

**Peningkatan Hasil Belajar *Backhand Short Service*, Permainan Bulu Tangkis Melalui Media *Audiovisual* Siswa Kelas V SD Swasta Bina Guna Medan**

**Devi Catur Winata**

Stok Bina Guna Medan, Medan, Indonesia

E-mail: [devicatur25@gmail.com](mailto:devicatur25@gmail.com)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar Backhand Short Service dengan menggunakan penerapan Media Audiovisual pada siswa kelas V SD Bina Guna Medan tahun ajaran 2016/2017. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2017. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik Smash masih rendah. Dari 25 orang siswa terdapat 10 orang (40%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 orang (60%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,97. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 25 orang siswa terdapat 22 orang (88%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 orang (12%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,16. Berdasarkan hal itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui Penerapan Media Audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar Backhand Short Service pada siswa kelas V SD Swasta Bina Guna Medan Tahun Ajaran 2016/2017.*

**Kata Kunci:** *Backhand Short Service, Audio Visual*

**Introduction**

Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar yaitu: 1). Teknik Memegang Raket, 2). Teknik Pukulan. Pukulan (*service*) merupakan pukulan yang mengawali atau sajian bola pertama sebagai permulaan permainan. Dalam teknik pukulan (*service*) terdapat salah satu teknik pukulan yaitu *Backhand Short Service*. Pada umumnya, dalam materi ini siswa sangat sulit menginterpestasikan stimulus yang diberikan oleh guru. Karena *Backhand Short Service* memiliki tingkat kesulitan dibandingkan teknik *Short Service* lainnya.

Dalam peningkatan hasil belajar *Backhand Short Service* ini pasti dibutuhkan peran guru dalam memberikan sebuah stimulus terhadap siswa melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, dikarenakan aplikasi metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena pada zaman era globalisasi ini siswa sudah terbiasa dengan belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan sebagainya. Sehingga, jika guru pendidikan jasmani tidak menguasai gaya mengajar/ metode belajar lainnya, akan membuat siswa semakin jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Sistem pengajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan. Hal ini tentu saja sangat membosankan siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang kemana-mana. Guru seperti ini akan menyebabkan pembelajaran 3M yaitu membosankan, membahayakan dan merusak minat belajar siswa. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dan pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Apalagi sekarang dunia pendidikan sudah harus mengikuti perkembangan teknologi.

Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga banyak siswa yang remedial atau mengulang pada saat ujian praktek *backhand Short Service* pada Bulu tangkis tersebut. Dimana nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus di capai siswa tersebut adalah 70, sementara dalam melakukan peraktek *backhand Short Service* pada bulu tangkis tersebut pada siswa kelas V yang berjumlah 25 orang siswa hanya sekitar 5 orang siswa yang tuntas (20%) yang mencapai KKM, sementara 20 siswa (80%) tidak mencapai KKM. Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah dan perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi *backhand Short service* pada bulu tangkis.

Menurut Lutan (2000: 1). Pendidikan Jasmani itu adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat.

Menurut Ateng (1992: 4) Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.

Syaiful Bahri (2005: 11) mendefenisikan belajar sebagai berikut “Belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggungjawab guru. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.

Hasil kegiatan belajar mengajar tercrmin dalam perubahan perilaku, baik secara material-subtansial, struktur-fungsional, maupun secara *behavior*. Yang dipersoalkan adalah kepastian bahwa tingkat prestasi yang dicapai siswa itu apakah benar merupakan hasil kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.

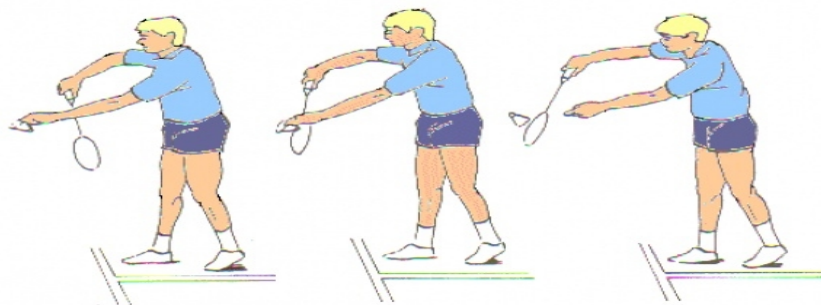
Kegiatan belajar mengajar melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.

Wina Sanjaya (2008: 160) pengalaman belajar adalah sejumlah aktivitas siswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan seperti apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga semestinya berpikir pengalaman belajar yang bagaimana yang harus didesain agar tujuan dan kompetensi itu dapat diperoleh oleh setiap siswa. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus kita capai akan menentukan bagaimana cara mencapainya

Nama *badminton* berasal dari sebuah nama rumah atau sebuah istana dikawasan Gloucestershire (Alhusin, 2007: 1). Pada awalnya *badminton* atau bulu tangkis disebut *battledore*, dulu orang menggunakan penepak *shuttlecock* dari kayu (bet). Permainan ini berkembang pesat di *Badminton House*. Di Indonesia, *badminton* dikenal juga sebagai istilah bulutangkis (Alhusin, 2007: 4).

Dalam PBSI (2002: 32) Pelaksanaan Servis Pendek dengan cara *Backhand* (*Backhand Short Service*):

- Berdirilah kira-kira 10 cm dari garis servis pendek
- Letak kaki kanan didepan sedangkan titik berat badan ditempatkan pada kaki kanan tersebut.
- Bola dipegang dengan tangan kiri (tidak kidal) sejajar dengan pusar.
- Kepala raket ditempatkan dibawah tangan kiri dibelakang bola.
- Pandangan diarahkan pada bola, daerah sasaran dan melirik posisi lawan.
- Lakukan pukulan dengan penuh keyakinan.



Gambar 1. Cara melakukan *backhand short service*

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 124) menyatakan bahwa: “ media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar “. Jenis media yang mempunyai kemampuan yang lebih baik, dengan menampilkan unsur gambar, suara dan unsur gerak.

*Audio* dan *visual* ialah gabungan komponen-komponen yang saling melengkapi yang memproduksi suatu gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain. Menurut A. S. Sadirman (2007: 49) menyatakan bahwa: “ perangkat pengajaran dengan media *audio visual* seperti radio, tape recorder, film bingkai,

film rangkai, OHP (Overhead Projector), microfilm, film, televisi dan video “. Kelebihan media-media ini adalah: 1. Materi pembelajaran dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak, 2. Perhatian siswa dapat dipusatkan pada satu materi tertentu, 3. Cocok untuk mengajarkan keterampilan, 4. Dapat ditampilkan berwarna sehingga menarik minat siswa, 5. Praktis dan menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang dan 6. Dapat merangsang dan memotivasi kegiatan siswa.

### Method

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *kuantitatif*. Populasi adalah siswa Kelas V SD Swasta Bina Guna Medan dan sebagai sampel adalah kelas V A berjumlah 30 orang siswa (17 orang putra dan 13 orang putri) karena nilai KKM-nya paling rendah. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SD Swasta Bina Guna Medan. Adapun instrument penelitian dalam penelitian ini adalah berupa lembar penilaian portofolio tes proses belajar I dan II. Tes proses belajar diberikan setelah belajar dengan *backhand short service*, permainan bulu tangkis melalui media *audio visual* yang dilakukan. Dalam tes ini siswa diminta untuk melakukan rangkaian *backhand short service*, pada permainan bulu tangkis melalui media *audio visual* (sikap awal, sikap pelaksanaan, sikap lanjutan), dan peneliti menilai setiap proses pelaksanaan *backhand short service*, permainan bulu tangkis melalui media *audio visual* yang dilakukan siswa.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Guru	Proses Pembelajaran	Observasi	Lembar Observasi Guru
2	Siswa	Partisipasi belajar siswa	Observasi	Lembar Observasi Siswa
3	Siswa	Hasil belajar <i>backhand short service</i>	Tes	Lembar Tes Portofolio

Alat-alat yang digunakan:

1. Lapangan bulu tangkis
2. *Shuttlecock* 5 set
3. Raket 8 Set
4. Media Audio Visual; Laptop dan LCD
5. Pluit
6. Portofolio dan alat tulis

Teknik analisa data; Reduksi data; Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Paparan data; data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan rumus yang telah ditentukan, kemampuan siswa digunakan rumus:

Indikator	Deskriptor			
<b>Fase awalan</b>	4	3	2	1
<b>Fase pelaksanaan</b>	4	3	2	1
<b>Fase lanjutan</b>	4	3	2	1

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimum

Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan untuk peserta didik sedang, maka KKM nya adalah:

$$KKM = \frac{\text{indikator 1} + \text{indikator 2} + \text{indikator 3}}{\text{Jumlah Deskriptor}} \times 100 \quad (12)$$

- 0 KKM 74 = siswa belum tuntas dalam belajar
- 75 KKM 100 = siswa sudah tuntas dalam belajar

(KKM yang tertera dari ketentuan sekolah),

Sumber KTSP, DEPDIKNAS (2008)

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PKK = \frac{m}{n} \times 100$$

Keterangan:

- PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal
- m : Banyaknya siswa yang KKM ≥ 78
- n : Banyaknya siswa

Suryosubroto, (1997: 129)

Secara kelompok (klasikal) ketuntasan belajar dinyatakan telah tercapai jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa yang ada dalam kelompok bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum perindividu sebesar ≥ 78.

Tabel 3. Angka Kisaran/Target Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Pra	Siklus I	Siklus II
1	Proses	60%	80%	90%
2	Output	65%	75%	80%
3	Dampak	60%	75%	95%

## Discussion

Berdasarkan tabel deskripsi Data Awal *backhand short service* dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran *backhand short service* belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Dari 25 siswa yang menjadi Subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 5 siswa (20%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 20 orang siswa (80%) belum memiliki ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,8.

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 15 siswa yang tuntas atau sekitar 60% dengan batas minimal 70 dari 25 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sekitar 10 siswa atau sekitar 40%. Dapat kita lihat pada grafik diatas menunjukkan bahwa rentan nilai 50,0 – 56,0 terdapat jumlah siswa sekitar 2 orang siswa, rentang nilai 57,0- 62,0 terdapat jumlah siswa sekitar 4 siswa dan rentan nilai 63,0 – 68,0 ada sekitar 4 siswa dengan total siswa yang belum mencapai nilai sesuai dengan kkm sebanyak 10 siswa dan rentang nilai antara 69,0- 74,0 adalah 5 siswa dan rentang nilai antara 75,0-79,0 sebanyak 5 orang siswa dan yang mendapat nilai 80,0-86,0 sebanyak 5 orang siswa sehingga terdapat 15 orang siswa yang mencapai target kkm sehingga hanya sekitar 60% secara klasikal siswa yang tuntas, sehingga perlu dilakukan siklus ke 2 untuk mencapai nilai dan ketuntasan secara klasikal 85%.

Peningkatan sebanyak 22 siswa yang lulus atau 88% dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan terjadinya Kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran *Backhand Short Service* dengan Media *audiovisual* dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, yaitu penerapan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar *Backhand Short Service* pada Permainan Bulutangkis.

Tabel 4. Hasil penilaian *Backhand Short Service*

No	Kategori	Nilai kelulusan	Siklus 1		Siklus 2	
			F	%	F	%
1.	Lulus	> 70	15	60	22	88
2.	Tidak lulus	< 70	10	40	3	22
3.	$\Sigma$		25	100	25	100

Dilihat dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pada siklus 1 bahwa siswa yang lulus 15 (60%) siswa dan yang tidak lulus 10 (40%) siswa, pada siklus 2 terlihat peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang lulus berjumlah 22 (88%) dan yang tidak lulus berjumlah 3 (22%), jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar *Backhand Short Service* di lihat dari siklus 1 dibandingkan dengan siklus 2.

## Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui Media *Audiovisual* pembelajaran pendidikan jasmani *backhand short service* pada siswa kelas V SD Swasta Bina Guna Medan. Pada siklus I siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran *backhand short service* Sesuai dengan refleksi, dengan

nilai rata-rata kelas pembelajaran *backhand short service* adalah 70 dengan persentase ketuntasan 60% siswa yang lulus dan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 80 dengan persentase ketuntasan 88% dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar pada siklus II.

### References

- Abdul Kadir Ateng, 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Bahri, Syaiful, 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyanti dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Djamarah, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Icuk Sugiarto, 2002. *Total Badminton*. Jakarta: CV. Setyaki Eka Anugrah.
- Lutan, Rusli, 1999. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan jasmani Dan kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Peminaan Tenaga Pendidikan.
- Syahri Alhusin, 2007. *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta: CV. Seti-Aji.