

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “Perantara” atau “Pengantar”. Gerlach & Ely (1971) dalam (Arsyad, 2013, p. 3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*,1977) (Arsyad, 2013) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987) dalam (Arsyad, 2013, p. 3) “Media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif Antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu mediator dapat juga mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, video, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. (Arsyad, 2013, p. 4)

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1989) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung wahana intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Arsyad, 2013, p. 4)

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin tekne (Bahasa Inggris) dan logos (Bahasa Indonesia “ilmu”). Sedangkan menurut (Achsin, 1986) “Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu”. (Arsyad, 2013, p. 5)

Dengan demikian, kalau ada teknologi pembelajaran olahraga misalnya, maka itu akan membahas bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar olahraga, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan olahraga.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses bekerja baik didalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, dan OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, *handphone*, radio *tape*/kaset, *video recorder*).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2.1.1.2 Ciri- ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely, 1971 dalam (Arsyad, 2013, p. 15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi*, video, audio, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya

(direkam) dengan kamera atau video kamera atau video kamera dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Begitupun sebaliknya kejadian itu bisa juga diperlambat menggunakan kemampuan teknik manipulatif dari media. Demikian pula suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman audio atau video) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting dengan memotong bagian yang memang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang

relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, (1985) dalam (Arsyad, 2013, p. 25), dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam (Arsyad, 2013, p. 25) sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran lebih baku, setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan menggunakan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya Tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat

- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa.
- d. Lama waktu pembelajaran yang dilakukan dapat dipersingkat karena media kebanyakan hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan dan diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan berulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990) dalam (Arsyad, 2013, p. 35), dibagi ke dalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Diantaranya sebagai berikut:

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan
 - 1) Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
 - 2) Proyeksi *overhead*
 - 3) *Slides*
 - 4) *Filmstrips*
 - b. Visual yang tak diproyeksikan
 - 1) Gambar, poster

- 2) Foto
 - 3) *Charts, grafik, diagram*
 - 4) Pameran, papan info, papan buku
- c. Audio
 - 1) Rekaman piringan
 - 2) Pita kaset. *Reel, cartridge*
 - d. Penyajian multimedia
 - 1) *Slide plus suara (tape)*
 - 2) *Multi-image*
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
 - f. Cetak
 - 1) Buku teks
 - 2) Modul, teks *terprogram*
 - 3) *Workbook*
 - 4) Majalah ilmiah, berkala
 - 5) Lembaran lepas (*hand-out*)
 - g. Permainan
 - 1) Teka-teki
 - 2) Simulasi
 - 3) Permainan papan
 - h. Realita
 - 1) Model
 - 2) *Specimen* (contoh)
 - 3) *Manipulative* (peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi
 - 1) *Telekonferen*
 - 2) Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis *mikroprosesor*
 - 1) *Computer-assisted instruction*
 - 2) Permainan komputer
 - 3) *System tutor intelijen*
 - 4) Interaktif
 - 5) *Hypermedia*
 - 6) *Compact (video) disc*

2.1.2 Media Audio Visual

2.1.2.2 Pengertian Media Audio Visual

Menurut Sulfemi & Mayasari (2019) dalam (Permana, 2019, p. 1) mengemukakan bahwa “Konsep media audio visual yaitu media yang penyajian materinya menggunakan gabungan antara unsur suara dan gambar”.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan alat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran dengan media audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran. Seperti, mesin proyektor, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Jadi pengajaran audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

2.1.2.3 Karakteristik Media Audio Visual

Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linear;
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis;
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid rendah.

2.1.2.4 Manfaat Penggunaan Media Audio Visual

Dale (1969) dalam (Arsyad, 2013, p. 27) mengemukakan bahwa “bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran”. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;

- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;
- f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatkan hasil belajar;
- g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- h. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- i. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran *nonverbalistik* dan membuat *generalisasi* yang tepat;
- j. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

2.1.2.5 Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran

- a. Beberapa guru masih belum siap menggunakan audio visual (Halimah, Mahmu'ddin and Wahyuni, 2020),
- b. Masih banyak tempat atau daerah yang teknologinya belum memadai menggunakan audio visual,
- c. Kurangnya pendidik yang terampil menggunakan audio visual,
- d. Pembelajaran seakan menjadi sebuah pelatihan (Desrianti, Rahardja and Mulyani, 2012), (e.) sulit direvisi karena melakukan pengubahan kembali dengan aplikasi, (f.) relatif mahal, (g.) memerlukan peralatan yang lengkap (Fitria, 2014). (Permana, 2019, pp. 1-2).

2.1.2.6 Langkah-langkah pembuatan media audio visual

(Asmara, 2015) mengemukakan tentang Desain audio visual meliputi: (1) merancang ringkasan yang akan dilakukan, (2) merancang gerakan pada video sesuai naskah, (3) pengambilan video dan memindahkan hasil ke komputer, (4) memproduksi video menjadi media audio visual. (Permana, Artikel Review Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Pembelajaran Jarak Jauh, 2019).

Adapun langkah-langkah pembuatan media audio visual yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1) Merancang ringkasan yang akan dilakukan

Penulis mempersiapkan rancangan dari awal sampai akhir pembuatan video, termasuk mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan video, seperti raket, *shuttlecock*, *net*, lapangan bulutangkis, kamera, dan lain sebagainya.

2) Merancang gerakan pada video sesuai naskah

Penulis mempelajari dan mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dipraktikkan dalam proses pembuatan video pembelajaran teknik dasar *backhand short service* permainan bulutangkis. Dari sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir gerakan, dengan memperhatikan komponen gerak yang baik dan benar. Dalam penelitian ini penulis merancang dan membuat video pembelajaran serta video tutorial teknik dasar *backhand short service* dalam permainan bulutangkis.

3) Pengambilan video dan pemindahan hasil ke komputer

Setelah semua persiapan siap, penulis melakukan pengambilan video tentunya dengan sesuai rancangan yang telah dipersiapkan. Dan setelah semuanya selesai penulis memindahkan hasilnya ke komputer untuk di edit.

4) Memproduksi video untuk menjadi media audio visual

Hasil video yang sudah selesai diedit selanjutnya diproduksi untuk menjadi media pembelajaran bagi penulis agar dapat diaplikasikan kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Kaitan antara pembelajaran yang diberikan oleh guru terhadap siswa dengan menggunakan media audio visual terhadap materi *backhand short service* dalam permainan bulutangkis, proses pembelajaran yang dilakukan terkesan tidak membosankan dan materi *backhand short service* dapat tersampaikan dengan baik. Siswa dapat melihat sekaligus mendengarkan materi melalui video pembelajaran yang menarik serta menyenangkan untuk dipelajari masing-masing siswa dirumah.

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dalam bentuk video pembelajaran yang telah disiapkan, penulis berharap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

2.1.3 Hakikat Permainan Bulutangkis

2.1.3.1 Pengertian Bulutangkis

Bulutangkis atau badminton adalah cabang olahraga yang dimainkan oleh dua pemain atau dua pasang pemain yang saling berlawanan dalam suatu lapangan berbentuk persegi yang dibatasi oleh net/jarring yang terletak dibagian tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi 2 bagian yang sama. Pemain menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock* (bola bulutangkis) dan melakukan serangan ke daerah lawan atau menangkis *shuttlecock* agar tidak jatuh di daerah sendiri.

Sejarah mencatat bahwa olahraga bulutangkis sebenarnya sudah ada pada abad 2000 SM di Mesir kuno dan China. Dulu rakyat di China menggunakan nama *Jianzi* untuk menyebut bulutangkis. Perkembangan bulutangkis mulai pesat ketika pada era modern rakyat Inggris melakukan permainan yang diberi nama *battle-dores*, hingga akhirnya pada abad ke-19 para tentara Britania menyempurnakan permainan bulutangkis ini dengan menambahkan *net/jarring* yang dipasang untuk memisahkan pemain yang saling berlawanan di wilayah Pune, India. Permainan di India tersebut dinamakan dengan *Poona*. (Kusnadi N & Hidayat, 2013, p. 1)

Perkembangan bulutangkis semakin pesat hingga akhirnya pada tahun 1934 Federasi Bulutangkis Internasional/IBF dibentuk. Pada tahun itu anggota IBF adalah Inggris, Wales, Irlandia, Skotlandia, Denmark, Belanda, Kanada, Selandia Baru, dan Perancis, dengan India. Turnamen-turnamen besar mulai dilakukan dengan sebutan Piala Thomas, Piala Uber, Piala Sudirman, dan kejuaraan dunia lainnya. (Kusnadi N & Hidayat, 2013, p. 2)

Peraturan permainan bulutangkis dimainkan dengan cara satu lawan satu (tunggal) dan bisa juga dengan dua lawan dua (ganda). Dalam turnamen-turnamen resmi, pertandingan bulutangkis dibedakan menjadi beberapa partai. Partai-partai tersebut diantaranya yaitu: (1) tunggal putra, (2) tunggal putri, (3) ganda putra, (4) ganda putri, (5) ganda campuran. Adapun untuk perlengkapan permainan bulutangkis diantaranya, lapangan, *shuttlecock*, raket. Sebelum permainan dimulai, wasit melakukan pengundian untuk menentukan siapa yang pertama berhak melakukan servis. Jumlah point dalam pertandingan adalah 21, apabila tidak terjadi *deuce*, hal ini berlaku untuk permainan baik tunggal maupun ganda. Organisasi dunia yang menaungi bulutangkis pertamakali dibentuk pada tahun 1934, yaitu International Badminton Federation (IBF). Kemudian pada tahun 1936 India bergabung sebagai *afiliat*. Saat pertemuan *Extraordinary General Meeting* di Madrid pada September 2006, ada yang mengusulkan perubahan nama induk organisasi dari *International Badminton Federation* (IBF) menjadi BWF (*Badminton World Federation*), kemudian usulan itu diterima oleh seluruh delegasi yang hadir pada saat itu.

Di Indonesia sendiri, organisasi yang menaungi bulutangkis adalah PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia). PBSI didirikan pada tanggal 5 Mei 1951 di kota Bandung.

2.1.3.2 Jenis-Jenis Teknik Servis Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis dimulai dengan penyajian bola atau servis dari salah seorang pemain ke pemain lawannya secara diagonal atau jalannya *shuttlecock* menyilang. Jika servis ini diterima oleh penerima maka terjadilah (*rally*) yakni saling memukul *shuttlecock* melewati atas net secara bergantian sampai

shuttlecock jatuh (mati) atau keluar dari lapangan. Dalam permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan. Dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik. Namun banyak pelatih, juga pemain tidak memberikan perhatian khusus untuk melatih dan menguasai teknik dasar ini. Oleh karena itu, sikap tersebut merupakan kekeliruan besar. Kita mengetahui bahwa angka/point dalam permainan bulutangkis tidak akan tercipta, apabila pemain tidak mahir melakukan servis dengan benar. Pada umumnya dalam permainan bulutangkis, ada tiga jenis servis, yaitu servis pendek, servis panjang, dan *flick* servis. Namun servis biasanya digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan servis *backhand*. Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan, seperti berikut ini :

a. *Forehand high service*

Jenis servis ini terutama digunakan dalam permainan tunggal untuk memulai rally, dari posisi defensive/netral. Forehand servis sering digunakan oleh pemain tunggal putra dan putri.

b. *Forehand short service*

Biasa digunakan dalam permainan tunggal putri untuk memulai rally, dari situasi defensive/netral. Tujuan servis pendek ini untuk memaksa lawan agar tidak melakukan serangan. selain itu lawan dipaksa berada dalam posisi bertahan.

c. *Backhand short service*

Jenis servis ini pada umumnya, arah dan jatuhnya *shuttlecock* sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Dan *shuttlecock* sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring/net. Digunakan dalam permainan ganda dan tunggal putra untuk memulai rally dari situasi defensive/ netral. Tujuan dari servis ini adalah memperkecil kesempatan lawan untuk menyerang dan membantu membuat kesempatan menyerang untuk anda. Pukulan ini biasanya diperkenalkan lebih awal untuk pemula karena secara biomekanika lebih mudah untuk dilakukan.

d. *Forehand flick service*

Bertujuan untuk memaksa pemain bergerak ke belakang dan membuat mereka kehilangan keseimbangan dengan membuat mereka percaya anda akan melakukan low servis.

e. *Backhand flick service*

Bertujuan untuk memaksa lawan anda *backwards* dan membuat lawan *off-balance* dengan membuat mereka percaya bahwa anda akan melakukan *low service*. Jika servis ini dilakukan dengan tepat, akan memberikan keuntungan karena lawan tidak dapat melakukan pukulan dengan baik malah bisa membuat lawan tertipu sehingga bisa menghasilkan angka dengan mudah. (Kusnadi N & Hidayat, 2018, p. 25)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan servis seseorang, faktor tersebut diantaranya adalah kemampuan teknik dasar servis, kondisi fisik, pegangan raket, dan perkenaan raket dengan *shuttlecock*. Selain itu juga kemampuan servis juga dipengaruhi oleh sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat mengikuti latihan. (Rama A, 2020, p. 76)

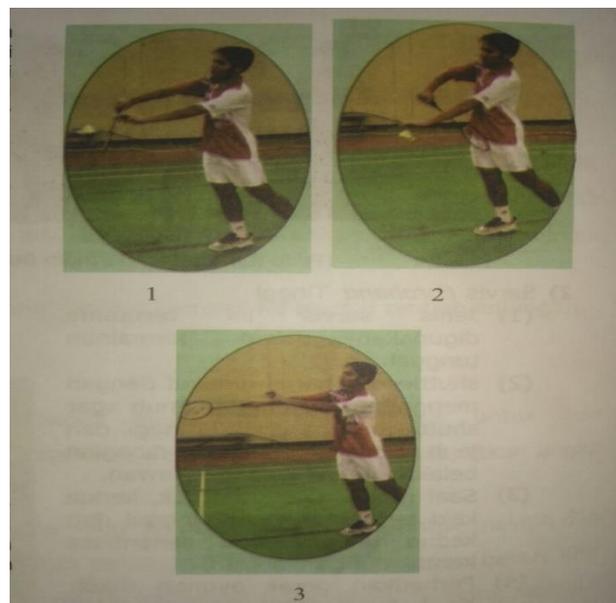
2.1.3.3 Teknik *Backhand Short Service* Permainan Bulutangkis

Jenis servis ini pada umumnya, arah dan jatuhnya *shuttlecock* sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Dan *shuttlecock* sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring/*net*. Digunakan dalam permainan ganda dan tunggal putra untuk memulai rally dari situasi *defensive/ netral*. Tujuan dari servis ini adalah memperkecil kesempatan lawan untuk menyerang dan membantu membuat kesempatan menyerang untuk anda. Pukulan ini biasanya diperkenalkan lebih awal untuk pemula karena secara biomekanika lebih mudah untuk dilakukan. (Kusnadi N & Hidayat, 2018, p. 24)

2.1.3.4 Teknik Melakukan *Backhand Short Service* Permainan Bulutangkis

- a. Sikap berdiri beragam, pada umumnya kaki kanan berada didepan kaki kiri (untuk pegangan tangan kiri lakukan sebaliknya), dengan ujung kaki kanan mengarah ke sasaran yang diinginkan.

- b. Simpan raket didepan tubuh dan simpan *shuttlecock* pada raket. Ayunkan raket relatif pendek, sehingga *shuttlecock* hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke depan, dengan irama gerak yang kontinu dan harmonis, hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan, karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.
- c. Sebelum melakukan servis, perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan, sehingga dapat mengarahkan *shuttlecock* ke sasaran yang tepat dan sesuai perkiraan.
- d. Biasakan berlatih dengan jumlah shuttlecock yang banyak dan berulang-ulang.



Gambar 2.1. Sikap Teknik *Backhand Short Service* Bulutangkis
Sumber: Herman Subarjah (2004, hal 23)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Brenda wahyu asprila mahasiswa jurusan pendidikan olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2018, permasalahan yang diteliti oleh penulis adalah penerapan media audio visual (video) terhadap hasil belajar servis panjang *forehand* pada bulutangkis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh

kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran servis panjang *forehand* permainan bulutangkis dengan menggunakan media audio visual (video) pada siswa kelas XI di SMA Negeri 12 Surabaya.

Penelitian yang penulis lakukan sejenis dengan penelitian tersebut hanya saja berbeda pada objek, materi pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran. Sample penelitian yang penulis lakukan adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/ 2022, untuk materi pembelajaran yaitu upaya meningkatkan hasil belajar backhand short servis menggunakan media audio visual (video) pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Dan pembelajaran dilakukan secara online.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait.

Jalan pikiran menurut kerangka logis (*construct logic*) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Untuk membuktikan kecermatan penelitian, dasar dari teori tersebut perlu diperkuat oleh hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan. Untuk memecahkan masalah, anggapan dasar sangat diperlukan dalam penelitian karena anggapan dasar sebagai titik tolak dalam kegiatan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti.

Kajian tentang pembelajaran *online* dan kepuasan hasil pembelajaran menjelaskan terdapat ketidakpuasan terhadap hasil. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain: kualitas mutu pembelajaran, waktu serta penerimaan peserta didik. Faktor utama yang menentukan keberhasilan daring adalah kesiapan tenaga pendidik, peserta didik atas penguasaan media teknologi dalam mengkombinasikan dengan materi yang diajarkan. Seperti misalnya dalam Ayuni., et al (2020), pembelajaran daring dengan tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Hal yang sama juga terjadi pada pembelajaran di tingkat dasar. Bahwa metode video tutorial mampu

membangkitkan persepsi peserta pendidik dalam menerima penjelasan dari pendidik (Dewi, 2020). (Permana, 2019, pp. 147-148).

Proses Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*daring*) merupakan metode PJJ yang terdiri dari kegiatan (1) tatap muka virtual dalam bentuk *video conference*, *video call*, *teleconference*, dan atau diskusi dalam grup di media sosial atau aplikasi pesan instan; (2) menggunakan *Learning Management System* (LMS). Aktivitas pembelajaran yang dilakukan melalui LMS antara lain: pemberian materi belajar, pemberian dan pengumpulan tugas, konsultasi, umpan balik tugas, evaluasi pembelajaran (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020).

Ketika kebijakan pembelajaran jarak jauh diterapkan, hampir seluruh pihak yang terlibat dalam pembelajaran jarak jauh yaitu pendidik, peserta didik dan orang tua mengalami kegagapan dalam pemanfaatan media *e-learning*. Karena memang sebagian besar sekolah di Indonesia selama ini fokus pada pembelajaran tatap muka. Belum banyak lembaga pendidikan yang mengembangkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga sekolah belum memiliki *Learning Management System* yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran disekolah penggunaan media komunikasi elektronik penunjang PJJ seperti *Google Classroom*, *Schoology*, dan *Edmodo* masih belum terlalu dikenal oleh *civitas* pendidikan.

Tantangan di dunia pendidikan saat pandemi adalah metode pembelajaran yang selama ini terbiasa tatap muka langsung (*direct communication*) beralih ke pembelajaran menggunakan media online (*mediated communication*). Peserta pendidik belajar dari rumah menggunakan metode *elearning* melalui media komunikasi daring yang ditentukan dan disiapkan oleh masing-masing pendidik. Masalahnya adalah ada pada ketidaksiapan antara penyelenggara pendidikan dan peserta didik.

Adapun kelebihan dari proses PJJ daring yaitu, menuntut kemandirian peserta pendidik dalam belajar. Peserta pendidik harus aktif membaca, melihat video dan mengerjakan tugas. Dan untuk kekurangannya yaitu, jaringan internet

tidak stabil, serta keterbatasan pendidik dan peserta didik dalam dalam penggunaan teknologi.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan alat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran dengan media audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran. Seperti, mesin proyektor, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Jadi pengajaran audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Yang dijadikan penulis dalam kerangka pemikiran ada kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media audio visual (video) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran
 - a. Dengan melihat dan mendengar materi pelajaran membuat pembelajaran semakin bermakna, dan memudahkan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan (Ananda, 2017)
 - b. Audio visual juga sebagai alternatif pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang membuat semakin menarik dan mudah digunakan oleh siswa (Asikin and Daningsih, 2018).
 - c. Media ini juga tidak terbataskan oleh waktu dan jarak, meningkatkan kreatifitas siswa, memperjelas yang susah dipahami dengan gambar yang realistis (Ernanida and Yusra, 2019).
- 2) Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran
 - e. Beberapa guru masih belum siap menggunakan audio visual (Halimah, Mahmu'ddin and Wahyuni, 2020),
 - f. Masih banyak tempat atau daerah yang teknologinya belum memadai menggunakan audio visual,
 - g. Kurangnya pendidik yang terampil menggunakan audio visual,
 - h. Pembelajaran seakan menjadi sebuah pelatihan (Desrianti, Rahardja and Mulyani, 2012), (e.) sulit direvisi karena melakukan perubahan

kembali dengan aplikasi, (f.) relatif mahal, (g.) memerlukan peralatan yang lengkap (Fitria, 2014). (Permana, 2019, pp. 1-2).

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan salah satu hal utama dalam penelitian karena merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah dengan kebenarannya perlu diuji secara empiris sehingga menyatakan apa yang dicari. Hipotesis tindakan mencerminkan dugaan sementara atau memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada objek penelitian jika suatu tindakan dilakukan. Hipotesis tindakan pada PTK pada umumnya dalam bentuk kecenderungan atau keyakinan pada proses atau hasil belajar yang akan muncul setelah suatu tindakan diberlakukan (diterapkan). Hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut: “Penggunaan Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Hasil Belajar *Backhand Short Service* Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya”

