

**PENINGKATAN TEKNIK SERVIS PENDEK PADA BULUTANGKIS
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL**

Sofyan Ardyanto

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, FKIP, Universitas Wahid
Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/22 Sampangan, Semarang
email: sofyanyardyanto.sport@gmail.com

Abstrak

Pada permainan bulutangkis teknik dasar servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Sehingga servis merupakan teknik yang penting dalam bulutangkis. Servis yang bagus dapat mengawali permainan bulutangkis dengan baik dan bisa menjalankan strategi sesuai dengan latihan-latihan yang telah dilakukan. Ketepatan pukulan dan ayunan tangan dalam melakukan pukulan menjadi satu kendala dalam melakukan servis pendek. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar servis pendek mahasiswa semester 3 PJKR Unwahas. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan populasi mahasiswa PJKR semester 3 berjumlah 53 mahasiswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 53 orang, analisis data penelitian dilakukan dengan membandingkan data hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan menggunakan *one sample t-test*. Hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata pretest adalah 38,51, dengan nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 21. Sedangkan pada saat post test, didapatkan rata-rata nilai adalah 62,32. dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 48. Dengan demikian terlihat bahwa ada peningkatan hasil servis pendek dari *pre test* dan *post test*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil belajar servis pendek bulutangkis.

Kata Kunci : pengaruh, media audio visual, servis pendek bulutangkis

1. PENDAHULUAN

Olahraga adalah suatu proses yang sistematik dari segala aktivitas jasmani, usaha ataupun kegiatan yang mampu mengambangkan dan juga mendorong potensi yang dimiliki oleh jasmani dan rohani seseorang. Olahraga sekarang merupakan kebutuhan setiap manusia, dan fenomena yang terjadi sekarang ini adalah setiap pagi, siang, sore dan malam hari masih banyak orang yang melakukan aktivitas olahraga. Manfaat olahraga bagi kesehatan manusia jelas sangat banyak dan bisa dirasakan oleh setiap orang. Dan olahraga kini menjadi salah satu gaya hidup yang wajib dilakukan oleh setiap orang untuk membuat tubuh tetap bugar dan sehat.

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di Indonesia dan yang mampu berprestasi di tingkat internasional. Bulutangkis merupakan 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 (Tony Grice, 1996:1). Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk mejatuhkan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan dan berusaha supaya lawan tidak bisa memukul atau mengembalikan *shuttlecock* didaerah permainan sendiri.

Bulutangkis merupakan salah satu permainan yang diajarkan pada pembelajaran penjas dari SD, SMP dan SMA. Permainan ini merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah di lakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik menyangkut keterampilan dan kemampuan khusus yang erat hubungannya dengan kelancaran bermain bulutangkis dan penguasaan teknik dasar. Menjadi seorang mahasiswa dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan fisik, teknik, dan taktik secara efektif dan efisien. Teknik dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa dalam permainan bulutangkis. Adapun keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis adalah cara memegang raket, sikap siap (*stance*), gerakan kaki (*footwork*), dan gerakan memukul (*strokes*). Servis merupakan salah satu teknik pukulan yang sangat penting untuk mengawali satu permainan bulutangkis.

Pada permainan bulutangkis teknik dasar servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Servis dalam bulutangkis ada 2 yaitu servis pendek dan panjang. Servis pendek adalah merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis (Poole, 2009:66). Pukulan servis dengan mengarahkan *shuttlecock* dengan tujuan ke dua sasaran yaitu, ke sudut titik perpotongan antara garis tengah, garis servis, dan garis tepi sedang jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net, servis pendek ada dua macam yaitu servis pendek *forehand* dan *backhand* (Tohar, 1992:41).

Servis pendek di ajarkan kepada mahasiswa dalam bentuk pembelajaran yang efektif, terutama dalam proses pembelajaran dosen harus bisa menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Pada proses pembelajaran servis pendek dalam bulutangkis mahasiswa masih mengalami kendala dalam melaksanakan servis. Ketepatan gerak dan akurasi pukulan menjadi suatu masalah yang dihadapi oleh mahasiswa, sehingga mahasiswa butuh satu penjelasan rangkaian gerak yang jelas dari posisi tangan, kaki, perkenaan yang tepat sehingga mereka bisa mencontoh tiap-tiap tahapan gerakan dengan mudah. Proses pelaksanaan pembelajaran akan menghasilkan perubahan dan perkembangan anak melalui kegiatan gerak. Dalam aktivitas gerak individu ataupun yang memerlukan dinamika kelompok akan memberikan perubahan dan perhatian terhadap kehidupan sosial.

Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audio visual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. Media audio visual adalah model pembelajaran yang penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran secara tidak seluruhnya termasuk alat yang digunakan dapat berupa video dan komputer. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif

(mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide, sehingga memudahkan pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan.

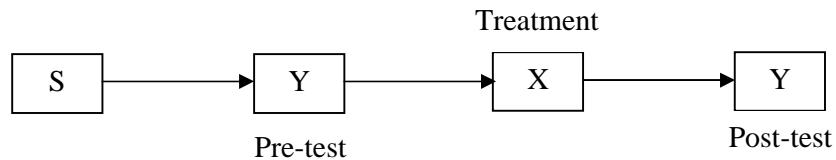
2. METODOLOGI

2.1. Desain Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan penelitian adalah hal yang sangat penting, sebab dengan menggunakan 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*. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Mengenai metode eksperimen ini Sugiyono (2009:107) menjelaskan, metode penelitian yang digunakan untuk mencari peningkatan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Mengenai metode penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil. Jadi dalam metode eksperimen harus ada dua faktor yang dicobakan, dalam hal ini faktor yang dicobakan dan merupakan variabel bebas adalah media audio visual untuk diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis. Peneliti ingin mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diselidiki atau diamati yaitu: penggunaan media audio visual dengan dan tanpa menggunakan media audio visual terhadap peningkatan keterampilan servis pendek dalam permainan bulutangkis.

Penelitian ini membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* servis pendek mahasiswa semester 3 PJKR Unwahas yang berjumlah 53 orang.



Gambar Desain 2.1 Desain Penelitian

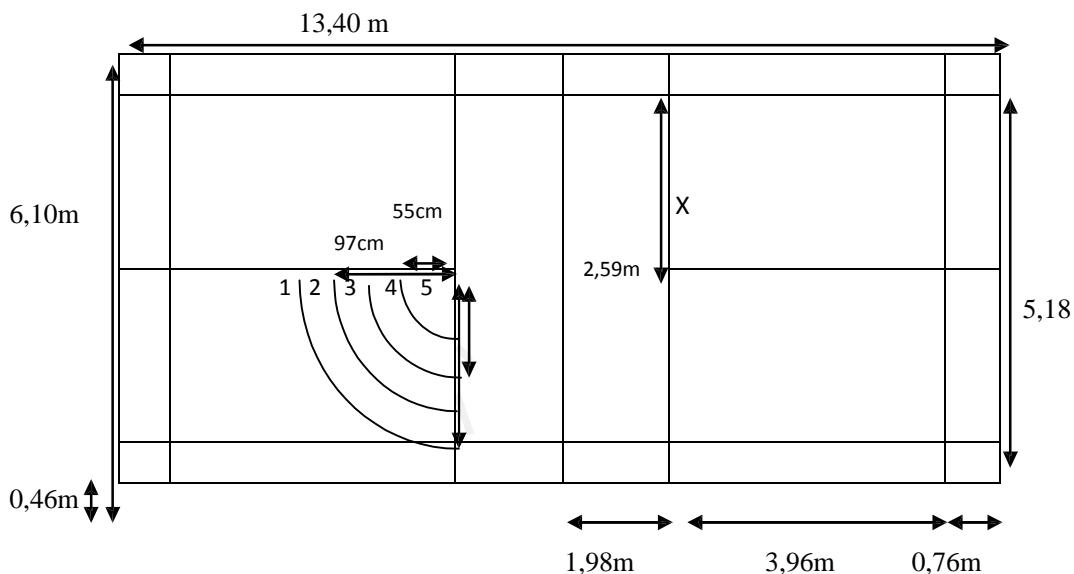
Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

2.2. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen pada penelitian ini adalah tes. Sehubungan dengan masalah penelitian yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur keterampilan teknik servis pendek dalam permainan bulutangkis yang diambil dari buku tes dan pengukuran Nurhasan (2001:182-184). Dengan nilai reliabilitas tes sebesar 0,721 dan validitas tes sebesar 0,698.



Gambar 2.2 Lapangan Tes Servis Pendek

Keterangan :

X : Tempat testee melakukan servis

- (1) sasaran no 5 maka skor nya 5
- (2) sasaran no 4 maka skornya 4
- (3) sasaran no 3 maka skornya 3
- (4) sasaran no 2 maka skornya 2
- (5) sasaran no 1 maka skornya 1

Prosedurnya adalah testee berdiri dipetak servis dengan memegang raket dan siap melakukan pukulan servis. Testee berdiri tepat pada tempat yang telah diberi tanda X. Tanda X menunjukkan tempat dimana testee boleh berdiri ketika melakukan pukulan servis. Testee melakukan rangkaian gerakan servis. Testee tidak diperkenankan bergerak sebelum *shuttlecock* jatuh di lantai/sasaran.

2.3. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest. Penelitian ini untuk mengetahui satu perlakuan dikatakan baik atau kurang, cukup atau kurang cukup. Perlakuan diberikan setelah tes awal, setelah data terkumpul dari tes awal dan diberikan perlakuan selanjutnya tes akhir dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum diberi perlakuan dan pembelajaran servis pendek menggunakan media audio visual.

Rumus yang digunakan uji t adalah:

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

Keterangan :

t = nilai t hitung

\bar{x} = rata-rata sample

μ_0 = nilai parameter

s = standar deviasi sample

n = jumlah sample

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Eksperimen ini dilakukan dari pengambilan data *Pretest* dilanjutkan pelaksanaan *treatment* pada sampel dan *Posttest*. Penelitian dilakukan kepada sampel mahasiswa Semester 3 tahun 2015/2016 Universitas Wahid Hasyim Semarang sebanyak 53 orang.

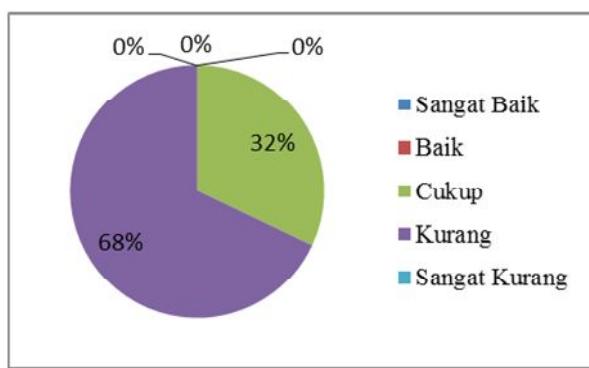
3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa hasil tes servis pendek mahasiswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran menggunakan media audio visual sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil *Pre test*

	Keterangan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Baik	0	0%
2	Baik	0	0%
3	Cukup	17	32%
4	Kurang	36	68%
5	Sangat Kurang	0	0%
	Total	53	100%

Berdasarkan tabel 3.1 dapat diketahui bahwa hasil *pretest* servis pendek bulutangkis mahasiswa PJKR Unwahas adalah kategori sangat baik 0 orang atau 0 %, kategori baik 0 orang siswa atau 0%, kategori cukup 17 orang atau 32%, kategori kurang 36 orang atau 68% dan kategori sangat kurang 0 orang atau 0%.



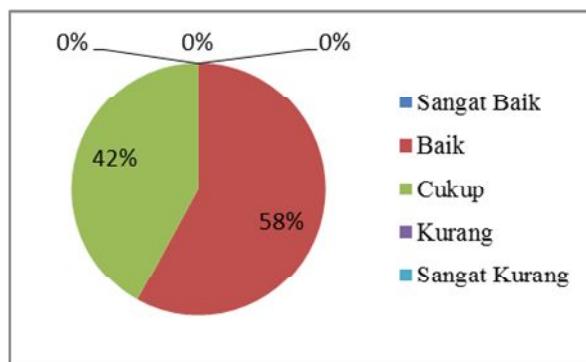
Gambar 3.1 Diagram Hasil *Pretest*

Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual
(Sofyan Ardyanto)

Tabel 3.2 Hasil *Post test*

No	Keterangan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Baik	0	0%
2	Baik	31	58%
3	Cukup	22	42%
4	Kurang	0	0%
5	Sangat Kurang	0	0%
	Total	53	100%

Berdasarkan tabel 3.2 dapat diketahui bahwa hasil pretest servis pendek bulutangkis mahasiswa PJKR Unwahas adalah kategori sangat baik 0 orang atau 0 %, kategori baik 31 orang siswa atau 58%, kategori cukup 22 orang atau 42%, kategori kurang 0 orang atau 0% dan kategori sangat kurang 0 orang atau 0%.



Gambar 3.2 Diagram Hasil *Post Test*

3.2. Hasil Pengaruh Penerapan Media Audio Visual

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	38.5094	7.16193	.98377
	POSTEST	62.3208	6.49193	.89173

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil servis pendek bulutangkis.

Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual

(Sofyan Ardyanto)

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference								
				Lower	Upper							
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-2.381E1	8.21363	1.12823	-26.07528	-21.54736	-21.105	52	.000				

Ho ditolak dan Ha diterima karena $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan treatment media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil servis pendek.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata *pretest* adalah 38,51, dengan nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 21. Sedangkan pada saat *posttest*, didapatkan rata-rata nilai adalah 62,32. dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 48. Dengan demikian terlihat bahwa ada peningkatan hasil servis pendek dari *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran servis pendek bulutangkis efektif terhadap peningkatan hasil belajar servis pendek bulutangkis pada mahasiswa prodi PJKR Unwahas. Media audio visual sangat membantu dalam proses penyampaian materi yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan mahasiswa untuk memahami materi. Penggunaan media ini telah memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan pembelajaran, dimana materi perkuliahan tidak hanya dari penjelasan dan demonstrasi saja tetapi dari media yang dibuat lebih menarik dan mahasiswa diajak untuk memanfaatkan lebih banyak panca inderanya. Semakin banyak panca indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar pula informasi tersebut lebih mudah dipahami dan diingat.

3.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hasil pukulan servis pendek bulutangkis dengan menggunakan metode audio visual pada mahasiswa PJKR Unwahas, masih banyak ditemukan kesalahan dan kesulitan-kesulitan pada mahasiswa saat pelaksanaan servis pendek menjadi sebuah kendala dalam pembelajaran. Salah satu usaha yang diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan media audio visual. Berdasarkan hasil

penelitian didapati pukulan servis pendek bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unwahas meningkat dengan bantuan menggunakan media audio visual. Hal ini dibuktikan dengan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $\text{sig} = 0,000 < 0,05$, artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan *treatment* media audio visual efektif terhadap peningkatan hasil servis pendek.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata *pretest* adalah 38,51, dengan nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 21. Sedangkan pada saat *posttest*, didapatkan rata-rata nilai adalah 62,32. dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 48. Berdasarkan hasil tersebut diketahui adanya peningkatan sebesar 25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui penerapan metode audio visual untuk peningkatan hasil pukulan servis pendek bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unwahas.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran bulutangkis menggunakan salah satu model pendekatan yang menekankan pada pembelajaran keterampilan teknis, mengutamakan penguasaan teknik dasar. Pendekatan ini mengutamakan proses pembelajaran mencapai tujuan. Keterampilan gerak bulutangkis dapat dimainkan dengan mengkonsentrasi pada unsur-unsur yang lebih spesifik. Melalui media audio visual dalam pembelajaran bulutangkis dapat memperjelas detail gerakan-gerakan dalam teknik dasar bulutangkis dan juga membantu untuk pemahaman materi gerakan dan latihan gerakan tanpa harus pengajar memberikan contoh atau demonstrasi pada setiap gerakannya.

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 metari. Penerapan audio visual akan menjadikan mahasiswa lebih memahami dan mendapat gambaran secara lebih luar terhadap suatu materi tertentu. Pada pembelajaran pukulan servis pendek pada bulutangkis, penerapan media audio visual akan memberikan gambaran kepada mahasiswa langkah-langkah dalam melakukan teknik pukulan servis pendek secara benar, dan siswa akan disuguhkan dengan kesalahan-kesalahan yang terjadi

saat pelaksanaan servis yang berdampak pada tidak efektifnya servis yang dilakukan. Setelah mendapatkan pengetahuan hasil dari media audio visual mahasiswa akan lebih mudah dalam praktek pelaksanaan servis pendek dilapangan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut: Ada pengaruh yang positif terhadap hasil pukulan servis pendek bulutangkis. Dengan penerapan media audio visual mahasiswa lebih mudah dan cepat dalam memahami teknik dasar servis pendek bulutangkis, karena didalam media audio visual dijelaskan gambar setiap bagian dan juga penjelasan di setiap bagian gerakan teknik dasar servis pendek. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media audio visual mampu meningkatkan hasil pukulan servis pendek bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unwahas.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Grice, Tony. 2008. *Bulutangkis : Petunjuk Praktik untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta, Pt Raja Grafindo Persada.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Nurhasan, dkk. 2015. *Bulu Tangkis*. Surabaya: Unesa University Press
- Poole, James. 2005. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya
- Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusydi, Ilhamdi, dkk. *Study about Backhand Short Serve in Badminton Based on The Euler Angle*. 2015. *International Conference on Instrumentation, Communications, Information Technology, and Biomedical Engineering*: Bandung.

Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual
(Sofyan Ardyanto)

- Subarjah dan Hidayat. 2007. Permainan Bulutangkis. Bandung: FPOK UPI
- Subarjah. 1999. Bulutangkis. Bandung : Depdikbud
- Subarjah, Herman. 2010. Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen pada Siswa Diklat Bulutangkis FPOK-UPI. *Jurnal*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiarto, I. 2002. Total Badminton. Solo: CV Setyaki Eka Anugrah
- Tohar. 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Tohar, M. 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis. IKIP Semarang: Semarang.
- Werkiani, Ebrahimi., dkk. 2011. *Review of the effective talent identification factors of badminton for better teaching to success*. Procedia – Social and Behavioral Sciences 31. Elsevier Ltd.
- Wibawa, B. dan Mukti, F. 2001. Media Pengajaran. Bandung: CV. Maulana.
- Wijaya, Andhega. 2017. Analisis Gerak Keterampilan Servis Dalam Permainan Bulutangkis. Malang : Indonesian Performance Journal 1 (2). Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Surabaya.