

PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DAN *IMAGERY* TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS PADA SEKOLAH BULUTANGKIS KUSUMA KLATEN TAHUN 2018

Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Pengaruh penggunaan metode latihan *audio visual* dan *imagery* terhadap peningkatan keterampilan *smash* bulutangkis pada siswa Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten tahun 2018. (2) Penggunaan metode latihan yang lebih baik antara *audio visual* dan *imagery* terhadap peningkatan keterampilan *smash* bulutangkis pada siswa Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten tahun 2018.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan pemain bulutangkis Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten tahun 2018 sebanyak 30 atlet.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas, uji normalitas. Hasil analisis data uji reliabilitas hasil tes awal *smash* diperoleh nilai r hitung spearman brown sebesar 0,625 yang nilainya $> 0,6$ artinya bahwa uji *smash* bersifat reliabel. Uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Hasil probabilitas uji normalitas berturut-turut *pre-test smash* kanan *audio visual*, *pre-test smash* kanan *imagery*, *pre-test smash* kiri *audio visual*, *pre-test smash* kiri *imagery*, *post test smash* kanan *audio visual*, *post-test smash* kanan *imagery*, *post-test smash* kiri *audio visual*, *post-test smash* kiri *imagery* yaitu 0,001; 0,245; 0,245; 0,258; 0,025; 0,004; 0,045; 0,015. yang berarti data berdistribusi normal yaitu yang nilai probabilitas $> 0,05$ pada observasi, *pre-test-smash* kanan, *pre-test smash* kiri *audio visual*, dan *pre-test smash* kiri *imagery*. Sisanya tidak berdistribusi normal yaitu yang nilai probabilitas $< 0,05$ pada observasi *pre-test smash* kanan dan semua observasi *post-test*. Karena terdapat observasi tidak normal maka asumsi normalitas tidak terpenuhi. Sehingga pengujian menggunakan statistik nonparametrik dan tidak perlu uji homogenitas.

Analisis data tes awal kelompok *audio visual* dan *imagery* pada *smash* kanan yaitu diperoleh nilai p sebesar $0,902 > 0,05$ sedangkan pada *smash* kiri probabilitas sebesar $0,841 > 0,05$. yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tes awal kelompok *audio visual* dan *imagery*. Analisis data peningkatan *audio visual* pada *smash* kanan diperoleh probabilitas sebesar $0,129 > 0,05$ sedangkan pada *smash* kiri probabilitas sebesar $0,470 > 0,05$ yang berarti tidak ada peningkatan signifikan *smash* pada kelompok *audio visual*. Analisis data peningkatan *imagery* pada *smash* kanan diperoleh probabilitas sebesar $0,603 > 0,05$ sedangkan pada *smash* kiri diperoleh probabilitas sebesar $0,317 > 0,05$ yang berarti tidak ada peningkatan signifikan *smash* pada kelompok *imagery*. Analisis data tes akhir *smash* akhir antara kelompok *audio visual* dan *imagery* pada *smash* kanan diperoleh probabilitas $0,297 > 0,05$ sedangkan pada *smash* kiri diperoleh probabilitas sebesar $0,833 > 0,05$. Yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara perlakuan *audio visual* dan *imagery*. Persentase peningkatan perlakuan *audio visual* pada *smash* kanan sebesar 18,5 dan *smash* kiri sebesar 12,5. Sedangkan pada perlakuan *imagery* pada *smash* kanan sebesar 7,7 dan pada *smash* kiri sebesar 8,0. Yang berarti perlakuan *audio visual* cenderung lebih baik dibandingkan *imagery*.

Kata Kunci : *Audio Visual*, *Imagery*, Keterampilan *Smash* Bulutangkis

A. PENDAHULUAN

Bulutangkis sering disebut juga dengan badminton adalah olahraga raket yang dimainkan dua orang (untuk tunggal) dan dua pasang (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi menjadi dua yang dibatasi oleh net (jaring). Bulutangkis merupakan sebuah permainan yang menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock* yang dipukul bolak-balik melewati atas net dan arah *shuttlecock* berada dalam garis lapangan bulutangkis. Permainan Bulutangkis Menurut Sutono (2008: 1-2) adalah salah satu jenis cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan *net*, raket dan *shuttlecock*. Dalam cabang olahraga bulutangkis, terdapat teknik pukulan *shuttlecock* yang bervariasi, mulai dari pukulan yang relatif lambat dengan menggunakan teknik dasar hingga teknik tingkat tinggi, dan pukulan yang dilakukan dengan gerakan tipuan maupun tanpa tipuan.

Di Indonesia permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang disukai kalangan masyarakat. Darikalangan usia dini, remaja hingga veteran. Perkembangan perbulutangkis di Indonesia semakin hari semakin pesat. Banyak bermunculan sekolah bulutangkis diberbagai penjuru Indonesia. Tak hanya itu, torehan prestasi bulutangkis di kanca internasional sudah cukup banyak. Hal yang mendasar agar dapat bermain bulutangkis yaitu menguasai macam-macam teknik dasar. Dengan menguasai teknik dasar bulutangkis maka akan dapat mendukung penampilannya agar menjadi lebih baik sehingga prestasi yang lebih tinggi dapat dicapai. Teknik dasar keterampilan bulutangkis antara lain sikap berdiri, teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki.

Dalam pembelajaran bulutangkis sendiri sangat memerlukan tahapan belajar gerak yang sesuai. Ada tiga tahapan belajar gerak yang harus dilalui oleh siswa untuk dapat mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan. Apabila ketiga tahapan belajar gerak ini tidak dilakukan oleh guru pada saat mengajar maka pelatih tidak boleh mengharap banyak dari apa yang selama ini mereka lakukan, khususnya untuk mencapai hasil yang ideal. Tahapan belajar gerak yang dimaksud yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif/fiksasi, tahap otomatis. Tahap kognitif yakni memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa dengan benar dan baik, tahapan ini berupa lisan, visual dan taktil. Tahap asosiatif, pada tahap ini siswa mulai mempraktekkan gerak sesuai dengan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dan pahami

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*}, Bambang Wijanarko²

sebelumnya seperti latihan drill. Dan selanjutnya tahap otomatis, siswa sudah mampu melakukan gerakan secara otomatis.

Saat ini, diIndonesia sudah cukup banyak sekolah bulutangkis yang membina atlet-atlet muda, salah satunya sekolah bulutangkis Kusuma Klaten yang didirikan sudah 30 tahun yang lalu oleh Witono. Sekolah bulutangkis Kusuma Klaten sudah cukup banyak menorehkan prestasi di tingkat karisedenan Surakarta maupun propinsi Jawa Tengah. Karena saat ini sudah cukup banyak sekolah bulutangkis dan peminat untuk menjadi seorang atlet bulutangkis juga semakin banyak maka diperlukan suatu pembinaan khusus agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas untuk bersaing dengan sekolah bulutangkis yang lainnya dalam mencetak atlet-atlet muda berprestasi.

Berdasarkan observasi, siswa pada sekolah bulutangkis Kusuma Klaten mempunyai keterampilan bulutangkis mumpuni, namun masih banyak siswa yang belum menguasai sebagian keterampilan bulutangkis yaitu *smash*. *Smash* sangat penting dalam permainan bulutangkis karena *smash* merupakan serangan untuk mematikan lawan dengan pukulan yang cepat dan tajam. Dengan kenyataan dilapangan, sekolah bulutangkis Kusuma Klaten menerapkan metode konvensional yang menurut saya kurang efektif, sebab masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar keterampilan *smash* bulutangkis dengan baik dan maksimal. Siswa masih kesulitan dalam menerima dan melakukan apa yang sudah diinstruksikan pelatih. Metode konvensional sendiri menurut Ujang Sukandi (2003), pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Pendekatan konvensional yang dimaksud proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya. Dalam mengajar keterampilan teknik dasar pemain dengan jumlah siswa yang cukup banyak, pelatih harus memilih metode yang memicu keaktifan siswa dan serta menerima materi dengan jelas dan benar. Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini diantaranya metode pembelajaran *audio visual* dan *imagery*.

Metode *audio visual* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu pemain mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan alat bantu yang memperlihatkan gambar bergerak dan suara

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*}, Bambang Wijanarko²

secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Latihan dengan menggunakan metode *audio visual* dapat diterapkan untuk meningkatkan teknik dasar pemain bulutangkis. Metode *audio visual* merupakan metode yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan. Sedangkan latihan dengan metode *imagery* adalah suatu latihan dalam alam pikiran atlet dimana atlet membuat gerakan-gerakan yang benar melalui imajinasi dan setelah dimatangkan kemudian dilaksanakan. Metode *imagery* juga sangat efektif dalam pembelajaran keterampilan bulutangkis karena selain melihat dan mendengarkan gerakan yang disampaikan oleh pelatih atlet juga belajar dengan membayangkan dan merasakan gerakan yang disampaikan tersebut. Maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian “Perbedaan Pengaruh Penggunaan Metode *Audio Visual* dan *Imagery* Terhadap

Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018”.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, kegiatan percobaan diawali perlakuan kepada subjek yang diakhiri tes guna mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Dasar penggunaan penelitian eksperimen yaitu kegiatan percobaan yang diawali dengan memberikan perlakuan kepada subyek yang diakhiri dengan suatu bentuk tes guna mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Sedangkan rancangan yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Design*. Pembagian kelompok eksperimen didasarkan pada hasil tes keterampilan bulutangkis. Setelah hasil tes awal dirangking, kemudian subjek yang memiliki prestasi setara dipasang-pasangkan ke dalam kelompok I dan kelompok II. Teknik pengambilan data menggunakan teknik *Matched Subject Ordinal Pairing*. Teknik pengambilan data metode tes dengan mengumpulkan data hasil tes keterampilan *smash* bulutangkis. Untuk mengetahui tingkat keterampilan pukulan dalam bermain bulutangkis yaitu dengan tes evaluasi keterampilan.

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

Uji prasyarat analisis mencari (reliabilitas dan uji normalitas). Uji reliabilitas menggunakan metode belah dua/*splil half spearman brown*. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas menggunakan (*shapiro wilk* pada SPSS) karena banyaknya sampel tiap kelompok < 50 yaitu 10 sampel saja.

C. HASIL PENELITIAN

a. Deskripsi Data

Tujuan penelitian ini dapat dicapai dengan pengambilan data pada sampel yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan smash dengan menggunakan tes smash sisi kanan dan sisi kiri. Data yang dikumpulkan terdiri dari tes awal secara keseluruhan, kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok 1 (K1) dengan metode latihan audio visual dan , kelompok 2 (K2) dengan metode latihan *imagery*, serta data tes akhir masing-masing kelompok. Rangkuman hasil analisis data secara keseluruhan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

1. Smash Kanan

Tabel 1. Deskripsi Data Kemampuan Awal Smash Kanan, Perlakuan Audio Visual dan *Imagery*

<i>Pre-test smash</i> kanan		
statistik	<i>audio visual</i>	<i>imagery</i>
Mean 8.1	7.8	Sd 2.800 2.9
median 6	7.5	
(min-max)	6 - 12	3-12

Pada observasi awal diketahui kemampuan smash pada audio visual memiliki rata-rata pre-test smash kanan sebesar 8.1 dengan nilai median sebesar 6 sedangkan pada *imagery* diperoleh nilai rata-rata pre-test smash kanan sebesar 7.8 dan nilai median sebesar 7.5. jika dibandingkan maka nilai pre-test smash kanan audio visual cenderung lebih tinggi dibandingkan *imagery*.

Tabel 2. Deskripsi data Kemampuan Akhir Smash Kanan Pada, Audio Visual dan *Imagery*

<i>post-test smash</i> kanan		
statistik	<i>audio visual</i>	<i>imagery</i>
mean 9.6	8.4	sd 2.400 2.8
median 9	7.5	
(min-max)	6 - 12	6-12

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

Pada observasi akhir diketahui kemampuan smash pada audio visual memiliki rata-rata post-test smash kanan sebesar 9.6 dengan nilai median sebesar 9 sedangkan pada imagery diperoleh nilai rata-rata posttest smash kanan sebesar 8.4 dan nilai median sebesar 7.5. jika dibandingkan maka nilai post-test smash kanan audio visual cenderung lebih tinggi dibandingkan imagery.

2. Smash kiri

Tabel 3. Deskripsi Data Kemampuan Awal Smash Kiri ,Audio Visual dan Imagery

<i>Pre-test smash kiri</i>		
<i>statistik</i>	<i>audio visual</i>	<i>imagery</i>
mean	7.2	7.5
sd	2.900	2.5
median	7.5	7.5
(min-max)	3 - 12	3-12

Pada observasi awal diketahui kemampuan smash pada audio visual memiliki rata-rata pre-test smash kiri sebesar 7.2 dengan nilai median sebesar 7.5 sedangkan pada imagery diperoleh nilai rata-rata pre-test smash kiri sebesar 7.5 dan nilai median sebesar 7.5. jika dibandingkan maka nilai pre-test smash kiri audio visual cenderung lebih rendah dibandingkan imagery.

Tabel 4. Deskripsi Data Kemampuan Akhir Smash Kiri, Audio Visual dan Imagery

<i>posttest smash kiri</i>		
<i>statistik</i>	<i>audio visual</i>	<i>imagery</i>
mean	8.1	8.1
sd	2.500	2
median	9	9
(min-max)	3 - 12	3-12

Pada observasi akhir diketahui kemampuan smash pada audio visual memiliki rata-rata posttest smash kiri sebesar 8.1 dengan nilai median sebesar 9 sedangkan pada imagery diperoleh nilai rata-rata posttest smash kiri sebesar 8.1 dan nilai median sebesar 9. Jika dibandingkan maka nilai posttest smash kiri audio visual sama dibandingkan imagery.

b. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum di analisis, data perlu di uji persyaratan analisisnya. Pengujian persyaratan analisis yang dilakukan yaitu dengan uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas.

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

1. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil tes smash, dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menggunakan metode belah dua (split half spearman brown). Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Dalam mengkategorikan koefisien hasil uji reliabilitas, menggunakan tabel koefisien belah dua spearman brown sebagai berikut:

	R	N
Part 1	0,841	6
Part 2	0,939	6
Koefisien <i>Spearman brown</i>	0,625	

Hasil perhitungan diperoleh nilai r hitung spearman brown sebesar 0,625 yang nilainya > 0,6 artinya bahwa uji smash bersifat reliabel.

2. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data, perlu diuji normalitas data (metode shapiro wilk pada SPSS) karena banyaknya sampel tiap kelompok < 50 yaitu 10 sampel saja

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Shapiro-Wilk

Observasi	kelompok	<i>Shapiro-Wilk</i>			kesimpulan
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	
<i>pretest smash</i> kanan	<i>audio visual</i>	0.686	10	0.001	tidak normal
	<i>imagery</i>	0.904	10	0.245	normal
<i>Pre-test smash</i> kiri	<i>audio visual</i>	0.904	10	0.245	normal
	<i>imagery</i>	0.906	10	0.258	normal
<i>posttest smash</i> kanan	<i>audio visual</i>	0.82	10	0.025	tidak normal
	<i>imagery</i>	0.756	10	0.004	tidak normal
<i>posttest smash</i> kiri	<i>audio visual</i>	0.841	10	0.045	tidak normal
	<i>imagery</i>	0.802	10	0.015	tidak normal

Berdasarkan hasil uji data (shapiro wilk) diketahui nilai p (sig) pada pretest smash kanan *imagery*, pretest smash kiri *audio visual*, dan pretest smash kiri *imagery* berdistribusi normal. Sedangkan observasi lainnya tidak berdistribusi normal. Hal ini berarti asumsi normalitas tidak

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

terpenuhi. Sehingga uji statistik t hitung tidak dapat dilakukan. Sebagai penggantinya digunakan statistik nonparametrik Wilcoxon untuk menguji peningkatan kemampuan smash dan uji Mann Whitney untuk menguji antar perlakuan. Karena menggunakan uji nonparametrik maka uji homogenitas tidak diperlukan lagi.

c. Hasil Analisis Data 1. Uji Sebelum diberi perlakuan (uji awal)

Sebelum diberi perlakuan yang berbeda, kelompok yang dibentuk dalam penelitian ini diuji perbedaannya, bertujuan untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelompok selama diberi perlakuan berangkat dari keadaan yang sama atau tidak. Selanjutnya kedua kelompok diberikan tes akhir, kemudian kedua kelompok diuji perbedaannya. Dalam Uji Perbedaan ini menggunakan SPSS dengan teknik statistik nonparametrik Mann Whitney.

Tabel 7. Pengujian Kesamaan Kemampuan Awal Smash Kanan

<u>kelompok</u>	<u>mean</u>	<u>Z</u>	<u>P</u>	<u>kesimpulan</u>
<i>Audio</i>				
<i>visual</i>	8,10	-0,123	0,902	sama
<i>imagery</i>	7,80			

Pengambilan keputusan :

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 di terima (kemampuan smash awal sama)

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 di tolak (kemampuan smash awal beda) Keputusan :

Probalitas/Sig sebesar 0,902. Oleh karena probalitas/sig $> 0,05$ maka H_0 di terima. yang artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan smash antara treatment audio visual maupun imagery.

Tabel 8. Pengujian Kesamaan Kemampuan Awal Smash kiri

<u>kelompok</u>	<u>mean</u>	<u>Z</u>	<u>P</u>	<u>kesimpulan</u>
<i>Audio visual</i>				
	7.20	-0.200	0.841	sama
<i>imagery</i>	7.50			

Pengambilan keputusan :

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 di terima (kemampuan smash awal sama)

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 di tolak (kemampuan smash awal beda) Keputusan :

Probalitas/Sig sebesar 0,841. Oleh karena probalitas/sig $> 0,05$ maka H_0 di terima. yang artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan smash kiri antara treatment audio visual maupun imagery.

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

2. Uji peningkatan kemampuan smash

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan signifikan perlakuan audio visual dan imagery digunakan uji statistik non parametrik Wilcoxon (pengganti paired t-test). Sebagai berikut:

a. Audio visual

Tabel 9. Uji Kemampuan Peningkatan Kemampuan Smash Pada Perlakuan Audio Visual

<i>audio visual</i>	mean	Z hitung	sig.	Kesimpulan
<i>Smash</i>				
<i>Pre-test</i>	8.10	-1.518	0.129	tidak signifikan
<i>Post-test</i>	9.60			
<i>Smash</i>				
<i>Pre-test</i>	7.20	-0.722	0.470	tidak signifikan
<i>Posttest</i>	8.10			

Pengambilan keputusan :

Jika sig > 0,05 maka Ho di terima (tidak ada peningkatan signifikan)

Jika sig < 0,05 maka Ho di tolak (ada peningkatan signifikan) Keputusan :

Pada smash kanan Probalitas/Sig sebesar 0.129 sedangkan pada smash kiri diperoleh nilai probabilitas/sig. Sebesar 0.470. Oleh karena probalitas/sig >0,05 maka Ho diterima yang artinya tidak terdapat peningkatan signifikan kemampuan smash pada treatment audio visual

b. Imagery

Tabel 10. Uji kemampuan peningkatan kemampuan smash pada perlakuan imagery

<i>imagery</i>	mean	Z hitung	sig.	Kesimpulan
<i>smash pretest</i>				
kanan	7.80	-0.520	0.603	tidak signifikan
<i>posttest</i>	8.40			
<i>smashpretest</i> kiri				
	7.50	-1.000	0.317	tidak signifikan
<i>posttest</i>	8.10			

Pengambilan keputusan :

Jika sig > 0,05 maka Ho di terima (tidak ada peningkatan signifikan)

Jika sig < 0,05 maka Ho di tolak (ada peningkatan signifikan)

Keputusan :

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*}, Bambang Wijanarko²

Pada smash kanan Probalitas/Sig sebesar 0.603 sedangkan pada smash kiri diperoleh nilai probabilitas/sig. Sebesar 0.317. Oleh karena probalitas/sig >0,05 maka Ho diterima yang artinya tidak terdapat peningkatan signifikan kemampuan smash pada treatment imagery

3. Uji Perbedaan Setelah diberi perlakuan (Uji Akhir)

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, kedua kelompok diberikan tes akhir, kemudian hasil tes akhir kedua kelompok diuji perbedaannya. Dalam Uji Perbedaan menggunakan SPSS dengan metode Mann Whitney (pengganti uji t independen untuk data tidak normal) sebagai berikut:

Tabel 11. Pengujian Kesamaan Kemampuan Akhir Smash Kanan

<u>kelompok</u>	<u>mean</u>	<u>Z</u>	<u>p</u>	<u>Kesimpulan</u>
<i>audio</i>				
<i>visual</i>	9.60	-1.042	0.297	Sama
<i>imagery</i>	8.40			

Pengambilan keputusan :

Jika sig > 0,05 maka Ho di terima (kemampuan smash akhir sama)

Jika sig < 0,05 maka Ho di tolak (kemampuan smash akhir beda) Keputusan :

Probalitas/Sig sebesar 0,297. Oleh karena probalitas/sig > 0,05 maka Ho di terima. yang artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan smash antara perlakuan audio visual maupun imagery.

Tabel 12. Pengujian Kesamaan Kemampuan Akhir smash Kiri

<u>kelompok</u>	<u>mean</u>	<u>Z</u>	<u>p</u>	<u>kesimpulan</u>
<i>Audio</i>				
<i>visual</i>	8.10	-0.21	0.833	sama
<i>imagery</i>	8.10			

Pengambilan keputusan :

Jika sig > 0,05 maka Ho di terima (kemampuan smash akhir sama)

Jika sig < 0,05 maka Ho di tolak (kemampuan smash akhir beda) Keputusan :

Probalitas/Sig sebesar 0,833. Oleh karena probalitas/sig > 0,05 maka Ho di terima. yang artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan smash kiri antara treatment audio visual maupun imagery.

4. Uji Perbedaan Persentase Peningkatan

Untuk mengetahui besaran persentase peningkatan pada kelompok 1, kelompok 2, dilakukan penghitungan pada masing-masing kelompok.

Tabel 13. Hasil Uji Perbedaan Persentase Peningkatan

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

	kelompok	awal	akhir	Selisih	persentase
<i>smash</i> kanan	<i>Audio visual</i>	8.1	9.6	1.5	18.5
	<i>imagery</i>	7.8	8.4	0.6	7.7
<i>smash</i> kiri	<i>Audio visual</i>	7.2	8.1	0.9	12.5
	<i>imagery</i>	7.5	8.1	0.6	8.0

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa audio visual memiliki persentase peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok *imagery*. Meskipun demikian secara statistik kedua perlakuan dianggap memiliki pengaruh peningkatan kemampuan smash baik sisi kiri maupun sisi kanan.

D. PENGUJIAN HIPOTESIS

1. Hipotesis I

Dari data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, setelah dianalisis diperoleh nilai perbedaan antara tes awal dengan tes akhir pada perlakuan audio visual smash kanan sebesar 1,5 dengan persentase peningkatan sebesar 18,5% dan pada smash kiri sebesar 0.9 dengan persentase peningkatan sebesar 12,5% Perhitungan secara statistik diperoleh nilai probabilitas smash kanan dan kiri masing-masing 0,748 dan 0,317 . Probabilitas $> 0,05$ yang berarti tidak ada peningkatan signifikan kemampuan smash pada perlakuan audio visual.

Dari data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, setelah dianalisis diperoleh nilai perbedaan antara tes awal dengan tes akhir pada perlakuan *imagery* smash kanan sebesar 0,6 dengan persentase peningkatan sebesar 7,7% dan pada smash kiri sebesar 0,6 dengan persentase peningkatan sebesar 8,0% Perhitungan secara statistik diperoleh nilai probabilitas smash kanan dan kiri masing-masing 0,603 dan 0,180. Probabilitas $> 0,05$ yang berarti tidak ada peningkatan signifikan kemampuan smash pada perlakuan *imagery*.

Metode audio visual dan *imagery* terbukti mampu meningkatkan kemampuan smash sehingga hipotesis 1 yang berbunyi “Ada perbedaan pengaruh antara metode latihan audio visual dan latihan *imagery* terhadap hasil belajar keterampilan smash bulutangkis pada siswa sekolah bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018.”ditolak

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*}, Bambang Wijanarko²

2. Hipotesis 2

Hasil perhitungan diperoleh peningkatan kemampuan smash pada audio visual sebesar 18,5% pada smash kanan dan 12,5% pada smash kiri. sedangkan pada imagery sebesar 7,7% untuk smash kanan dan 8,0 untuk smash kiri. Berdasarkan keterangan tersebut maka kemampuan smash audio visual cenderung lebih baik dibandingkan metode imagery. Sehingga hipotesis 2 “Metode latihan audio visual lebih efektif hasil belajar keterampilan smash bulutangkis pada siswa sekolah bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018” diterima

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak ada perbedaan kemampuan *smash* antara metode latihan *audio visual* dan metode *imagery*. Hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas uji statistik *Mann Whitney* untuk *smash* kanan sebesar 0,297 dan pada *smash* kiri sebesar 0,833 yang mana keduanya mempunyai nilai > 0,05.
2. Tidak ada peningkatan signifikan kemampuan *smash* pada metode *audio visual*. Hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas uji statistik *Wilcoxon* pada *smash* kanan sebesar 0,748 dan pada *smash* kiri sebesar ,0317 yang mana keduanya mempunyai nilai > 0,05
3. Tidak ada peningkatan signifikan kemampuan *smash* pada metode *imagery*. Hal ini dapat dilihat dari nilai probabilitas uji statistik *Wilcoxon* pada *smash* kanan sebesar 0,603 dan pada *smash* kiri sebesar 0,180 yang mana keduanya mempunyai nilai > 0,05
4. Persentase peningkatan kemampuan *smash* pada metode *audio visual* cenderung lebih baik dibandingkan metode *imagery*. Hal ini dapat dilihat dari persentase kenaikan pada *audio visual smash* kanan sebesar 18,5% dan *smash* kiri sebesar 12,5% sedangkan pada metode *imagery* diperoleh kenaikan persentase *smash* kanan sebesar 7,7% dan pada *smash* kiri sebesar 8,0%. *Smash* kanan maupun *smash* kiri pada *audio visual* memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan metode *imagery*.

DAFTAR PUSTAKA

Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual* Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018
Oleh : Shafira Ainun Niha M^{1*} , Bambang Wijanarko²

- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Benny A Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Hermawan Aksan. (2012). *Mahir Buku Tangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Hujair AH Sankay. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Icuk Sugiarto. (2002). *Total Badminton*. Solo: CV. Setyaki Eka Anugrah.
- Ihsan El Khuluqo. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- James Poole. (2005). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: CV. Pionir Jaya.
- Mulyono Biyakto Atmojo. (2010). *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani/Olahraga*. Surakarta: LPP UNS Dan UNS Press.
- Nana Sudjana. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Ditjendikti.
- Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjarwo. (1995). *Ilmu Kepelatihan I*. Surakarta: FKIP UNS.
- Sugiyanto. (1995). *Metodologi Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Tony Grice. (1996). *Petunjuk Praktis Bermain Bulutangkis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.