



Implementasi Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Servis Panjang dan Servis Pendek pada Pembelajaran Bulu Tangkis Siswa Kelas IX di SMPN 1 Sooko

Abdullah 'Aqil Majdiy¹, Sri Wichayani²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: abdullah.23288@mhs.unesa.ac.id, sriwichayani@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-18 Keywords: <i>Audio Visual;</i> <i>Badminton;</i> <i>Long Service;</i> <i>Short Service.</i>	<p>This study aimed to examine the improvement of long and short serve skills of ninth-grade students of SMPN 1 SOOKO through the application of audio-visual media using a quasi-experimental design (one group pretest-posttest) with 30 students as samples selected through cluster random sampling techniques. The research instrument was a service ability test that measured the accuracy of hits to the target. The research data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test because the results of the normality test showed that some of the data were not normally distributed. The research results showed that students' abilities significantly improved after the application of the audio-visual media learning method. The median long serve value increased from 18.00 to 20.00 while the short serve increased from 17.00 to 20.50. The p-value for the long serve was 0.006 and the short serve was 0.000, indicating a statistically significant increase in ability. Audio-visual media provides a clear, systematic, and repeatable motion display so that students can more easily understand service techniques. This study proves that audio-visual media is effectively applied in badminton learning, especially in improving long and short serve skills.</p>
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-18 Kata kunci: <i>Audio Visual;</i> <i>Bulutangkis;</i> <i>Servis Panjang;</i> <i>Servis Pendek.</i>	Abstrak <p>Penelitian ini berlangsung dengan tujuan untuk menelaah peningkatan kemampuan servis panjang dan pendek siswa kelas IX SMPN 1 SOOKO melalui penerapan media audio visual dengan menggunakan desain <i>quasi-eksperimen (one group pretest-posttest)</i> dengan 30 siswa sebagai sampel yang dipilih melalui teknik <i>cluster random sampling</i>. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan servis yang mengukur akurasi pukulan menuju target. Data penelitian dianalisis menggunakan <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian data berdistribusi tidak normal. Hasil riset menunjukkan bahwa secara signifikan kemampuan siswa meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran media audio visual. Median nilai servis panjang meningkat dari 18.00 menjadi 20.00 sedangkan servis pendek meningkatkan dari 17.00 menjadi 20.50. Nilai p-value untuk servis panjang sebesar 0,006 dan servis pendek sebesar 0,000, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan secara statistik. Media audio visual memberi tampilan gerak yang jelas, sistematis, dan dapat di ulang sehingga siswa lebih mudah memahami teknik servis. Penelitian ini membuktikan bahwa media audio visual efektif diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis, khususnya dalam meningkatkan keterampilan servis panjang dan servis pendek.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada siswa dengan harapan mampu memberi contoh teladan, pembelajaran, pengarahan, serta menggali pengetahuan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Dalam pembelajaran di sekolah, tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja, namun juga mengembangkan tubuh dan keterampilan motorik melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran jasmani ialah pembelajaran formal yang menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik (Mustafa, 2022). Pembelajaran jasmani berperan penting dalam

membentuk kebugaran jasmani, diantaranya ialah membantu pengembangan harga diri positif, membentuk keseimbangan mental-emosional, pembelajaran jasmani juga mampu merangsang kemampuan intelektual siswa secara menyeluruh (Mustafa, 2022).

Bulutangkis ialah olahraga yang dimainkan dengan raket, net, dan juga *shuttlecock* dengan gerakan pukulan yang beragam. Mulai dari yang relatif lambat sampai gerakan yang sangat cepat (Suwardi et al., 2025). Peran servis dalam bulutangkis sangatlah mendasar yaitu sebagai pukulan pertama untuk membuka permainan, menentukan strategi awal serangan, dan memberikan keuntungan poin bagi pemain yang

menguasainya dengan baik (Andika & Maidarman, 2020). Dalam bulutangkis, terdapat beberapa teknik servis, yakni servis pendek, servis panjang (Ishak et al., 2025). Kedua jenis servis ini memerlukan penguasaan teknik ayunan, sudut shuttlecock, kekuatan pergelangan tangan, serta akurasi pukulan.

Dalam observasi awal terhadap siswa kelas IX di SMPN 1 SOOKO, ditemukan bahwa sekolah tidak memiliki sarana yang memadai dan minim praktik, sehingga berpengaruh terhadap pengetahuan dan kemampuan siswa di antaranya 1. Servis pendek dan servis panjang siswa masih sangat kurang; 2. Banyak siswa masih kesulitan dalam menentukan jarak lambungan *shuttlecock* dan ayunan raket yang belum optimal; 3. kurangnya pemahaman gerakan yang sesuai. Selain itu metode pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan demonstrasi singkat mengakibatkan siswa kesulitan dalam meniru dan mempraktekkan gerakan secara akurat.

Sebagai upaya mengatasi masalah tersebut, penggunaan media audio visual bisa menjadi solusi alternatif. Media audio visual ialah alat-alat yang bisa didengar dan dapat dilihat (Akbar & Visual, 2022). Hal itu memungkinkan siswa melihat contoh gerakan secara lebih jelas, runtut, dan dapat di ulang sesuai kebutuhan. Penggunaan video teknik servis memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, memperlihatkan detail gerakan, dan membangun pemahaman visual terhadap teknik yang benar. Penerapan media audio visual dalam pembelajaran dianggap bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menarik minat siswa (Silaban et al., 2025).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode lisan (*verbal method*) dianggap kurang efektif seperti yang diungkapkan oleh (Raharjo and Darmawan, 2020). Terlihat bahwa masih sangat kurang sebelum diterapkannya media audio visual sebagai metode alternatif pemaparan materi. Penjelasan tersebut secara umum masih terbatas pada aktivitas dasar yang dilakukan tanpa menyesuaikan materi spesifik untuk keterampilan servis pendek dan servis panjang.

Media audio visual dinilai mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan belajar siswa karena memberikan visualisasi yang lengkap, mendetail dan juga runtut. Tak hanya itu, metode audio visual juga memberikan pemahaman terhadap konsep, dan keterampilan melalui pengalaman interaktif seperti video, animasi, serta simulasi (Silaban et al., 2025).

Dengan penyajian materi yang lebih jelas, siswa bisa melihat setiap langkah gerak secara terperinci, sehingga mengurangi kesalahan dalam memahami dan melakukan praktik.

Menurut hasil pengamatan awal, kemampuan servis siswa SMPN 1 Sooko terlihat belum stabil antara koordinasi gerakan dan akurasinya. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya contoh berupa visualisasi gambar serta audio untuk menyampaikan suatu pembelajaran. Sehingga, studi ini berjalan untuk menelaah seberapa efektif media audio visual pada meningkatkan kemampuan servis panjang dan servis pendek pada kelas IX SMPN 1 SOOKO.

Melalui penerapan *One Group Pretest-Posttest Design*, studi ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media audio visual. Penelitian ini juga diharap bisa menjadi rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efisien, dan sesuai dengan kondisi sekolah, terutama pada materi bulutangkis yang sering mengalami kendala akibat keterbatasan fasilitas (Windary & Rahayu, 2022).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam jenis kuantitatif, yakni proses pendekatan sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik yang bertujuan untuk menguji hipotesis secara objektif (Damanik et al., 2025). Adapun jenis penelitian yang dipilih yakni eksperimen semu (*quasi eksperiment*), yaitu desain penelitian yang diterapkan untuk mengukur pengaruh perlakuan tertentu kepada variabel tanpa pengacakan subjek secara penuh, sering diterapkan di bidang pendidikan ketika pengendalian variabel eksternal sulit dilakukan (Anantasia, 2025). Penelitian ini menggunakan Desain *One Grup Pretest-Posttest*, yaitu model penelitian yang menempatkan satu kelompok peserta sebagai subjek yang yang diberikan tes awal (*pre test*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*post test*) setelah perlakuan diberikan. Melalui desain ini, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan kemampuan siswa secara langsung setelah mendapatkan *treatment* pembelajaran dengan menerapkan media audio visual.

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas IX mulai dari kelas A hingga J dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 308, Sampel yang di ambil ialah 30 siswa dari kelas F dengan metode *cluster random sampling*. Penelitian

dilaksanakan di SMPN 1 SOOKO karena dalam pembelajarannya memerlukan cara belajar yang mampu mendorong ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan penggunaan media audio visual yang dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian dimulai dengan melakukan (*pre test*) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam melakukan servis panjang dan servis pendek. Setiap siswa memiliki 5 kali kesempatan pukulan dengan nilai maksimal 25. Siswa harus memukul shuttlecock menuju target garis 1,2,3,4,5, garis 5 sebagai target terjauh dan nilai tertinggi untuk servis panjang. Dan target garis 1,2,3,4,5, garis 5 sebagai target terdekat dari net dan juga nilai tertinggi untuk servis pendek. Tujuan tes awal ini adalah untuk melihat tingkat kemampuan dasar yang dimiliki siswa sebelum menjalani pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil dari tes awal, siswa kemudian diberikan (*treatment*) berupa penayangan tutorial servis melalui media audio visual. Video yang ditayangkan menggunakan model atlet bulu tangkis UNESA. Pada pembelajaran ini, siswa diperlihatkan contoh gerakan yang benar, serta penjelasan langkah-langkah teknik melakukan servis panjang dan servis pendek secara jelas dan menarik. Setelah selesai diberikan *treatment* dengan media audio visual, siswa kembali mengikuti (*post test*) untuk melihat peningkatan kemampuan mereka. Perbandingan antara skor *pre test* dan *post test* digunakan sebagai dasar untuk menilai seberapa besar dampak penerapan media audio visual pada peningkatan kemampuan servis panjang dan servis pendek.

Sampel dalam penelitian mencakup 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan yang memiliki kemampuan dasar servis bulu tangkis yang berbeda-beda. Siswa belum memperoleh pembelajaran servis secara mendalam melalui penggunaan media audio visual. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menilai peningkatan kemampuan siswa secara lebih objektif setelah diberikannya perlakuan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan servis panjang dan servis pendek bulu tangkis. Tes pengukuran dilakukan secara individu menggunakan standart pengukuran servis dalam bulu tangkis. Validitas instrumen yang diterapkan adalah validitas isi, yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli yang melibatkan dua dosen pembelajaran bulu tangkis untuk memastikan bahwa instrumen telah

mewakili aspek keterampilan servis secara tepat. Metode yang digunakan untuk menganalisis data *pre test* dan *post test* yaitu memanfaatkan metode statistik Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dikarenakan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian data tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan median yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberikannya pembelajaran melalui media audio visual. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi PSPP versi 1.6.2.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk tabel, dan uraian deskriptif untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan kemampuan servis panjang dan servis pendek setelah implementasi media audio visual. Data *pre test* dan *post test* kemudian diolah menggunakan aplikasi PSPP 1.6.2.

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas Pre-test dan Posttest

Variabel	S-W Statistik	P-Value
Pretest Servis Panjang	0.870	0.002
Posttest Servis Panjang	0.950	0.170
Pretest Servis Pendek	0.911	0.016
Posttest Servis Pendek	0.948	0.149

Hasil uji normalitas diatas menerangkan bahwa variabel *pre test* servis pendek dan servis panjang menunjukkan angka $< \alpha$ (0,05), sehingga data dianggap tidak berdistribusi normal. Sedangkan variabel *post test* servis panjang dan servis pendek menunjukkan angka $> \alpha$ (0,05), maka data dianggap berdistribusi normal. Dikarenakan data *pre test* dan *post test* berbeda normalitasnya, maka perhitungan peningkatan kemampuan *pre test* dan *post test* servis panjang dan servis pendek menerapkan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

2. Deskriptif Statistik

Tabel 2. Uji Deskriptif Statistik

Variable	Mean	Median	Sd	Min-Max
Pretest Servis Panjang	16.93	18.00	4.756	6-24
Posttest Servis Panjang	20.27	20.00	2.852	15-25
Pretest Servis Pendek	15.40	17.00	4.141	5-22
Posttest Servis Pendek	20.57	20.50	2.873	13-25

Dari nilai data deskriptif statistik yang tertera diatas, nilai median dari *pre test* dan *post test* servis panjang sebesar 18,00 dan 20,00, sedangkan median dari *pre test* dan *post test* servis pendek bernilai 17,00 dan 20,50. Setelah diberikan *treatment* media audio visual, teknik servis panjang meningkat sebesar 2,00 dan teknik servis pendek meningkat sebesar 3,50. Menurut hasil yang telah ditampilkan, terdapat peningkatan kemampuan ketika sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

3. Uji Nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test

Tabel 3. Uji Wilcoxon pre-test dan post-test

Variabel	Z	P-value
Pre - Post Servis Panjang	-2.746	0.006
Pre - Post Servis Pendek	-3.816	0.000

Pada hasil uji beda pada data teknik servis panjang, diperoleh nilai p-value *pre test* dan *post test* = 0.006. Nilai tersebut $< \alpha$ (0,05) sehingga bisa dikatakan terdapat perbedaan Ketika sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Sedangkan pada teknik servis pendek diperoleh nilai p-value *pre test* dan *post test* = 0.000. Nilai tersebut $< \alpha$ (0,05) sehingga bisa dikatakan terdapat perbedaan ketika sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

B. Pembahasan

Proses analisis dilakukan untuk meninjau seberapa besar paparan media audio visual berperan dalam meningkatkan keterampilan

servis panjang dan servis pendek pada siswa kelas IX SMPN 1 SOOKO. Dari hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa servis panjang dan servis pendek mendapati kenaikan yang signifikan setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Pada servis panjang, diketahui jumlah siswa yang mengalami kenaikan nilai sebanyak 19 anak. Nilai Z menunjukkan angka -2.746 dan signifikansi 0.006. Sedangkan pada servis pendek, siswa yang mengalami kenaikan nilai sebanyak 26 anak dengan signifikansi 0,000 nilai Z -3.816. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan setelah diberikan *treatment*.

Kegiatan pembelajaran yang disampaikan melalui media audio visual membantu siswa lebih fokus pada satu titik gerakan dan langkah-langkah yang dibahas dibandingkan hanya dijelaskan melalui demonstrasi biasa. Seperti yang di ungkapkan (Hikmah et al., 2024) fokus siswa sering teralihkan pada pembelajaran servis bulu tangkis dengan demonstrasi biasa karena dengan metode konvensional cenderung monoton dengan pra siklus mengungkap 9% siswa kategori "kurang" dalam servis pendek akibat distraksi proses belajar konvensional. Cara media audio visual ini memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan pengamatan dan praktik langsung, sehingga kemampuan dalam teknik servis bisa berkembang lebih baik dibandingkan belajar hanya dengan metode lisan (*verbal method*) ceramah atau demonstrasi biasa.

Dengan demikian media audio visual memberikan siswa kesempatan untuk mengamati, meniru, dan mempraktikkan teknik secara berulang tanpa bosan, karena materi disampaikan dalam bentuk tayangan yang mudah dipahami dan menarik. Pembelajaran yang menggunakan tayangan visual secara berulang membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam melakukan teknik servis. Jika beberapa siswa yang mengalami penurunan dan tidak terjadi peningkatan pada tes akhir, maka siswa tersebut bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya seperti tingkat kondisi kebugaran, tingkat konsentrasi, dan tingkat rasa semangat selama proses tes dilaksanakan.

Temuan yang diperoleh selaras dengan temuan dalam penelitian (Raharjo and Darmawan, 2020) yang menyatakan bahwa

tidak semua guru penjas di sekolah menguasai gerakan teknik dasar dari setiap cabang olahraga yang terdapat pada materi pembelajaran. Dengan adanya media audio visual guru menjadi lebih mudah dalam mengajar tanpa khawatir para siswa tidak memahami gerakan olahraga dalam materi yang akan diberikan. Di sisi lain, daya ingat siswa lebih meningkat ketika diberikan media audio visual dikarenakan video bisa di lihat dan di pelajari kapan saja dan berulang ulang. Hasil riset ini, mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran yang tepat bisa membuat pembelajaran PJOK lebih efektif serta lebih efisien.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil riset, disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak yang cukup besar pada peningkatan kemampuan servis panjang dan servis pendek siswa kelas IX SMPN 1 SOOKO. Penggunaan media audio visual secara teoretis memperkuat konsep pembelajaran multimodal dan teori belajar motorik, yang menekankan pentingnya keterlibatan indera visual dan auditori dalam proses belajar keterampilan gerak. Media ini mampu menunjukkan contoh gerakan yang jelas, urut, dan bisa di ulang, sehingga memudahkan siswa dalam memahami teknik dasar yang benar. Peningkatan nilai dari pretest ke posttest pada kedua jenis servis mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media audio visual lebih efektif daripada metode mengajar dengan ceramah atau demonstrasi yang hanya singkat. Selain itu, media ini juga berperan dalam memperhatikan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Penelitian ini menyarankan agar guru PJOK memanfaatkan media audio visual sebagai strategi pembelajaran, khususnya pada materi teknik dasar seperti servis panjang dan servis pendek, karena mampu menyajikan contoh gerakan yang jelas, menarik, dan mudah dipahami serta dapat diulang. Sekolah diharapkan mendukung pelaksanaannya dengan menyediakan fasilitas mendukung seperti proyektor atau smart TV, speaker, dan ruang belajar yang nyaman. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian melalui penambahan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih

besar, atau pengembangan media pembelajaran lain seperti animasi interaktif dan aplikasi digital agar hasil penelitian lebih komperhensif dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Intan Wulandari, and Media Audio Visual. 2022. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas V SDN 01 Pajo" 3: 160-67.
- Anantasia, Gisela. 2025. "METODOLOGI PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN" 5 (2): 183-92.
- Andika, Aidi Rama, and Maidarman. 2020. "TINJAUAN KEMAMPUAN SERVIS ATLET BULUTANGKIS PB. SINAR TALANG" 2: 73-82.
- Damanik, Muhammad Rafiqi, Randy Luther Manik, and Muamar Khadafi. 2025. "DAN KELEBIHAN QUANTITATIVE RESEARCH METHODS: CONCEPTS, TYPES, STAGES, AND ADVANTAGES," 13479-96.
- Hikmah, Dwi Inayatul, Adiska Rani Ditya Candra, and Ali Waidi. 2024. "EFFORTS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF SHORT SERVICE SKILLS IN THE."
- Ishak, Muhammad, Hikmad Hakim, and Awaluddin. 2025. "TINJAUAN SISTEMATIS TENTANG PEMBELAJARAN TEKNIK SERVIS PADA BULUTANGKIS DALAM PENDIDIKAN JASMANI" 5 (1): 84-97.
- Mustafa, Pinton Setya. 2022. "Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 (9): 68-80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling" 4: 7911-15.
- Sadzali, Muhammad, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, and Servis Pendek. 2023. "Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan PADA PERMAINAN BULUTANGKIS MAHASISWA BKM FIK UNM ANALYSIS OF CONCENTRATION ON SHORT SERVE SHOTS IN BADMINTON GAMES OF BADMINTON BKM F STUDENTS

- FIK UNM Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan” 11: 45–51.
- Silaban, Ricky Alfredo, Djajaty Lolowang, Tony Pandaleke, and Fera Ratna Dewi. 2025. “Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG) EFFECTIVENESS OF APLICATION OF AUDIOVISUAL MEDIA IN LEARNING” 13: 16–27.
- Suwardi, Benny Badaru, and Yusnadi. 2025. “Analisis Hasil Belajar Permainan Bulu Tangkis Pada Pembelajaran Pjok Siswa Kelas Viii Smp Negeri Satap Tandassura” 9 (1): 89–100.
- Windary, and Ega Trisna Rahayu. 2022. “PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN TEKNIK DASAR SMASH PERMAINAN BULU TANGKIS SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN” 5: 208–14.
<https://doi.org/10.31539/jpio.v5i2.3614>.