

**PENGARUH MEDIA VIDEO DAN MEDIA CHART TERHADAP  
KETEPATAN SMASH BULUTANGKIS  
SISWA SD NEGERI 52 KURANJI PADANG**

**Zarwan, Sefri Hardiansyah**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu  
Keolahragaan, Universitas Negeri Padang

email: [zarwanfik@yahoo.com](mailto:zarwanfik@yahoo.com), [hardiansyah@fik.unp.ac.id](mailto:hardiansyah@fik.unp.ac.id)

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya pembinaan atlet bulutangkis usia dini. Rendahnya pembinaan tersebut kemungkinan disebabkan oleh rendahnya pengetahuan pelatih/pembina pada pembuatan program latihan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari media latihan video dan media latihan *chart* terhadap ketepatan *smash* bulutangkis. Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi pada pembinaan usia dini. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu yang dilakukan pada siswa SD Negeri 52 Kuranji Padang. Populasi penelitian ini adalah siswa SD Negeri 52 Kuranji Padang kelas IV dan Kelas V. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa: (1) media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan ketepatan smash, (2) media chart memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan ketepatan smash, (3) terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media video dengan kelompok yang menggunakan media chart, dimana media video memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan ketepatan smash.

**Kata-kata kunci:** media video, media chart, dan smash bulutangkis

**PENDAHULUAN**

Olahraga bulutangkis merupakan salah satu olahraga terpopuler di Indonesia, hal ini dapat kita lihat dari banyaknya prestasi yang pernah diraih oleh atlet bulutangkis Indonesia, Hal ini dapat kita buktikan mulai dari era tahun 1960-2000, Indonesia menduduki peringkat pertama dunia dalam setiap nomor yang dipertandingkan dalam olahraga bulutangkis. Mulai dari Rudi Hartono, Lim Swi King, hingga Alan Budi Kusuma. Terakhir Indonesia menduduki peringkat pertama adalah pembulutangkis

Taufik Hidayat pada tahun 2008 (BWF:2013). Dan akhir-akhir ini Indonesia tidak dapat berbicara dikancah Internasional, dan bahkan sekarang ini hampir semua nomor telah dikuasai oleh Negara-negara Eropa seperti Denmark, Spanyol, Amerika dan lain-lain.

Untuk mencapai prestasi yang optimal diperlukan latihan yang optimal juga baik fisik, teknik, taktik, mental serta sarana prasarana yang baik juga. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syafruddin (2011;78) yang menyatakan bahwa “untuk mencapai prestasi yang optimal

diperlukan 4 (empat) komponen yang perlu diperhatikan yakni kondisi fisik, teknik, taktik dan mental. Selain empat komponen ini, ada hal yang sangat penting dalam pencapaian prestasi, yakni pembinaan atlet sejak usia dini. Dan ini merupakan salah satu faktor yang menyebabkan mengapa Indonesia kalah bersaing dengan Negara-negara lain, seperti Cina, Korea, Malaysia dan lain-lain. Dengan kata lain Indonesia telah kalah bersaing di dalam hal Ilmu Keolahragaan.

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi seseorang, yakni teknik, taktik, fisik dan mental. Teknik merupakan elemen terpenting dalam pencapaian prestasi (Bompa, 1990:120). Salah satu kemampuan teknik permainan bulutangkis yang sangat penting untuk dikuasai adalah pukulan *smash*, *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh (Djide, 2005:30). *Smash* merupakan pukulan serang paling mematikan dalam bulutangkis, hal ini sesuai dengan pernyataan Djide (2005:30) yang menyatakan bahwa “karakteristik pukulan *smash* ini adalah; keras, laju jalannya kok cepat menuju lantai lapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis”. Selanjutnya Tohar (1992: 60-63) menyatakan bahwa “Dalam pelaksanaan *smash* ini dapat dilakukan dengan 5 cara yaitu: *smash* penuh, *smash* potong, *smash* melingkar (*around the head smash*), *smash* cambukan (*flick smash*) dan *backhand smash*”.

Dari pernyataan di atas, maka jelaslah bahwa tugas yang di emban

oleh seorang pelatih sangatlah berat, dimana pelatih dituntut untuk dapat membuat program latihan yang tepat untuk dapat meraih prestasi yang tinggi. Dimana seorang pelatih harus menentukan komponen, bentuk, metode dan media-media apa saja yang dapat meningkatkan prestasi seorang atlet terutama pada atlet usia dini. Permasalahan yang terjadi adalah bagaimanakah melatih teknik yang baik bagi atlet usia dini. Hal ini dikarenakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam melatih teknik adalah pemanfaatan metode serta media yang tepat (Zarwan, 2010). Apalagi dalam hal ini yang dilatih adalah atlet usia dini. Dalam hal ini, peranan seorang pelatih sangatlah penting. Dimana pelatih dituntut untuk dapat membuat program latihan yang tepat, baik dalam memilih bentuk-bentuk latihan, metode latihan, media latihan dan lain-lain.

Banyak media yang dapat digunakan dalam melatih keterampilan. Video, *flip chart*, prototipe dan lain sebagainya. Masing-masing media ini memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam melatih teknik adalah video. Media video dapat memberi pesan yang dapat diterima secara nyata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman, dkk, 2011:220). Namun demikian, selain memiliki kelebihan, video juga memiliki kelemahan dalam proses

latihan. Media video hanya dapat diputar dalam satu alur dan tanpa henti. Atau lebih dikenal dengan dengan satu episode tanpa terputus-putus (global). Akibatnya, apabila dipergunakan dimungkinkan akan mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menganggap penting untuk diangkat dalam bentuk penelitian, khususnya mengenai media video dan media *clip chart* terhadap kemampuan teknik dasar bermain bulutangkis. Oleh sebab itu peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media video dan media *clip chart* terhadap kemampuan teknik dasar bermain bulutangkis pada siswa SD Negeri 52 Kuranji Padang.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Video**

Media video dapat digolongkan ke dalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar. Seperti yang dikemukakan oleh Prastowo (2011:300) "Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara". Informasi atau pesan-pesan yang ada di dalamnya membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur. Apabila video digunakan sebagai media dalam belajar berarti alat ini bermuatan materi pelajaran tersebut dan pemanfaatan ini demi ketercapaian tujuan pembelajaran atau latihan. Video sebagai media pembelajaran/latihan memiliki kelebihan. Menyajikan pembelajaran ataupun latihan melalui media video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara

langsung. Melihat langsung materi pelajaran dalam video akan menambah keyakinan terhadap apa yang dipelajari. Dalam proses latihan, pemahaman yang sama pada setiap atlet terhadap hal yang dipelajari akan terjadi dengan mengamati program video. Suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan pemahaman yang sama.

Bergerak merupakan sifat-sifat yang nyata pada video. Dalam proses latihan video memiliki kemampuan untuk memperlihatkan gerakan-gerakan. Video sangat berguna mengajarkan keterampilan gerak atau keterampilan lainnya seperti peragaan cara membuat kerajinan tangan, karena kemungkinan adanya pengulangan dalam memutar video, sehingga suatu ketampilan bisa diajarkan secara berulang-ulang pula.

Di samping kelebihan, media video juga mempunyai kekurangan. Rusman, dkk (2011:221) menguraikan beberapa kekurangan video antara lain jangkauannya yang terbatas terbatas, komunikasi terjadi satu arah, gambarnya relatif kecil, kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat akibat kerusakan dan gangguan magnetik. Distorsi gambar mengakibatkan video tidak dapat diamati dengan sempurna.

Walaupun memiliki kekurangan, tetap saja menggunakan media video banyak keuntungan yang diperoleh. Dengan media video pelatih dapat mengikat atlet selama proses latihan berlangsung dan memudahkan mereka dalam mengingat kembali berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Apalagi penggunaan

media ini yang bisa disajikan bagian perbagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh, sehingga memudahkan atlit dalam mengamati dan meniru langkah-langkah atau suatu prosedur yang harus dipelajari.

### **Media Chart (Bagan)**

Melalui media pembelajaran potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Pengajar perlu mengetahui dasar-dasar komunikasi dan keterampilan dasar mengajar dalam proses pembelajaran. Selama proses belajar komunikasi akan berjalan lebih baik dengan bantuan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pengajar harus mampu mendesain dan menggunakan media pembelajaran, agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien.

Grafis secara praktis atau sebagai media dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Istilah *chart* disamakan dengan bagan. Bagan (*chart*) sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai jenis pelajaran. Di dalam *chart* (bagan) sering ditemui media grafis lainnya, seperti lambang-lambang verbal, kartun, diagram atau gambar. Visualisasi informasi belajar akan memudahkan peserta didik dalam menangkap, mengingat dan memahami materi yang diajarkan.

Prinsip membantu, memudahkan, dan hemat biaya terdapat pada media pembelajaran

ini. Namun, penting diperhatikan adalah syarat-syarat pembuatan media pembelajaran *chart* (bagan) agar berfungsi optimal. Menurut Sadiman, dkk (2012:35) sebagai media pembelajaran yang baik, bagan haruslah: 1) dapat dimengerti anak, 2) sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit, 3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap *up to date* dan tidak kehilangan daya tarik. Dalam pembuatan media pembelajaran ini perlu juga kreativitas yang tinggi. Bisa saja *chart* (bagan) yang dibuat dibubuhi dengan warna-warni sehingga tampak lebih menarik.

Secara garis besar Sadiman, dkk (2012:36) menggolongkan media pembelajaran *chart* (bagan) menjadi dua, yaitu: 1) *chart* yang menyajikan pesan secara bertahap, dan 2) *chart* yang menyajikan pesan sekaligus. Penyajian pesan atau data yang banyak secara sekaligus bisa membuat bingung peserta didik. Dengan memanfaatkan *chart* secara bertahap dapat menghindari kebingungan tersebut. Namun saat menggunakan *chart* sebagai media pembelajaran tetap harus menyesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan.

Adapun *chart* yang bisa menyajikan materi pembelajaran secara bertahap terdiri dari: a) *flip chart* (bagan balikan) dan b) *hidden chart* atau *strip chart* (bagan tertutup). Bagan balikan (*flip chart*) menyajikan data dengan kertas yang bisa dibalik pada bagian berikutnya. Tampilan *flip chart* seperti kalender. Bagan balikan dibuat agar data dapat disajikan sebanyak mungkin namun dengan cara penggunaan yang tetap bertahap, sehingga biasanya dibuat dalam satu perangkat/bundel.

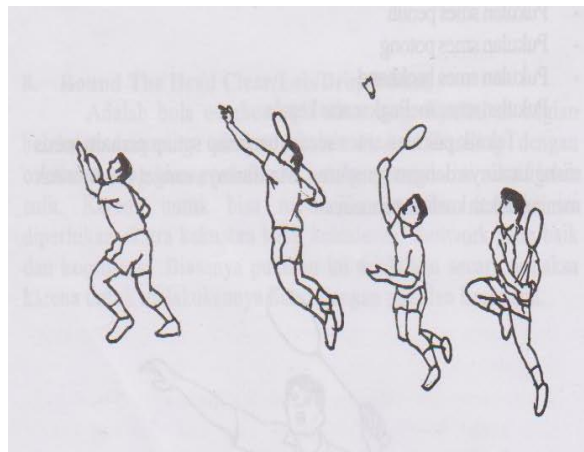
## **Smash**

Pengertian *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh (PBSI, 30:2005). Pukulan ini dapat dilaksanakan secara tepat apabila penerbangan *shuttlecock* berada didepan atas kepala dan diarahkan dengan ditukikkan serta diterjunkan kebawah. Gerakan awal untuk *smash* hampir sama dengan pukulan *lob*. Perbedaan yang utama adalah pada saat akan *impact* yaitu pada pukulan *lob shuttlecock* diarahkan ke atas sedangkan pada *smash shuttlecock* diarahkan tajam, curam kebawah, dengan kecepatan yang tinggi kerana menggunakan tenaga sepenuhnya dengan cambukan pergelangan yang kuat.

Tohar (1992:60-63) “Dalam pelaksanaan *smash* ini dapat dilakukan dengan 5 cara yaitu: *smash* penuh, *smash* potong, *smash* melingkar (*around the head smash*), *smash* cambukan (*flick smash*) dan *backhand smash*”. Namun pada pukulan *smash* tersebut dapat juga

dilakukan dengan melompat (*jumping*) sebagaimana yang diutarakan Sugiarto (1993:68) “dalam melakukan pukulan *smash* jenis apapun, baik itu *smash* penuh, *smash* potong maupun *smash backhand*, semua dapat dilakukan dengan meloncat (*jumping*)”.

Tenaga yang digunakan *smash* ini cukup besar sehingga perlu perhitungan yang masak untuk menggunakan pukulan ini. Selain itu juga diperhatikan dalam melaksanakan pukulan ini yaitu jangan sekali-kali melakukan *smash* dengan lengan membengkok karena menurut hukum mekanika panjang lengan perlu mendapatkan perhatian. Jadi seperti yang dikemukakan Tohar (1992:57) “dengan lengan yang lurus dengan beban yang panjang yang digunakan sepenuhnya akan menimbulkan pukulan yang keras”. Dalam pelaksanaan *smash* ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu *smash forehand* dan *smash backhand*. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan gerakan melakukan *smash forehand* sebagai berikut



**Gambar 1. Pelaksanaan Pukulan *Overhead* Sumber: Dinata (2006:16)**

*Smash forehand* adalah pukulan *smash* yang dilakukan

dengan telapak tangan menghadap kedepan ke lawan. Pukulan ini

mengisyaratkan seolah-olah pukulan *drop shot* yang akan dilepaskan, perbedaan utamanya terletak pada kecepatan raket anda. Untuk melakukan *smash forehand* yang baik, anda harus menggunakan *grip handshake* dan bergerak ke posisi menunggu di belakang dan lurus dengan *shuttlecock* yang akan datang. Bentuk gerakan ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Grice (2007: 86) sebagai berikut;

Fase persiapan: 1) *grip handshake* atau pistol, 2) kembali ke posisi menunggu atau menerima, 3) Memutar bahu dengan telapak kaki yang diangkat di bagian belakang, 4) Menggerakkan tangan yang memegang raket ke atas dengan kepala raket mengarah ke atas, 5) Membagi berat badan seimbang pada bagian depan telapak kaki. Fase pelaksanaan: 1) meletakkan berat badan pada kaki yang berada di belakang, 2) menggerakkan tangan yang tidak dominan ke atas untuk menjaga keseimbangan, 3) gerakan *backswing* menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk, 4) lakukan *forward swing* ke atas untuk memukul *shuttlecock* pada posisi *shuttlecock* setinggi mungkin, 5) melemparkan raket ke atas dan permukaan raket mengarah ke bawah, 6) tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh, 7) kepala raket mengikuti arah *shuttlecock*. Fase *follow-through*: 1) tangan mengayun ke depan melintasi tubuh, 2) gunakan gerakan menggantung dan mendorong tubuh dengan kedua kaki, 3) gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan.

*Smash backhand* adalah pukulan *smash* yang dilakukan punggung tangan yang menghadap kedepan lawan (zarwan, 67:2009).

Pukulan ini memiliki tujuan yang sama dengan pukulan *smash forehand*. Gerakan pukula ini menggunakan gerakan lengan dan lecutan pergelangan tangan yang kuat kearah lawan. Pukulan *smash backhand* ini jarang digunakan karena tenaganya tidak sekuat cara *smash forehand*.

Untuk melakukan pukulan *smash* pada permainan bulutangkis dibutuhkan daya ledak otot lengan yang kuat agar dapat mengarahkan *shuttlecock* dengan keras, cepat, tepat, dan mempertajam jatuhnya *shuttlecock*. Sebagaimana yang diungkapkan Grice (2007:85) “semakin tajam sudut yang anda buat, semakin sedikit waktu yang dimiliki lawan untuk bereaksi, selain itu semakin akurat *smash* anda, semakin luas lapangan yang harus ditutupi lawan anda”. Dengan demikian daya ledak otot lengan dan kelentukan pergelangan tangan memiliki peranan penting, artinya komponen kondisi fisik daya ledak dan kelentukan merupakan komponen yang menentukan dalam keberhasilan pukulan *smash* bulutangkis.

Banyak pengetahuan yang membahas mengenai *smash* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *smash* adalah pukulan overhead (atas) yang dilakukan dengan kuat dan menggunakan lecutan pergelangan tangan yang kuat dan diarahkan kebawah lapangan lawan yang menjurus dengan cepat dan bertujaun untuk mematikan bola di bagian lapangan lawan. *Smash* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *smash forhand* yaitu *smash* yang dilakukan dengan telapak tangn menghadap kedepan yang dilakukan dengan pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bagian lapangan bawah

lawan dengan cepat dan bertujaun untuk memamatkan bola.

## METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen Semu. Penelitian ini membandingkan dari dua variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media video dan media *chart*, sedangkan variabel terikatnya adalah ketepatan pukulan *smash* bulutangkis.

### Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto (1997:8) mengatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 52 Kuranji Padang yang berjumlah 248 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki

pada siswa kelas IV sampai VI dengan jumlah 28 orang.

Sesuai dengan maksud penelitian ini, maka dalam pengumpulan data dilakukan dengan disain penelitian *Pretest-postest Control Group Design*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Data Pre Test

##### a) Media Video

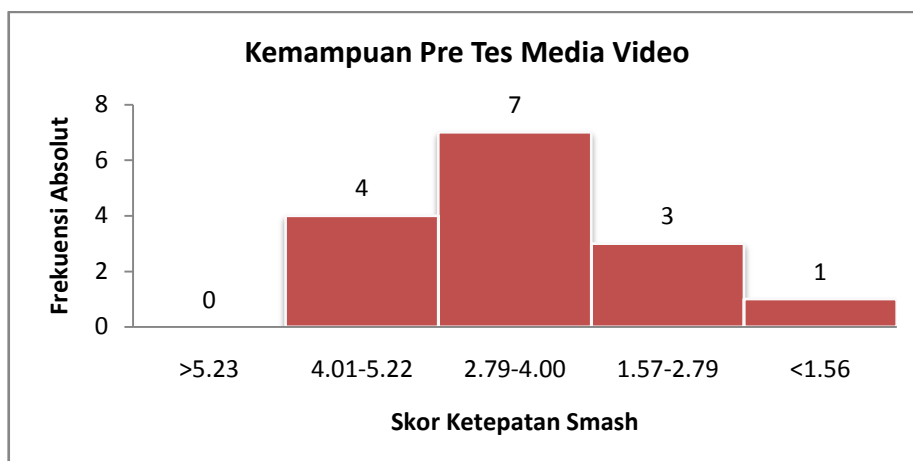
Dari hasil pengukuran yang dilakukan terhadap sampel siswa SDN 52 Kuranji diperoleh skor tertinggi 5, skor terendah 1, dan rata-rata hitung (*mean*) 3.87, nilai tengah (*median*) 4, dan simpangan baku (*standard deviasi*) sebesar 1.06. Untuk lebih jelasnya distribusi data pre test ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Pre Test Media Video**

Kelas Interval	Fa	Fr (%)	Klasifikasi
>5.23	0	0.00	Baik Sekali
4.01-5.22	4	26.67	Baik
2.79-4.00	7	46.67	Sedang
1.57-2.79	3	20.00	Kurang
<1.56	1	6.67	Kurang Sekali
Jumlah	15	100	

Berdasarkan perhitungan yang tertera pada tabel 1 dapat dilihat bahwa terdapat 1 orang siswa (3.45%) memiliki Ketepatan Smash >5.23, dan 4 orang (26.67%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 4.01-5.22, 7 orang (46.67%) memiliki Ketepatan Smash pada

interval 2.79-4.00, dan 3 orang (20%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 1.57-2.79, serta 1 orang (6.67%) yang memiliki Ketepatan Smash <1.56. Untuk lebih jelasnya, distribusi frekuensi skor pres test ketepatan smash juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 2. Diagram Ketepatan Smash (Pre Test) Media Video**

**b) Media Chart**

Dari hasil pengukuran yang dilakukan terhadap sampel siswa SDN 52 Kuranji diperoleh skor tertinggi 5, skor terendah 1, dan rata-rata hitung (*mean*) 2.93, nilai tengah

(*median*) 3, dan simpangan baku (*standard deviasi*) sebesar 1.22. Untuk lebih jelasnya distribusi data hasil pre tes dapat dilihat pada tabel berikut ini:

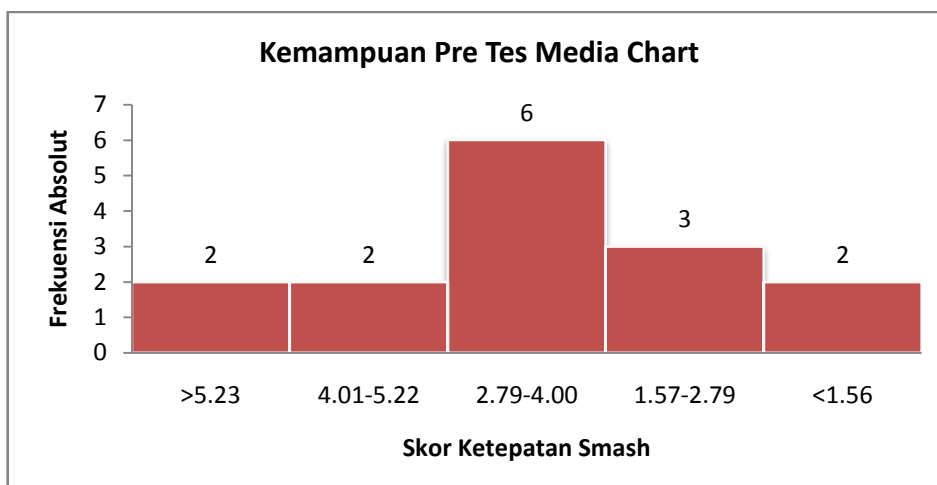
**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Pre Test Media Chart**

Kelas Interval	Fa	Fr (%)	Klasifikasi
>5.23	2	13.33	Baik Sekali
4.01-5.22	2	13.33	Baik
2.79-4.00	6	40	Sedang
1.57-2.79	3	20	Kurang
<1.56	2	13.33	Kurang Sekali
Jumlah	15	100	

Berdasarkan perhitungan yang tertera pada tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat 2 orang siswa (13.33%) memiliki Ketepatan Smash >5.23, dan 2 orang (13.33%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 4.01-5.22, 6 orang (40%) memiliki Ketepatan Smash pada

interval 2.79-4.00, dan 3 orang (20%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 1.57-2.79, serta 2 orang (13.33%) yang memiliki Ketepatan Smash <1.56. Untuk lebih jelasnya, distribusi frekuensi skor pres test ketepatan smash juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini:





**Gambar 3. Diagram Ketepatan Smash (Pre Test) Media Chart**

## 2. Data Post Test

### a) Media Video

Dari hasil pengukuran data post test yang dilakukan terhadap sampel siswa SDN 52 Kuranji diperoleh skor tertinggi 10, skor

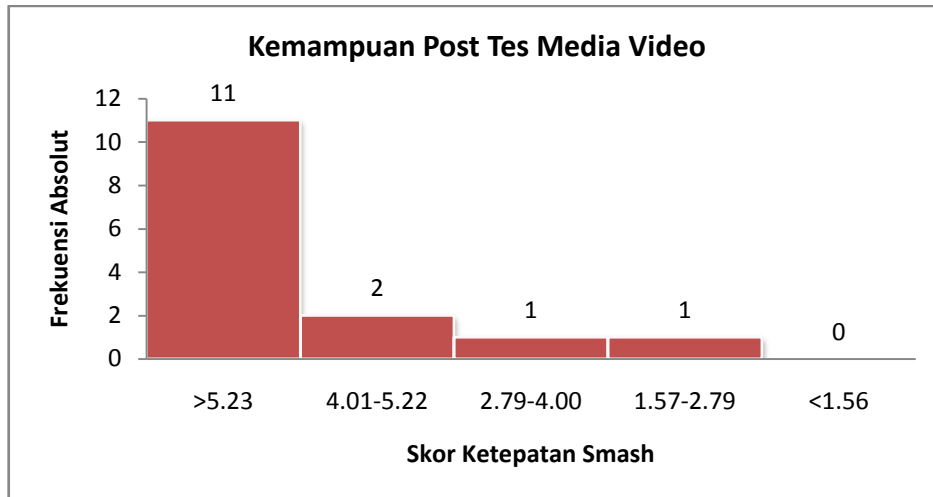
terendah 2, dan rata-rata hitung (*mean*) 6.73, nilai tengah (*median*) 7, dan simpangan baku (*standard deviasi*) sebesar 2.28. Untuk lebih jelasnya distribusi data post test ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Post Test Media Video**

Kelas Interval	Fa	Fr (%)	Klasifikasi
>5.23	11	73.33	Baik Sekali
4.01-5.22	2	13.33	Baik
2.79-4.00	1	6.67	Sedang
1.57-2.79	1	6.67	Kurang
<1.56	0	0.00	Kurang Sekali
Jumlah	15	100	

Berdasarkan perhitungan yang tertera pada tabel 3 dapat dilihat bahwa terdapat 11 orang siswa (73.33%) memiliki Ketepatan Smash >5.23, dan 2 orang (13.33%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 4.01-5.22, 1 orang (6.67%) memiliki Ketepatan Smash pada

interval 2.79-4.00, dan 1 orang (6.67%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 1.57-2.79, dan tidak ada siswa (0%) yang memiliki Ketepatan Smash <1.56. Untuk lebih jelasnya, distribusi frekuensi skor post test ketepatan smash juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4. Diagram Ketepatan Smash (Post Test) Media Video**

**b) Media Chart**

Dari hasil pengukuran data post test yang dilakukan terhadap sampel siswa SDN 52 Kuranji diperoleh skor tertinggi 8, skor terendah 2, dan rata-rata hitung

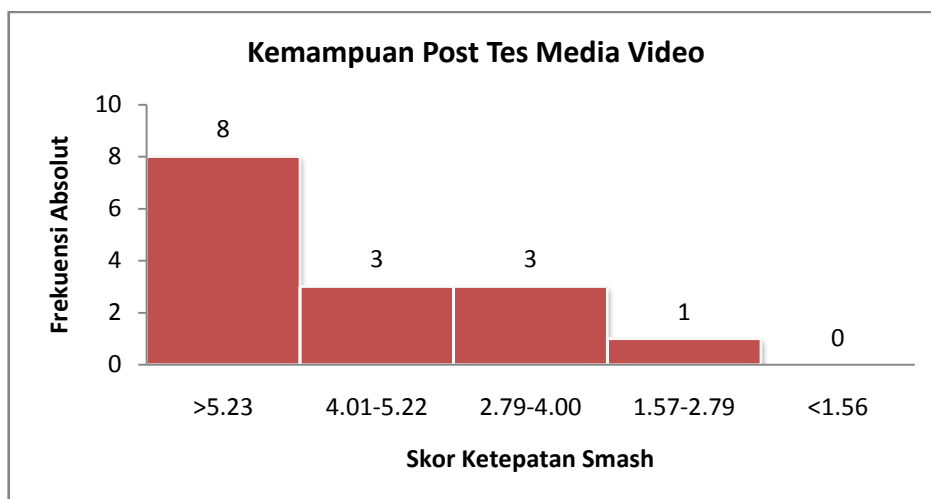
(*mean*) 5.40, nilai tengah (*median*) 6, dan simpangan baku (*standard deviasi*) sebesar 1.68. Untuk lebih jelasnya distribusi data post test ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Post Test Media Chart**

Kelas Interval	Fa	Fr (%)	Klasifikasi
>5.23	8	53.33	Baik Sekali
4.01-5.22	3	20.00	Baik
2.79-4.00	3	20.00	Sedang
1.57-2.79	1	6.67	Kurang
<1.56	0	0.00	Kurang Sekali
Jumlah	15	100	

Berdasarkan perhitungan yang tertera pada tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat 8 orang siswa (53.33%) memiliki Ketepatan Smash >5.23, dan 3 orang (20%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 4.01-5.22, 3 orang (20%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 2.79-

4.00, dan 1 orang (6.67%) memiliki Ketepatan Smash pada interval 1.57-2.79, dan tidak ada siswa (0%) yang memiliki Ketepatan Smash <1.56. Untuk lebih jelasnya, distribusi frekuensi skor post test ketepatan smash juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 5. Diagram Ketepatan Smash (Post Test) Media Chart**

**b. Pengujian Hipotesis**

**1) Pengujian hipotesis pertama**

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan oleh media video terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji”. Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan t-test pada taraf signifikan  $\alpha$  0.05%.

Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  (4.16) >  $t_{tabel}$  (1.771), artinya terdapat pengaruh yang signifikan oleh media video terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji. Berdasarkan nilai rata-rata, diperoleh rata-rata post test Ketepatan Smash media video adalah sebesar 6.73 lebih besar dari pada rata-rata pre test sebesar 3.87 .

**2) Pengujian Hipotesis Kedua**

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh yang signifikan oleh media chart terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji”. Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan t-test pada taraf signifikan  $\alpha$  0.05%.

Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  (6.56) >  $t_{tabel}$  (1.771), artinya terdapat pengaruh yang signifikan oleh media chart terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji. Berdasarkan nilai rata-rata, diperoleh rata-rata post test Ketepatan Smash media chart adalah sebesar 5.40 lebih besar dari pada rata-rata pre test sebesar 2.93.

**3) Pengujian Hipotesis Ketiga**

Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara media video dengan media chart terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji”. Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan t-test pada taraf signifikan  $\alpha$  0.05%.

Dari hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  (1.82) >  $t_{tabel}$  (1.771), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara media video dengan media chart terhadap peningkatan ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji. Berdasarkan nilai rata-rata, diperoleh rata-rata peningkatan ketepatan smash media video adalah sebesar 6,73 lebih besar dari pada rata-rata media chart sebesar 5,4.

## Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa media video dan chart sama-sama dapat meningkatkan ketepatan smash dan berdasarkan analisa data terhadap peningkatan yang diberikan oleh kedua metode maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara media video dengan media chart terhadap peningkatan Ketepatan Smash siswa SDN 52 Kuranji karena  $t_{hitung}$  1.82 lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  1.771. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketetapan smash, pada media video siswa dapat melihat secara langsung proses melakukan smash sesuai dalam bentuk media yang bergerak sesuai dengan pendapat Prastowo (2011:300) "Video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara" sehingga siswa lebih mudah dalam menirukan setiap gerakan. Pada siswa usia sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa dan media video memenuhi persyaratan tersebut untuk diberikan kepada siswa pada usia sekolah dasar, akan tetapi media ini juga memiliki kekurangan Di samping kelebihan, media video juga mempunyai kekurangan. Rusman, dkk (2011:221) menguraikan beberapa kekurangan video antara lain jangkauannya yang terbatas terbatas, komunikasi terjadi satu arah, gambarnya relatif kecil, kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat akibat kerusakan dan gangguan magnetik. Distorsi gambar mengakibatkan video tidak dapat diamati dengan sempurna

Selain media video, media chart juga dapat digunakan untuk meningkatkan ketepatan smash pada siswa tingkat sekolah dasar. Media chart merupakan media yang menggunakan gambar atau bagan sebagai sarana proses pembelajaran. Melalui media chart siswa dapat mengetahui tahapan pelaksanaan smash dari gambar yang diberikan. Menurut Sadiman, dkk (2007:35) sebagai media pembelajaran yang baik, bagan haruslah: 1) dapat dimengerti anak, 2) sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit, 3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap *up to date* dan tidak kehilangan daya tarik. Melalui media chart anak dapat memilah pelaksanaan smash mulai dari hal termudah sampai hal yang tersulit, akan tetapi media chart/bagan juga memiliki kekurangan dimana bagan yang ditampilkan tidak menggambarkan pelaksanaan secara kompleks.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa media video memberikan pengaruh terhadap peningkatan ketetapan smash dan dari rata-rata hitung media video memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan media chart.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: (1) media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan ketepatan smash, (2) media chart memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan ketepatan smahs, (3) media video memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan media

chart terhadap peningkatan ketepatan smash.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka diajukan beberapa saran kepada:

1. Siswa agar dapat dapat mengikuti proses latihan yang diberikan oleh pelatih dengan baik agar latihan tersebut dapat memberikan efek yang maksimal.
2. Pelatih, dalam usaha peningkatan Ketepatan Smash siswa agar dapat memotivasi siswa dan menyusun program latihan dengan baik sehingga proses latihan dapat berjalan dengan maksimal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian*. Jakarta.
- Bompa, 1990. *Periodization, Theory And Methodology Of Training*. Fourth Edition. USA: Kendal/Hunt
- BWF 2013. *Peringkat Bulutangkis Dunia*.
- Djide Tahir, Ivanna Lie dan Siregar. (2005). *Pedoman Praktis Permainan Bulutangkis*. Jakarta: PB PBSI
- PBSI. (2007). *Penataran Pelatih Bulutangkis Tingkat Nasional*. Jakarta: PB PBSI.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press Puradisastra, S. 1980. *Teknik Belajar Efektif*. Bandung. Diamond Book.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Depok. Raja Grafindo Persada
- Syafruddin 2011. *Ilmu Kepelatihan Olahraga: Teori dan Aplikasinya dalam Pembinaan Olahraga*. Padang. UNP Press
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Depdikbud: Jakarta
- Zarwan. 2010. *Bulutangkis*. Padang: Sukabina Press