

## PENGARUH MEDIA VISUAL TERHADAP *FOOWORK* PERMAINAN BULUTANGKIS SMPN

**Abdillah, Andika Triansyah, Mimi Haetami**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP UNTAN

Email:yadi.nia24@gmail.com

### **Abstract**

*The problem in this study is whether there influence visual media to play badminton footwork on the learner Class VIII SMP Negeri 2 Mempawah Hilir. The purpose of this study was to determine the influence of visual media to learning badminton. The research method that experiment with form true eksperiment study design, population in this research is class VIII as much as 2 class. The samples in this study using purposive sampling technique, namely class VIII A and B, were 18 learners as control class and 18 learners as an experimental class. The method used in this study is the experimental method to true experimental design. Data was analyzed using the computerized system and analysis using t-test. Based on the results of the t-test on grade control and experimental value 0,000 p value <0.05 then Ho is rejected (Ha accepted) there is the influence of media on footwork badminton game Visual learners class VIII SMP Negri 2 Mempawah, where the mean value in experimental class (21%) than In the control class(4%).*

*Keywords: visual media, footwork, badminton.*

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktifitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan juga perkembangan individu yang seimbang. Menurut Simanjuntak (2015: 5), “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Aktifitas jasmani diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup, kognitif, efektif, dan sosial”.

Menurut Aksan (2013: 13), “bulutangkis disebut-sebut sebagai olahraga paling digemari di Indonesia setelah sepak bola. Dimana-mana kita melihat orang bermain bulu tangkis, termasuk bulu tangkis sebagai hiburan yang dimainkan di halaman rumah, di

jalan, atau di taman umum. Namun boleh jadi tidak banyak yang memahami bulu tangkis sepenuhnya. Padahal pengetahuan mengenai berbagai hal menyangkut bulu tangkis perlu dikuasai, terutama oleh mereka yang berniat menekuni olahraga ini.

Menurut Kurniawan (2011: 29), “*footwork* merupakan gerak dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik”. Dalam sikap dan posisi berdiri di lapangan harus sedemikian rupa, sehingga dengan sikap yang baik dan sempurna itu, dapat secara cepat bergerak ke segala penjuru lapangan permainan, Menurut Dinata, (2004: 3), “*footwork* merupakan dasar untuk menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang peserta didik harus memiliki kecepatan gerak”. Kecepatan gerak kaki tidak bisa dicapai jika *footwork*-nya tidak teratur.

Media adalah menciptakan, menyesuaikan dan menampilkan suatu alat, sarana dan prasarana yang baru,

unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani, media juga sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, media visual merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya. Media Visual akan membantu siswa dalam menerapkan gerak dasar *footwork* yaitu berupa video, lingkaran/titik jejak langkah dan lampu berwarna, dimana media ini diharapkan dapat meningkatkan gerak dasar *footwork* yang berkualitas dalam permainan bulutangkis.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media visual terhadap *footwork* permainan bulutangkis pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Mempawah.

#### METODE

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

(Sugiyono, 2014: 112)

Dalam penelitian ini memiliki populasi dan sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Mempawah yang berjumlah 54 orang. Kemudian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII B yang dimana kedua kelas tersebut memiliki jumlah peserta didik sebanyak 54 orang. Dan yang menjadi kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media visual pembelajaran adalah kelas VIII A dan kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media visual pembelajaran adalah kelas VIII B. Instrument penelitian divalidasi oleh para ahli bulutangkis dengan hasil validasi bahwa instrument yang digunakan adalah valid.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap akhir.

**Tahap persiapan :** Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan, antara lain: (1)Menyiapkan surat pra riset untuk sekolah yang akan diteliti. Sekolah yang ditujukan untuk penelitian ini yaitu SMP Negeri 2 Mempawah; (2)Melakukan observasi ke SMP Negri 2 Mempawah untuk menentukan waktu penelitian; (3)Membuat perangkat pembelajaran yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol; (4)Membuat instrumen penelitian yaitu : a) Lembar observasi untuk perencanaan dan pelaksanaan selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung b)Membuat instrument berupa lembaran tes; (5)Melakukan validasi instrumen penelitian yang dilakukan oleh para ahli bulutangkis.

**Tahap pelaksanaan :** (1)Melakukan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media visual dikelas eksperimen; (2)Melakukan kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media

visual dikelas kontrol; (3)Memberikan post-test pada kelas eksperimen; (4)Memberikan post-test pada kelas kontrol

**Tahap akhir :** (1)Menganalisis data hasil penelitian yaitu tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen; (2)Menganalisis data hasil penelitian yaitu tes hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol; (3)Menarik kesimpulan hasil analisis tes dan saran penelitian; (4)Penyusunan laporan penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik observasi langsung, peneliti mengamati peserta didik yang sedang melakukan pembelajaran dilapangan sebelum melakukan eksperimen. Observasi ini sebagai gambaran bagaimana keadaan peserta didik selama pelajaran, dan bagaimana sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Teknik pengukuran, didalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan pemecahan masalah peserta didik melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan pembelajaran media modifikasi. Teknik studi dokumenter, yaitu teknik pengumpulan data dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumen berupa hasil belajar/nilai siswa yang terdapat pada guru mata pelajaran Penjasorkes, selain itu studi dokumenter juga berupa foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

penggunaan tes, lembar observasi dan lembar kerja dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi tentang konsep dasar manajemen yang diimplemeentasikan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media media pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas belajar peserta didik selama pengembangan tindakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual pembelajaran. Sedangkan lembar kerja dokumentasi adalah lembaran yang berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan obyek penelitian yang didapat dari arsip dan dokumen. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian maka peneliti menggunakan teknik analisis data dari program SPSS *versi* 20.

Media reaksi lampu dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lampu yang dilapisi dengan triplek yang di bentuk seperti lampu rambu lalu lintas

#### 1. Modifikasi Lampu reaksi

Papan Triplek di bentuk persegi panjang menyambung kebawah dengan 3 persegi di dalam nya, terus tiga persegi yang ada di dalam nya di lubang untuk memasukan bola lampu yang memiliki 3 warna yaitu: hijau, *orange* dan merah, seelah bola lampu terpadang di persegi panjang itu maka kabel menyambung ke saklar, saklar yang memiliki banyak tobol guna untuk mempermudah on off dalam reaksi pembelajaran.



**Gambar 1 . Reaksi Lampu Sumber: Dokumentasi Pribadi**

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media visual terhadap hasil belajar gerak dasar *footwork* permainan bulutangkis pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Mempawah Hilir Kabupaten Mempawah. Jumlah peserta didik Dalam penelitian ini adalah 36 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas, yaitu: terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari sampel tersebut diperoleh data hasil *pre-test* kelas eksperimen (sebelum diberi perlakuan) dan *post-test* kelas (setelah diberi perlakuan) sedangkan kelas kontrol diperoleh data *pre-test* (tidak diberikan perlakuan) dan *post-test* (tidak diberikan perlakuan). Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam

penelitian. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai.

### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Beriku ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*).

#### **a. Deskripsi Kelas Kontrol**

Adapun deskripsi data hasil penelitian kelas control pada peserta didik SMP Negeri 2 Mempawah Hilir kabupaten Mempawah dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Data Kelas Kontrol**

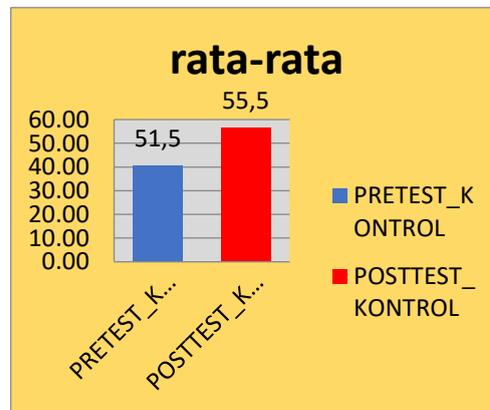
Kelas Kontrol	Rata-Rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	51,5	36	72	10,6
<i>Posttest</i>	55,5	36	86	9,8

Sumber: Pengolahan Data

Berdasarkan hasil olah data pada kelas kontrol, didapatkan nilai rata-rata pada kegiatan *pretest* (51,5), dan pada

kegiatan *posttest* (55,5), mengalami peningkatan sebesar 4%

Adapun grafik histogram hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



**Gambar 2. Grafik Histogram Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

a. Deskripsi Kelas Eksperimen

Adapun deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest*

dapat dilihat pada tabel 3 Sebagai berikut:

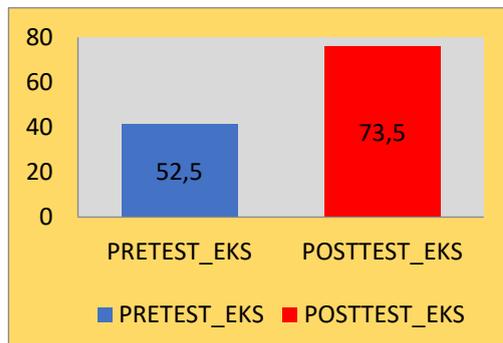
**Tabel 3. Deskripsi Data Kelas Eksperimen.**

Kelas Eksperimen	Rata-Rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	52,5	36	72	9,8
<i>Posttest</i>	73,5	45	90	12.4

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil olah data pada kelas eksperimen, didapatkan nilai rata-rata pada kegiatan *pretest* (52,5), dan pada kegiatan *posttest* (73,5), mengalami peningkatan sebesar 21%

Adapun grafik histogram hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



**Gambar 3. Grafik Histrogram Hasil Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***

b. Deskripsi Kelas Kontrol dan Kelas EksperimenAdapun deskripsi

data hasil kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 Sebagai berikut:

**Tabel 4. Deskripsi Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

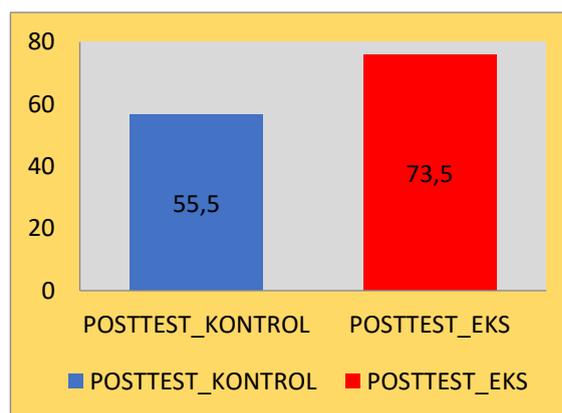
Kelas	Rata-Rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Std. Deviation
Kontrol	55,5	36	86	9,8
Eksperimen	76,0	45	90	12,4

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil olah data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan nilai rata-rata pada kegiatan *posttest* kelas

kontrol (55,5), dan pada kegiatan *posttest* kelas eksperimen (73,5),

Adapun grafik histrogram hasil rata-rata kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar 4.3 sebagai berikut :



**Gambar 4. Grafik Histrogram Hasil Rata-Rata Kontrol dan Eksperimen**

2. Analisis Data Penelitian

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian

persaratan analisis dilakukan dengan:

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen serta perbandingan

nilai signifikansi dari setiap variabel yang tertera dalam kolom Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS versi 20. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada table 5 sebagai berikut:

**Tabel 5 . Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Indikator	Signifikansi	Keterangan
Kontrol	0.065 >0.05	Normal
Eksperimen	0.131 >0.05	Normal

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil tabel 5 tersebut terlihat nilai signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen tiap indikator lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui

homogen atau tidaknya data dalam penelitian. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat perbandingan nilai signifikansi dari setiap variabel yang tertera dalam kolom *signifikan tes of homogeneity* menggunakan SPSS versi 20. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Data Hasil Uji Homogenitas**

Indikator	Signifikansi	Keterangan
Pretest Kontrol – Eksperimen	0,243 >0,05	Homogen
Posttest Kontrol – Eksperimen	0,846 >0,05	Homogen

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan hasil tabel 6 tersebut terlihat nilai signifikansi tiap variabel lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi homogen.

c. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang dilakukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan analisis *uji-t*. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* didapatkan data pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Data Hasil Uji T-tes Hasil Belajar**

<i>Posttest</i>	Mean	Selisih Mean	Nilai Df	<i>p value</i>	Ket
Kontrol	56,7	19,2	36	0,000	Sig
Eksperimen	76,0				

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan data pada tabel 7 maka terlihat bahwa nilai rata-rata eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kontrol dengan selisih nilai mean 19,2 dan nilai  $p$  value  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak ( $H_a$  diterima), artinya ada peningkatan yang signifikan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik yaitu materi *footwork* dalam permainan bulutangkis siswa SMPN 2 Mempawah Hilir Kabupaten Mempawah. Media yang digunakan adalah lampu dan gambar yang

ditempel sebagai tanda langkah untuk diinjak oleh siswa.

Pada penelitian ini, proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar siswa melalui tes awal (*pretest*), selanjutnya diberikan proses pembelajaran pada materi *footwork* dengan menggunakan media (kelas eksperimen). proses pembelajaran atau *treatment* dilakukan sesuai dengan jam pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan 8 kali pertemuan dengan frekuensi satu minggu 2 kali pertemuan dan setiap pertemuan diadakan evaluasi. Maka dari itu, pertemuan ke 8, peneliti melihat perkembangan siswa yang cukup signifikan, lalu pertemuan ke 9 yaitu *posttest*. Tes akhir berujuan untuk membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah pembelajaran, dari semua pertemuan sebanyak 10 kali.

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh Media Visual dalam *Footwork* permainan bulutangkis pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Mempawah Hilir Kabupaten Mempawah dalam membagi siswa menjadi kelas control dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Pada proses penelitian dilakukan dengan

melihat kemampuan dasar siswa melalui tes awal (*pretest*). *Pretest* siswa kelas VIII SMPN2 Mempawah pada kelas control adalah 50.5% pada *posttest* adalah 55.5% dengan persentase peningkatan kemampuan dasar *footwork* bulutangkis sebesar 4%. *Pretest* kelas VIII SMPN 2 Mempawah pada kelas eksperimen adalah 52.5% sedangkan pada *posttest* adalah 73.5% dengan persentase peningkatan kemampuan dasar *footwork* bulutangkis sebesar 21%. Pada kelas eksperimen persentase peningkatan lebih tinggi dari pada kelas control, hal ini tentunya dipengaruhi oleh media visual pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran.

Hasil perhitungan uji t-tes dengan menggunakan SPSS Versi 20 untuk tes gerak dasar *footwork* pada permainan bulutangkis memiliki nilai  $p$  value =  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak ( $H_a$  diterima, artinya terdapat peningkatan yang signifikan dari kegiatan *pretest* dan *posttest* karena pengaruh penggunaan media visual. Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media visual terhadap *footwork* pada pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 2 Mempawah Hilir Kabupaten Mempawah. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Lutan (dalam Samsudin 2008: 72-73), “bahwa modifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keberhasilan dalam hasil belajar”.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media modifikasi bola terhadap hasil belajar sepak bola bawah (*servis*) pada kelas eksperimen dengan selisih nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 34,5%, berdasarkan hasil uji t-tes didapatkan nilai  $p$  value =  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak ( $H_a$  diterima). Artinya terdapat pengaruh Media Visual Terhadap *Footwork* permainan

Bulutangkis pada peserta didik SMP Negeri 2 Mempawah hilir.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 2 Mempawah peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1. Menerapkan pendekatan media pembelajaran dengan modifikasi menuntut kreativitas, inisiatif dan pendekatan guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beraneka ragam dan menyenangkan, sehingga siswa responsive, 2. Dengan menggunakan media atau alat yang aman dalam memberikan materi atau pembelajaran kepada siswa dapat mengurangi resiko yang akan diterima oleh siswa itu sendiri, 3. Penerapan pembelajaran dengan media modifikasi dapat digunakan sebagai acuan untuk referensi dan penelitian lanjut dalam cabang olahraga dan permainan yang lain, 4. Pihak sekolah serta pihak yang terkait diharapkan dapat menambah pengadaan sarana dan prasarana agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesegaran jasmani, meningkatkan semangat dan prestasi olahraga.

### **DAFTAR RUJUKAN**

Aksan, Herman. (2012). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Dinata, Marta dan Tarigan, Herman. (2004). *Bulutangkis 2*. Jakarta: Cerdas Jaya.

Engel, Rick. (2010). *Dasar-Dasar Sepak Takraw*. Pakar Raya.

Kurniawan, feri. (2011). *Buku Pintarpengetahuan Olahraga Mens sana In*. Jakarta: Niaga swadaya.

Prawirasaputra, Sudrajat. (2000). *Sepak Takraw*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Samsudin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: PT Fajar Interpratama.

Simanjuntak, Victor G. (2011). *Analisis Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani SD*. Pontianak: Universitas Tanjungpura

Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.cv.