

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Servis Forehand Panjang Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis di SMPN 2 Bungursari

Muhamad Rhaditya¹*, Rizki Amudin², Rahmat Iqbal³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : muhamad.rhaditya16@gmail.com^{1*}

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap teknik dasar Servis *forehand panjang* Bulutangkis. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Bungursari, sedangkan sampel penelitian ini yaitu secara *purposive sampling*, dijadikan satu kelompok eksperimen. Hasil pengolahan data dan analisis data menunjukkan bahwa data pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil pengujian hipotesis media pembelajaran *audio visual* didapat nilai tes awal mean 14,76, standar deviasi 1.85, nilai minimum 12, dan maksimum 18 dan tes akhir mean 24.58, standar deviasi 1.12, nilai minimum 23, dan maksimum 27. Berdasarkan hasil perhitungan data tes awal dan tes akhir dengan menggunakan pendekatan statistik uji-t kelompok metode latihan terpusat *thitung* = 18.903 taraf nyata/signifikan $\alpha = 0,05$ dan t_{tabel} (1.694) dengan $dk = 32$ (1.694). Kriteria pengujian adalah, diterima jika $-t_{l-1/2} \alpha < t_{hitung} < t_{l-1/2} \alpha$. Hasil tersebut menunjukkan teknik dasar servis *forehand* Panjang Bulutangkis meningkat apabila menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Maka dapat disimpulkan rata-rata kemampuan servis *forehand* siswa meningkat. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh terhadap teknik dasar servis *forehand* Panjang Bulutangkis pada SMPN 2 Bungursari.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Servis Forehand Bulutangkis, Teknik Dasar.*

Abstract

The purpose of this study is to determine the influence of the use of audio-visual learning media on the basic techniques of Badminton long forehand service. The method used is an experimental research method, the design used in this study is pretest-posttest. The population in this study was all grade VIII students of SMPN 2 Bungursari, while the sample of this study was purposive sampling, made into an experimental group. The results of data management and data analysis showed that the data in the experimental group were normally distributed. The hypothesis testing results of audio-visual learning media obtained the initial test value of 14.76, the standard deviation of 1.85, the minimum value of 12, and the maximum of 18 and the final test of the mean of 24.58, the standard deviation of 1.12, the minimum value of 23, and the maximum of 27. Based on the results of the calculation of the initial test data and the final test using a statistical approach of the t-test group of centralized exercise methods calculated = 18,903 real / significant levels $\alpha = 0.05$ and t_{tabel} (1,694) with $dk = 32$ (1,694). The test criteria are, accepted if $-t_{l-1/2} \alpha < t_{count} < t_{l-1/2} \alpha$. These results show that the basic technique of badminton long forehand service increases when using a different learning model. Then it can be concluded that the average forehand service ability of students increases. It can be concluded that audio-visual learning media has an influence on the basic technique of servis forehand Panjang Badminton at SMPN 2 Bungursari.

Keywords: *Audio Visual Media, Badminton Forehand Services, Basic Techniques.*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan tersusun sistematis yang tentunya untuk mencapai suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa bisa aktif dalam mengembangkan potensi di dalam diri nya sendiri. Fungsi dari pendidikan itu sendiri secara nasional untuk membuat suatu

perkembangan yang terjadi dan membentuk keperibadian seperti dalam peradaban bangsa Indonesia yang bertujuan untuk mencerdaskan bangsa agar nanti dapat menjadi pribadi yang bertakwa, beriman, sehat, memiliki ilmu yang bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat sekitar. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu bagian yang penting dalam dunia Pendidikan secara menyeluruh, karena memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu aspek dalam kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup yang sehat dan pengenalan lingkungan yang bersih lewat hasil jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa dalam kurikulum Pendidikan jasmani adalah salah satu bagian dari sebuah proses suatu pembelajaran yang mengembangkan dan memiliki tujuan untuk meningkatkan dalam kemampuan baik dari segi kognitifnya, afektif, dan tentunya psikomotorik dan nilai-nilai yang beragam di dalam Pendidikan jasmani itu sendiri.

Pada saat pelaksanaan dalam proses pembelajaran guru sudah memberikan pengulangan kesempatan dalam melakukan servis panjang *forehand* bulutangkis pada siswa tersebut. Namun hasilnya juga masih tidak ada perubahan, hal ini dapat dilihat dari cara siswa dalam memegang raket yang salah, posisi badan dan gerakan kaki yang kurang tepat, banyaknya kok yang tidak melewati net dan jatuh diluar garis lapangan permainan. Belum diketahui apa penyebab yang pasti yang menyebabkan kurangnya hasil siswa dalam melakukan suatu servis *forhand* panjang, menurut keterangan yang diberikan guru pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di sekolah tersebut menyebutkan bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan praktik langsung di lapangan, dan terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah SMPN 2 Bungursari khususnya keterbatasan kok dan raket yang ada.

Untuk itu penulis mencoba inovasi dengan menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran bulutangkis di SMPN 2 Bungursari, dimana media *audio visual* ini menghadirkan unsur gambar dan suara. Jenis media audio visual adalah jenis media yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang terjadi pada era *modern* sekarang yang meliputi jenis media *auditif* (mendengar) dan *Visual* (melihat). Media *audio visual* merupakan media yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar baik menjadi suatu proses pembelajaran yang baru bagi guru dan tentunya akan membuat siswa dapat belajar dengan lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung karena tidak hanya mengandalkan buku saja tapi media *audio visual* akan menghadirkan *audio* dan *visual* contoh kecilnya seperti video yang tentunya akan lebih menarik lagi untuk dilihat siswa, tentunya dalam pembelajaran bulutangkis khususnya dalam pembelajaran servis *forhand* panjang.

Media audio visual itu sendiri merupakan media yang menyajikan suatu informasi dalam bentuk suara dan visual seperti yang dituliskan Saiduturohmah (2017:12) " yaitu alat *audio visual* itu mempunyai persamaan istilah *audio visual education* yang dalam bahasa Indonesia berarti *audio visual* pendidikan disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat bantu panca indra, atau juga istilah *audio visual*". Sejalan dengan pendapat yang berkesinambungan Saiduturohmah (2017:9-10) "alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatan mulai dari yang paling mudah dan sampai dengan tingkat yang paling abstrak, di antaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa".

Penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan media *audio visual* yang berbentuk Video. Video ini juga merupakan salah satu media *audio visual* yang menampilkan sebuah gerak yang bisa terlihat oleh mata, pesan yang tersampaikan melalui suatu video dapat dengan bersifat sebuah fakta maupun fiktif, dapat bersifat informative, edukatif atau serta instruksional. Video yang digunakan merupakan video yang di dalamnya menjelaskan pengertian bulutangkis dan gerakan teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis, lebih khususnya Langkah-langkah dalam cara melakukan servis *forhand* yang benar.

Pukulan servis *forehand* panjang itu sendiri merupakan suatu awalan dalam melakukan dan memulai pertandingan dalam bulutangkis dimana kok dipukul dan akan melayang melewati net secara diagonal mengarah ke garis pertahanan lawan. Dalam aturan bulutangkis sendiri seperti yang tertuju di atas dimana servis adalah modal awal dalam melakukan usaha untuk memenangkan pertandingan dalam bulutangkis. Secara tida langsung pemain tidak bisa mendapatkan angka jika tidak bisa melakukan servis dengan baik. Servis *forehand* panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan memukul kok dari bawah ke atas dan melambungkannya setinggi mungkin dan berusaha agar jatuh di garis pertahanan lapangan lawan yang akan menyulitkan untuk melakukan

pengembalian maupun melakukan serangan dengan smash karena posisi kok yang melambung tinggi di atas dan jatuh di area belakang lawan. Servis *forhand* panjang ini biasanya dilakukan oleh pemain tunggal dan merupakan teknik servis yang paling mendasar yang harus dikuasai dalam melakukan permainan bulutangkis, begitupun halnya dalam suatu pembelajaran bulutangkis yang berlangsung di SMPN 2 Bungursari, karena servis *forhand* ini dipelajari dan seharusnya siswa bisa melakukannya dengan baik.

Berdasarkan peristiwa yang terjadi di dalam pembelajaran bulutangkis yang berlangsung di Smpn 2 Bungursari, guru penjas belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu media *audio visual*, sebagai bahan ajar dalam pembelajaran keterampilan servis *forehand* Panjang dalam pembelajaran bulutangkis di sekolah. Maka dari hasil di atas peneliti mengambil langkah untuk menggunakan media *audio visual* dalam penguasaan servis *forehand* panjang terhadap pembelajaran bulutangkis di SMPN 2 Bungursari, dan apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media *audio visual* terhadap penguasaan keterampilan servis *forehand* panjang pada hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut dari (sugiyono, 2013) metode penelitian kuantitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian berdasarkan filosofi positivis, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan ini terkadang disebut juga sebagai pendekatan penentuan karena dapat di gunakan untuk menentukan dan mengembangkan berbagi ilmu pengetahuan dan teknologi baru, dan pendekatan kuantitatif karena menyajikan data penelitian dalam format numerik dan menggunakan statistik untuk analisis.

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 di inginkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *the one group pretest posttest design* Frangkel, (2012:269).

Metode ini diambil dan digunakan karena atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh akibat dari suatu pelakuan atau treatment. Mengenai metode eksperimen yang di gunakan ini (Sugiyono:107) menjelaskan metode penelitian ini yang di gunakan untuk mencari peningkatan terhadap yang lain tentang aspek dalam kondisi yang terkendali.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *desain one group pretestt posttest design*. Menurut *Jack R.Farraenkel, Norman E.Wallen*, (1993:269) dalam desain penelitian ini, satu kelompok di ukur atau di amati melalui proses tidak hanya setelah treatment atau suatu perlakuan tetapi juga sebelum dilakukanya treatment itu sendiri. Diagram dari one group pretest posttes design ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 1. *Design One Group Pretest Posttest Desain*




O ₁	X	O ₂
<i>pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>posttest</i>

sumber: Fraenkel, wallen & Hyun:2015.

Populasi merupakan suatu komponen yang mempunyai peran penting dalam suatu penelitian itu sendiri, karena populasi ini adalah objek dalam penelitian. Hal ini sesuai pernyataan oleh, Sugiyono (2013:117), bahwa "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek yang menjadi kuantitas karakteristik tertentu yang tentunya di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya, dalam hal ini yang menjadi populasi di penelitian ini adalah semua siswa kelas 8 di SMPN 2 Bungursari yang berjumlah 254 siswa. Sampling atau sampek merupakan sebagian dari populasi yang di ambil sebagai sumber data yang di anggap mewakili dari seluruh populasi secara *reprensensatif*. Sampel juga harus mempunyai karakteristik dalam populasi. Maka Teknik pengambilan sampel ini adalah sampel dipilih secara acak, berdasarkan metode penelitian eksperimen yang ciri utamanya adalah sampel dipilih secara acak, maka Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *random sampling*, menurut pendapat Sugiyono (2013:120) berpendapat "simple random sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starata, dari jumlah

populasi 254 siswa kelas 8 peneliti mengambil 33 siswa sebagai bahan uji sampling dalam penelitian kali ini. servis *forhand* panjang.

Tabel 2. Kisi-kisi *instrument* servis *forhand* panjang

NO	Dimensi	Gambar	Indikator	Nilai			Skor
1.	Sikap Tubuh		1) Posisikan badan sedikit menyamping dan kaki dibuka selebar bahu.				
			2) Raket dipegang dengan Teknik <i>forhand</i> grip.				
			3) Pemain berdiri dengan sikap siap melangkah berat badan bertumpu pada kaki belakang.				
2.	Gerakan Tangan		1) tangan kiri memegang kok dan tangan kanan memegang raket dengan menghadap kesamping.				
			2) jatuhkan kok dari tangan kanan dengan langsung disambut ayunan dari tangan kanan yang memegang raket dari arah belakang ke depan memukul kok.				
			3) ayunan tangan kanan yang memegang raket harus memukul kok pada ketinggian lutut pada saat kok dijatuhkan dari tangan kiri.				
3.	Gerakan Kaki		1) saat memukul kok kedua kaki terbuka selebar pinggul dan kedua telapak kaki senantiasa kontak dengan lantai				
			2) kaki kiri berada di depan dan kaki kanan di belakang dengan posisi menyamping				
			3) saat melakukan servis kaki kanan sedikit jinjit dan mendorong ke depan sebagai tambahan tenaga pada saat tangan yang memegang raket di ayunkan kedepan pada saat melakukan servis				

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis meliputi nilai pretest dan posttest teknik dasar Servis *forhand* Panjang bulu tangkis pada siswa. Dari nilai pretest dan posttest teknik dasar servis *forhand* Panjang bulu tangkis, pada kelompok eksperimen. Berikut ini merupakan deskripsi pretest dan posttest pada kelompok eksperimen.

Tabel 3. Rangkuman Data Hasil Penelitian

Pretest	Posttest	Total
$\sum X = 487.00$	$\sum X = 811.00$	$\sum X = 1298.00$
$X = 14.76$	$X = 24.58$	$X = 39.33$
$S = 1.85$	$S = 1.12$	$S = 2.97$
$S^2 = 3.44$	$S^2 = 1.25$	$S^2 = 4.69$
$n = 33$	$n = 33$	$n = 33$

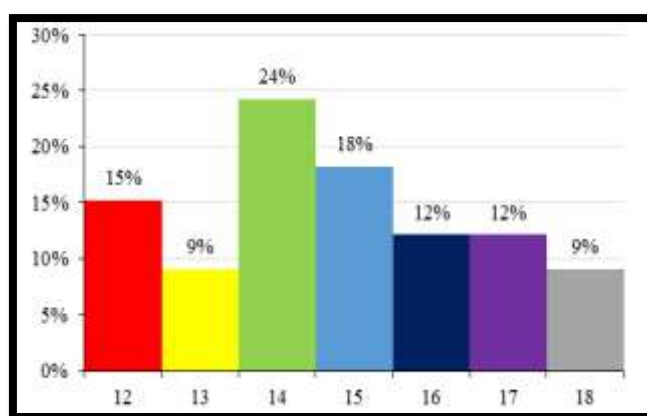
Dari perhitungan data yang terkumpul, teknik dasar Servis *forhand* Panjang bulu tangkis siswa diperoleh nilai 12 sampai 18, skor rata-rata sebesar 14.76, simpangan baku 1.85, yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 4. Hasil *Pre Test* Teknik Dasar Servis *forhand* Panjang Bulu tangkis

No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	12	5	15%
2	13	3	9%
3	14	8	24%
4	15	6	18%
5	16	4	12%
6	17	4	12%
7	18	3	9%
\sum		33	100%

Berdasarkan tabel 4 dapat dijelaskan bahwa dari 33 siswa yang mendapat nilai 12 berjumlah 5 siswa, nilai 13 berjumlah 3 siswa, nilai 14 berjumlah 8 siswa, nilai 15 berjumlah 6 siswa, nilai 16 berjumlah 4 siswa, nilai 17 berjumlah 4 siswa, dan nilai 18 berjumlah 3 siswa.

Berdasarkan data di atas dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Grafik Histogram *Pre Test* Teknik Dasar Servis *forhand* Panjang Bulu Tangkis

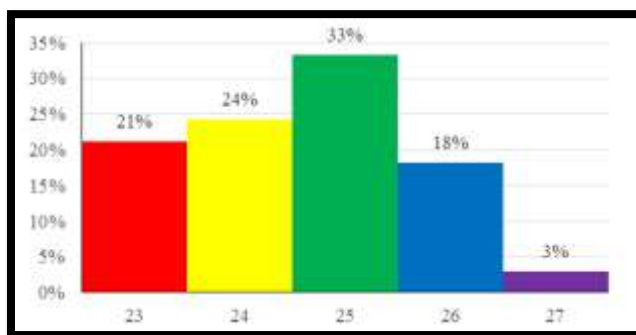
Berdasarkan tabel 4 dan gambar 1 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa dengan nilai 12 sebanyak 5 siswa sebesar 15%, siswa dengan nilai 13 sebanyak 3 siswa sebesar 9%, siswa dengan nilai 14 sebanyak 8 siswa sebesar 24%, siswa dengan nilai 15 sebanyak 6 siswa sebesar 18%, siswa dengan nilai 16 sebanyak 4 siswa sebesar 12%, siswa dengan nilai 17 sebanyak 4 siswa sebesar 12%, dan siswa dengan nilai 18 sebanyak 3 siswa sebesar 9%.

Dari Perhitungan data yang terkumpul, tes akhir teknik dasar Servis *forhand* Panjang bulu tangkis siswa diperoleh dengan skor 23 sampai 27, skor rata-rata 24,58, simpangan baku sebesar 1,12. Distribusi frekuensi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil *Post Test* Teknik Dasar Servis *forhand* Panjang Bulu Tangkis

No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	23	7	21%
2	24	8	24%
3	25	11	33%
4	26	6	18%
5	27	1	3%
Σ		33	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat dijelaskan bahwa dari 20 siswa yang mendapat nilai 23 berjumlah 7 siswa, nilai 24 berjumlah 8 siswa, nilai 25 berjumlah 11 siswa, nilai 26 berjumlah 6 siswa, dan nilai 27 berjumlah 1 siswa. Berdasarkan data di atas dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 2. Grafik Histogram *Post Test* Teknik Dasar Servis *Forhand* Panjang Bulu Tangkis

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 2 diatas dapat dijelaskan bahwa dari 33 siswa yang mendapat nilai 23 sebanyak 7 siswa sebesar 21%, nilai 24 sebanyak 8 siswa sebesar 24%, nilai 25 sebanyak 11 siswa sebesar 33%, nilai 26 sebanyak 6 siswa sebesar 18%, dan nilai 27 sebanyak 1 siswa sebesar 3%.

Tabel 6. Deskripsi Nilai Rata-Rata Simpangan Baku Dan Variansi

Nilai	Kelompok eksperimen		
	tes awal	tes akhir	Selisih
Rata- rata	14.76	24.58	9.82
Simpang baku	1.85	1.12	0.73
Variansi	3.44	1.25	2.19

Berdasarkan pada tabel 6 diatas terdapat perbedaan, dilihat dari kedua tes mengalami kenaikan nilai rata-rata pada tes awal dan tes akhir. Diketahui bahwa nilai rata-rata tes akhir kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata tes awal. Hal ini yang menunjukkan bahwa hasil nilai yang diperoleh kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 9.82. Untuk mengukur kemampuan awal diberikan pemberian tes awal dan ates akhir yang berupa tes minat pembelajaran penjas kepada seluruh sampel. Sebagai persyaratan tes awal dan tes akhir dalam melakukan perhitungan dalam menggunakan uji-t, terlebih dahulu diuji kenormalan kelompok eksperimen. Kemudian diuji *homogenitas* varian.

Tabel 7. Uji Normalitas

Variabel	Periode tes	Mean	S.baku	L _{hitung}	L _{tabel}	Ket
Kelas eksperimen	<i>Pretest</i>	14.76	1.85	0.1434	0,1542	Normal
	<i>Posttest</i>	24.58	1.12	0,1511	0,1542	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen dengan menggunakan rumus *Lillyfors* pada tabel 7 nilai L_o pada masing-masing kolom L_o data nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 0,1434 dan nilai *posttest* nya adalah 0,1511 karena nilai L_o kedua nilai tersebut kurang dari L_{tabel} yaitu 0,1542 maka L_o diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* teknik dasar *service forhand* panjang dalam kelas eksperimen secara signifikansi berdistribusi normal dan dapat diterima.

Tabel 8. Perhitungan Uji Kesamaan Dua Variansi

Variabel	Periode tes	variansi	F _{hitung}	F _{tabel}	kesimpulan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	3.44	2,76	4,14	<i>Homogen</i>
	<i>Posttest</i>	1.25			

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas kelas eksperimen dengan menggunakan uji persamaan dua variansi pada tabel 8 nilai F_{hitung} adalah 2.76 untuk kelas eksperimen, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} 4,14 maka F_{hitung} diterima dan data *homogen*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan siswa kelas eksperimen berdasarkan dari populasi yang mempunyai variansi *homogenya*.

Tabel 9. Hasil Uji Signifikan Dari Suatu Kelompok

Kelompok Sampel	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	18.903	1,694	Signifikan

Perhitungan dan uji signifikan peningkatan hasil bentuk latihan dilakukan dengan menggunakan uji signifikan dua rata-rata satu pihak yaitu uji t. Dari hasil pengujian tersebut yang ada pada Tabel 9 diperoleh bahwa untuk bentuk latihan kelompok Eksperimen diperoleh $t_{hitung} (18.903) > t_{tabel} (1,694)$ pada taraf nyata/signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 32 (1,694)$ Kriteria pengujian adalah, terima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$. Dalam hal ini t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_o , artinya H_o ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan antara Teknik Dasar Servis *forhand* Panjang bulu tangkis Pada siswa kelas VIII SMPN 2 Bungursari Purwakarta sebelum dan setelah diberi penerapan dengan menggunakan media *Audio visual*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka penulis dapat menyimpulkan dari hasil Penelitian berdasarkan fakta dan data yang ada yang penulis peroleh di lapangan. Dengan kata lain, penarikan kesimpulan harus didasarkan pada pengolahan data yang telah dilakukan. Adapun kesimpulan yang dapat dikemukakan berdasarkan pengolahan data pada Bab IV yaitu, Terdapat perbedaan teknik dasar servis *forhand* Bulutangkis pada siswa SMPN 2 Bungursari sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *audio visual*.

Hasil pengujian hipotesis model pembelajaran *inquiry* didapat nilai tes awal mean 14.76, standar deviasi 1.85, nilai minimum 12, dan maksimum 18 dan tes akhir mean 24.58, standar deviasi 1.12, nilai minimum 23, dan maksimum 27. Hasil tersebut menunjukkan teknik dasar servis *forhand* Bulutangkis pada siswa SMPN 2 Bungursari meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual*.

Dari hasil penelitian ini peneliti ingin menyampaikan saran-saran diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran audio visual bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan teknik dasar pada materi bulutangkis khususnya teknik dasar servis *forhand* panjang.

2. Bagi siswa, berusaha untuk memotivasi diri dan lebih giat dalam belajar agar mendapat hasil yang maksimal.
3. Bagi sekolah, untuk dijadikan model pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Ratna Wulan. (2007). *Pengertian Dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes, Dan Pengukuran*. FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bandi, A. M. (2011). Abdullah: *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani - Google Scholar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8(April), 1–9.
- Bulutangkis, K. S. *PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KONSEP DIRI TERHADAP KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS* Andi Taufan (1) Bayu Dewantara (2) Alsaudi (3)STKIP Kusuma Negara Cijantung Jakarta Timur (n.d.). (1) (2) (3). 1, 10–22
- Firmansyah, H. (2011). *Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 6(1), 30–33.
- Html, M. (2015). *Media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis pada smp menggunakan htm I5*.
- Made Palguna Yasa, Dewa Kade Tastra, K. S. (2016). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik dengan Model Hannafin and Peck untuk Siswa Kelas IV Semester II di SDN 1 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2015 / 2016*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 5(2).
- Prsetyo, D., Siswoyo, & Yane, S. (2015). *HUBUNGAN ANTARA POWER OTOT TUNGKAI DAN POWER OTOT LENGAN DENGAN KEMAMPUAN PUKULAN JUMP SMASH DALAM PERMAINAN BUKUTANGKIS PADA SISWA KELAS XII SMK MUAHAMMADIYAH PONTIANAK*. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9).
- Saputra, H., & Nurdwi, K. (2019). *Tingkat keterampilan Teknik Dasar Servis Dalam Permainan Bulutangkis Pada Atlet Pb. Karsa Mandiri Makassar*. 1–17.
- Saputra, H., Nurdwi, K., Kesehatan, P. J., Fakultas, R., & Keolahragaan, I. (n.d.). *TINGKATKETERAMPILAN TEKNIK DASAR SERVIS DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA ATLET PB. KARSA MANDIRI MAKASSAR*.
- Setiawan, A., Effendi, F., & Toha, M. (2020). *Akurasi Smash Forehand Bulutangkis Dikaitkan dengan Kekuatan Otot Lengan dan Koordinasi Mata-Tangan*. Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 10(1), 50.