

Penerapan Audiovisual Terhadap Hasil *Smash* Bulutangkis Pada Anak Sekolah Dasar

Ani Herlina Gunawan¹, Muhammad Nur Alif², Tatang Muhtar³

¹ Program Studi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia

² Program Studi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia

³ Program Studi PGSD Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan dalam Ekstrakurikuler Bulutangkis SDN Babakanbandung yaitu masih banyak anggota ekstrakurikuler yang belum tepat dalam melakukan *smash* pada saat melakukan permainan bulutangkis, sehingga arah dari *smash* tersebut sering kali keluar dari area lapangan permainan dan menyangkut di net sehingga menjadi poin bagi lawan. Teknik *smash* pada permainan bulutangkis yaitu salah satu teknik dasar yang sering digunakan pada permainan bulutangkis yang digunakan untuk mematikan lawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil *smash* Bulutangkis pada anggota Ekstrakurikuler Bulutangkis SDN Babakanbandung melalui penerapan Audiovisual. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasy Eksperiment* dengan desain penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Desain* dan sampel yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling*. Hasil dari perhitungan N-Gain, dapat disimpulkan bahwa penerapan audiovisual (kelompok eksperimen) cukup efektif diberikan kepada anak Sekolah Dasar untuk hasil *smash* bulutangkis. Namun, hasil dari rata-rata pada kelompok Eksperimen dan Kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni (71.43%) > (30.56%) yang berarti nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen (audiovisual) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok Kontrol, dan dinyatakan Audiovisual cukup efektif untuk hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Audiovisual, Hasil, Bulutangkis, Smash

Abstract

The problem found in the Badminton Extracurricular at SDN Babakanbandung is that there are still many extracurricular members who do not smash properly in badminton, so the direction of the smash often goes outside the playing field area and gets into the net so that it becomes a point for the opponent. The smash technique in badminton is one of the basic techniques that is often used in badminton and is used to kill your opponent. This research aims to determine the results of Badminton smashes for members of the Badminton Extracurricular at SDN Babakanbandung through the application of Audiovisual. The research method used in this research is Quasy Experiment with a Pre-Test Post-Test Control Group research design. The design and sample used is Cluster Random Sampling. The results of the N-Gain calculation, it can be concluded that the application of audiovisual (experimental group) is quite effective for elementary

Correspondence author: Muhammad Nur Alif Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.
Email: mnalif@upi.edu



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

school children for badminton smash results. However, the results of the averages in the Experimental and Control groups have different averages, namely (71.43%) > (30.56%), which means the average value in the Experimental (audiovisual) group is greater than the average value of the group Control, and stated that Audiovisual is quite effective for badminton smash results in elementary school children.

Keywords: *Audiovisual, Results, Badminton, Smash*

PENDAHULUAN

Bulutangkis merupakan permainan yang sangat digemari di kalangan anak muda, baik perempuan maupun laki-laki. Permainan bulutangkis ini adalah jenis olahraga yang cukup terkenal yang biasanya dimainkan dua pasang pemain atau atlet ataupun satu lawan satu, masing-masing pemain tersebut saling berlawanan (Aisyah, 2021). Tentunya olahraga bulutangkis tidak hanya untuk permainan saja tetapi mempunyai manfaat yang sangat berpengaruh pada manusia, dilihat dari penjelasan Yu et al., (2023) menyatakan bahwa populasi pemain bulutangkis menunjukkan manfaat yang signifikan berupa peningkatan kualitas kesehatan secara keseluruhan, penurunan rasio penyebab kematian yang disebabkan oleh penyakit kardiovaskular (Oja et al., 2017).

Menurut Windary & Rahayu (2022), tujuan permainan bulutangkis adalah agar pemain berhasil menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah tempat lawan berada sehingga lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock* dan *shuttlecock* mati di area lawan. Teknik yang paling sering digunakan untuk mempermudah mematikan lawan biasanya adalah teknik *smash*. Menurut Subarkah & Marani (2020), *smash* adalah dorongan dari atas kepala yang dilakukan dengan penuh tenaga dan *shuttlecock* mengarah ke bawah. Selaras seperti yang dikatakan oleh Phomsoupha & Laffaye (2015) yang mengatakan bahwa *smash* merupakan pukulan yang dilakukan di atas kepala dan dipukul secara menukik. Tujuan utama dari *smash* adalah bentuk pukulan yang keras sehingga pukulan ini sering digunakan untuk mematikan lawan dan untuk mendapatkan point dengan mudah (Rahmat, n.d.). Namun kenyataannya teknik *smash* cukup sulit untuk dilakukan karena teknik yang digunakan kurang akurat sehingga *smash* dilakukan secara tidak terarah. Berdasarkan hasil pra penelitian, terdapat beberapa

siswa yang melakukan pukulan *smash* dengan *shuttlecock* yang masih mendarat. Ada beberapa alasan mengapa *smash* ini masih mendarat bahkan menyangkut di net, antara lain karena tidak sepenuhnya memanfaatkan pergelangan tangan dan posisi tubuh. Salah satu prediksi *smash* yang belum akurat bisa dilihat dari pergelangan tangan. Oleh karena itu, jika tangan dapat digunakan secara efektif maka lintasan *shuttlecock* akan lebih akurat dan lawan akan lebih sulit untuk mengembalikan *shuttlecock* (Yusuf, 2015). Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan latihan secara rutin, seperti yang disampaikan oleh Septianingrum (2022) yang menyatakan bahwa hal ini diperlukan untuk meningkatkan latihan dan pengetahuan teknis agar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Bahkan menurut Navarro-Ledesma & Gonzalez-Muñoz (2021) akhir-akhir ini, olahraga raket atau yang dikenal dengan olahraga bulutangkis, banyak pemain yang cedera pada bagian bahu karena kurang akuratnya teknik yang digunakan.

Menurut Sadiman (2012: 2) hasil belajar adalah, "salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Aditiany & Pratiwi, 2021). Audiovisual merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat dilihat juga didengar, audiovisual memiliki kelebihan yakni dapat mempermudah dan memperjelas penyajian pembelajaran yang diberikan kepada siswa dan siswa dapat menirukan sesuai dengan apa yang ada dalam audiovisual misalnya berupa video, sehingga audiovisual ini lebih efektif untuk sebuah pembelajaran salah satunya yaitu untuk *Smash* dalam permainan Bulutangkis. Karena apa yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata akan mudah diserap dibandingkan dengan apa yang hanya dapat dilihat saja atau didengar saja. Seperti yang disampaikan oleh Kurniati (2018) apa yang terpendang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Dengan diberikannya treatment berupa

penerapan audiovisual diharapkan siswa mendapatkan hasil *smash* bulutangkis melalui penerapan audiovisual tersebut secara efektif, dan dapat mengetahui perbedaan hasil pada kelompok Eksperimen (audiovisual) dan kelompok Kontrol.

Audiovisual dalam berupa video dipergunakan untuk menonjolkan bagaimana memodifikasi aspek-aspek pembelajaran dan bagaimana mereka berkontribusi dalam media pembelajaran tersebut (Li, 2022). Selaras seperti yang dikatakan dalam penelitian (Nicolaou dkk. (2019) media audiovisual dapat diaplikasikan oleh pendidik pada semua jenjang dalam Pendidikan, baik sebagai alat media yang digunakan dalam menyampaikan suatu pengetahuan, atau sebagai alat media pembelajaran keterampilan untuk mencapai keefektian dan kekreatifan dalam pembelajaran. Dalam penelitian Permana dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan dampak terhadap penampilan siswa dalam *smash* bulutangkis, dengan persentase yang terlihat sebesar 60% menunjukkan kemampuan siswa dalam mempelajari *smash* bulutangkis lebih efektif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Windary & Rahayu (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif media audiovisual terhadap kemampuan pemain dalam meningkatkan performa teknik *smash* nya, pada saat melakukan *pre-test* di peroleh hasil dengan kategori sangat baik 0 % dan kategori baik 33,3 %, sedangkan pada saat *post-test* diperoleh hasil kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 33,3 % dan kategori baik sebesar 44,4 %. Dari penjelasan penelitian tersebut, penerapan media audiovisual ini dapat disimpulkan lebih efektif dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil pembaharuan dari penelitian yang diambil yaitu bahwa penelitian ini untuk mengetahui hasil pada kelompok Eksperimen (audiovisual) dan untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelompok Eksperimen (audiovisual) dan kelompok Kontrol serta penelitian ini dilakukan di Ekstrakurikuler pada anak Sekolah Dasar yang tentu saja dalam penelitian sebelumnya belum pernah dilakukan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Alasan menggunakan metode kuantitatif karena memerlukan data dan hanya dapat diselesaikan dengan metode kuantitatif yang dapat dikuantifikasi untuk mengartikulasikan fakta yaitu data berupa angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan (Djollong, 2019).

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Eksperiment* dengan menggunakan *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2006:77), mendefinisikan bahwa: penelitian *Quasy Eksperiment* adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Aditiany & Pratiwi, 2021), sehingga dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yaitu berupa audiovisual, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelompok yang tidak mendapat perlakuan eksperimen (Setyanto, 2013).

Populasi penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri Se-Kecamatan Situraja, dan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik *sampling cluster* ini merupakan teknik *multistage cluster sampling*, dimana sampel yang diambil oleh peneliti dilakukan secara acak, dikarenakan Ekstrakurikuler Bulutangkis SD Negeri di Kecamatan Situraja ini sangat banyak sehingga peneliti akan terus mengambil sampel hingga mencapai ukuran sampel yang dapat diatur (Susanti, 2019). Hasil dari spin *random* yang sudah peneliti lakukan, yaitu sampel yang didapat di Ekstrakurikuler Bulutangkis di SDN Babakanbandung. Untuk menentukan kelompok Eksperimen dan Kontrol, peneliti juga melakukan spin *random* kembali dan didapat 9 orang sebagai kelompok kontrol dan 9 orang sebagai kelompok eksperimen, sehingga total dari kedua kelompok tersebut berjumlah 18 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan smash permainan bulutangkis. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini adalah dengan tes kemampuan *smash* oleh Saleh Anasir (2010: 27) memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest* (Kunta Sulaksana, 2010). Sampel melakukan *smash* mulai dari gerakan awalan, pelaksanaan sampai gerakan lanjutan sebanyak 20 kali pengulangan dan diambil skor tertinggi, baik saat *pre-test* (sebelum diberi treatment) maupun saat *post-test* (setelah diberi treatment), dan penelitian ini dilakukan secara 12 kali pertemuan.

Pada tahap ini data yang diperoleh pada langkah ini adalah data kuantitatif dari tes awal dan tes akhir dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang kemudian diolah sebelum ditarik kesimpulan dari data yang diolah, yang didasarkan pada penelitian. Ketika data diperoleh, analisis dilakukan, dan analisis data didasarkan pada hasil data. Ketika data diperoleh melalui cara kuantitatif, data statistik digunakan. Rata-rata *pre-test* dan *post-test* ditentukan setelah data *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan. Untuk eksperimen, dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Setelah itu, N Gain dihitung untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis melalui penerapan audiovisual dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengenai hasil *smash* Bulutangkis pada anak Sekolah Dasar.

HASIL

Hasil perhitungan N-Gain dalam penelitian mengenai Penerapan Audiovisual Terhadap Hasil Smash Bulutangkis Pada Anak Sekolah Dasar pada kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen masing-masing berjumlah 9 orang.

Tabel 1. *Descriptive*

	Minimum	Maximum	Mean	Std.
Kelompok				Deviation
N				

Kontrol	9	0.00%	100.00%	30.56%	40.02%
Eksperimen	9	50.00%	100.00%	71.43%	26.73%

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Persen tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Persen untuk kelompok Eksperimen (audiovisual) adalah sebesar 71.43% < 75% termasuk dalam kategori cukup efektif, dengan nilai Maksimal 100%, Minimal 50% dan *Std. Deviation* 26.73%. Sementara untuk rata-rata N-Gain Persen untuk kelompok Kontrol adalah sebesar 30.56% < 40% termasuk dalam kategori tidak efektif, dengan nilai Maksimal 100%, Minimal 0.00% dan *Std. Deviation* 40.02%. Hasil dari rata-rata kedua kelompok tersebut dihitung berdasarkan pada rumus N-Gain Persen.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk melihat data yang diperoleh berdistribusi NORMAL atau TIDAK NORMAL.

Tabel 2. *Test of Normality*

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov Sig
Kontrol	0.41
Eksperimen	0.23

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, hasil uji normalitas kelompok Kontrol yaitu sebesar 0.41, sedangkan kelompok Eksperimen sebesar 0.23. Dapat disimpulkan bahwa kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen berdistribusi NORMAL karena nilai signifikansi diperoleh > α (0.05) sehingga H0 diterima.

Setelah melakukan uji normalitas, dilanjut menghitung uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh bersifat HOMOGEN atau TIDAK HOMOGEN.

Tabel 3. *Test of Homogeneity of Variances*

Kelompok	Sig		α
Kontrol	0.44	>	0.05
Eksperimen			

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen, nilai sig (0.44) > α (0.05) sehingga data tersebut bersifat HOMOGEN.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar melalui penerapan audiovisual. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan teknik *smash* pada permainan bulutangkis cukup efektif dilakukan melalui penerapan audiovisual. Seperti yang disampaikan oleh Li (2022) Audiovisual dalam berupa video dipergunakan untuk menonjolkan bagaimana memodifikasi aspek-aspek pembelajaran dan bagaimana mereka berkontribusi dalam media pembelajaran tersebut. Selaras seperti yang dikatakan dalam penelitian (Nicolaou dkk. (2019) media audiovisual dapat diaplikasikan oleh pendidik pada semua jenjang dalam Pendidikan, baik sebagai alat media yang digunakan dalam menyampaikan suatu pengetahuan, atau sebagai alat media pembelajaran keterampilan untuk untuk mencapai keefektian dan kreativitas dalam pembelajaran. Bahkan menurut Permana dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan dampak yang positif terhadap penampilan siswa dalam *smash* bulutangkis. Dengan demikian teknik *smash* bisa digunakan sebagai senjata ampuh untuk mendapatkan point pada saat bermain bulutangkis, tetapi dalam melakukan teknik *smash* ini diperlukan fokus dan kekuatan yang maksimal (Alfatah et al., 2022). S. Rahman (2021) menyatakan bahwa, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, siswa harus latihan secara rutin dan

tekun. Berhasil atau tidaknya, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dan pemberian metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar”, (Tohirin, 2011).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian, penerapan audiovisual terhadap hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar termasuk dalam kategori cukup efektif, dan hasil dari rata-rata pada kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen (Audiovisual) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok Kontrol.

REFERENSI

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(02), 102–109. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>
- Aisyah, N. (2021). Kondisi Fisik Olahraga Bulutangkis Physical Condition of Badminton Sports. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 5(1), 47–54.
- Alfatah, C. A., Yuda, A. K., & Syafei, M. M. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Karet terhadap Hasil Gerak Dasar *Smash* Bulutangkis Siswa MA Pembaharuan Kab. Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 16497–16502.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5100%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5100/4307>
- Djollong, A. F. (2019). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100.

<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/224>

Kunta Sulaksana. (2010). *Pengaruh Penggunaan Metode Net Miring Terhadap Ketepatan*. 17, 1–9.

Kurniati. (2018). Pemanfaatan Multimedia Dan Pemilihan Konten Bahan Ajar Multimedia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding SNTP*, 1, 1–10.

Li, J. (2022). Video news framing: the contribution of audiovisual translation. *Translator*, 00(00), 1–19.
<https://doi.org/10.1080/13556509.2022.2140622>

Navarro-Ledesma, S., & Gonzalez-Muñoz, A. (2021). Short-term effects of 448 kilohertz radiofrequency stimulation on supraspinatus tendon elasticity measured by quantitative ultrasound elastography in professional badminton players: a double-blinded randomized clinical trial. *International Journal of Hyperthermia*, 38(1), 421–427.
<https://doi.org/10.1080/02656736.2021.1896790>

Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>

Permana, putra sudeni suheri, Akhmad, S., & M, rizal rony. (2021). Jurnal master penjas & olahraga. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(April), 127–136. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JKO>

Phomsoupha, M., & Laffaye, G. (2015). The Science of Badminton: Game Characteristics, Anthropometry, Physiology, Visual Fitness and Biomechanics. *Sports Medicine*, 45(4), 473–495.
<https://doi.org/10.1007/s40279-014-0287-2>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

Septianingrum, K. (2022). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan Dan Power Otot Tungkai Dengan Ketepatan Smash Dalam Permainan Bulu Tangkis. *Sains Olahraga : Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 31.
<https://doi.org/10.24114/so.v5i1.24097>

Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen

- dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 3(1), 37–48.
<https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 5(2), 106–114.
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>
- Windary, W., & Rahayu, E. T. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Teknik Dasar *Smash* Permainan Bulu Tangkis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 208–214.
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3614>
- Yu, L., Wang, Y., Fernandez, J., Mei, Q., Zhao, J., Yang, F., & Gu, Y. (2023). Dose–response effect of incremental lateral-wedge hardness on the lower limb Biomechanics during typical badminton footwork. *Journal of Sports Sciences*, 41(10), 972–989.
<https://doi.org/10.1080/02640414.2023.2257513>
- Yusuf, M. A. (2015). Kontribusi Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata - Tangan Terhadap Pukulan *Smash* pada Bulutangkis Kategori Remaja Putra. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 22–30.