Irfan (2015:26), yang menyatakan bahwa media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Di samping itu antusiasme murid dalam mempratekkan gerakan yang ada pada media yang ditampilkan semakin bertambah. Jumlah murid yang mengajukan pertanyaan ataupun meminta penjelasan ulang terhadap media yang ditampilkan semakin berkurang disetiap pertemuannya. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan murid dalam menerima materi pelajaran semakin meningkat.

Hal yang sama dikemukakan oleh Fitra dan Andrijanto yang dikutip dalam Irfan (2015:26) yang mengatakan bahwa, penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran memberikan dampak pada peranan guru menjadi lebih positif karena dengan mengurangi waktu dan penjelasan, maka guru dapat memberikan perhatian kepada aspek-aspek lain seperti memonitor dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang tepat kepada murid.

Dari segi proses pembelajaran penjas, penerapan media bantu pembelajaran audio visual ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani. video sangat membantu dalam penguasaan fisikomotorik. Murid yang masih canggung menanyakan materi yang belum mereka pahami dapat belajar dan melihat dari video. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Lateheru (2002:106) menyatakan bahwa film atau gambar hidup yang sudah dikenal dalam masyarakat luas. Film juga dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Film juga bisa memperkaya pengalaman hidup, akan tetapi dipihak lain dapat juga menjadi sumber bermacam-macam kejahatan.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran penjas telah memberikan kontribusi yang besar, dimana materi penjas tidak hanya menggunakan bantuan alat peraga, tetapi lebih maksimal dimana materi menjadi lebih mudah untuk karena murid diajak untuk memanfaatkan lebih banyak panca inderanya. Semakin banyak alat indera

yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, gabungan antara indera penglihatan dan pendengaran selama video disajikan, membantu murid untuk lebih memahami apa yang disampaikan dan informasi yang diperoleh dapat diingat dalam waktu yang relative lebih lama apabila dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran visual berbasis gambar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisa dari hasil penelitian dari pembahasana dalam penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis dimana t-hitung -18.427
2. Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis, dimana t-hitung -17.908
3. Media pembelajaran audio visual lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis secara signifikan daripada media visual, dimana t-hitung -3.807

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan:

1. Diharapkan kepada para murid khususnya Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa, agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif demi untuk mencapai derajat hidup yang lebih baik.
2. Diharapkan kepada pemerintah Kabupaten Gowa dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Universitas Islam Negeri ( UIN) Makassar selaku lembaga yang menaungi untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana, demi untuk kelancaran pelaksanaan pembelajaran yang diadakan disekolah.
3. Bagi para guru pendidikan jasmani disarankan agar dapat menggunakan media pembelajaran visual dan audio visual sebagai salah satu pedoman pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmnai khususnya materi servis pendek, tanpa mengabaikan media pembelajaran lainnya yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran dalam variasi proses belajar mengajar.
4. Penelitian ini meneliti tentang proses kebenaran gerakan servis pendek dalam permainan bulutangkis. Disarankan untuk meneliti lebih lanjut tentang penampilan pembelajaran servis pendek dalam permainan bulutangkis.

5. Untuk mahasiswa atau peneliti lainnya yang ingin meneliti sama dengan permasalahan ini, tesis ini dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Umar. 2011. Pengaruh Metode Pembelajaran Komando dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Lompat Tinggi Gaya Flop. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pasca Sarjana UNM Makassar.
- Berna, Hayuliani. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Paikem Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Renang Gaya Bebas Pada Siswi Kelas XI SMA Kotabumi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2012 / 2013 (Online)*, (<http://digilib.unila.ac.id/1116/>, Diakses 14 April 2016).
- Ega, T. Rahayu. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Ilham Kamaruddin. 2012. *Bulutangkis*. Makassar: \_\_\_\_\_
- Ishak, M. & Tim Pengajara Mata Kuliah Bulutangkis. 2012. *Peraturan Permainan Bulutangkis*. \_\_\_\_\_
- Irfan. 2015. Penerapan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tenis Meja. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.
- J, Poole. 2013. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- John, D. Latuheru. 2002. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Juliansyah, Noor. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Nurhasan, 2001. *Tes dan pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya*. Jakarta: Badan Penerbit Direktorat Jenderal Olahraga.
- Resky. 2011. *Badminton : basic, grip, and shot*. <https://ykir.wordpress.com/2011/03/09/badminton-basic-grip-and-shot>. Media online
- Sugiyono. 2015. *Statistika dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Tumin, A, Usman. 2010. *Kejar Bulutangkis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winarno. 2013. *Metodologi Penelitian Dalam pendidikan Jasmani*. Malang: Badan Penerbit Universitas Negeri Malang.

Wina, Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Yudhi, Munadi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.