

**PENERAPAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL *SMASH* BULUTANGKIS PADA
ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Oleh

Ani Herlina Gunawan

2000270

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**PENERAPAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL SMASH BULUTANGKIS
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh
Ani Herlina Gunawan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Kampus Sumedang

© Ani Herlina Gunawan 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
PENERAPAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL *SMASH* BULUTANGKIS
PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh

Ani Herlina Gunawan
2000270

Disetujui dan Disahkan oleh Dosen Pembimbing :

Pembimbing 1,

Prof.Dr.Tatang Muhtar, M.Si
NIP. 195906031986031005

Pembimbing 2,

Muhammad Nur Alif, M.Pd
NIP. 920171219910117101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Dr. Anggi Setia Lengkana M.Pd
NIP. 920200119851119101

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Audiovisual Terhadap Hasil *Smash* Bulutangkis Pada Anak Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya sendiri.

Sumedang, Mei 2024

Ani Herlina Gunawan

NIM. 2000270

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi.....	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Bulutangkis	7
2.2 Hakikat Teknik Dasar Bulutangkis	12
2.3 Hakikat <i>Smash</i> Bulutangkis	17
2.4 Hakikat Peralatan Dalam Permainan Bulutangkis	24
2.5 Hakikat Audiovisual.....	26
2.6 Hakikat Hasil.....	30
2.7 Penelitian Relevan.....	32
2.8 Kerangka Berfikir.....	32
2.9 Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III	28
METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	28
3.2 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian.....	29
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	30
3.6 Pengolahan dan Analisis Data.....	32
3.6.1 Rumus N-Gain	33
3.6.2 Rumus Uji Normalitas	33
3.6.3 Rumus Uji Homogenitas.....	33
BAB IV	34
TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	34
4.1 Temuan Penelitian.....	34
4.1.1. Uji N-Gain	35
4.1.2 Uji Normalitas	36
4.1.3 Uji Homogenitas.....	37
4.2 Pembahasan Penelitian.....	37
BAB V	39
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	39
5.1 Simpulan.....	39
5.2 Implikasi.....	39
5.3 Rekomendasi	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian	28
Tabel 2. Program Penelitian.....	32
Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	33
Tabel 4. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	34
Tabel 5. Descriptives N-Gain Persen.....	35
Tabel 6. Test of Normality One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	36
Tabel 7. Test of Homogeneity of Variances	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pukulan Smash Penuh (Tohar, 1991: 60) (Arizzi & Kustoro, 2022)	20
Gambar 2. Pukulan Smash Potong (Tohar, 1991: 60) (Arizzi & Kustoro, 2022).....	20
Gambar 3. Pukulan Around The Smash	21
Gambar 4. Backhand smash (Tohar, 1991:64) (Arizzi & Kustoro, 2022).....	21
Gambar 5. Shuttle Cock Sumber : Poole (2009:14)	24
Gambar 6. Raket Sumber: Poole (2009:13).....	25
Gambar 7. Lapangan Bulutangkis Sumber : Poole (2009:15)	26
Gambar 8. Tes Ketepatan Smash (Sumber: Saleh Anasir, 2010: 27)	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Program Latihan	46
Lampiran 2. Data Sampel	47
Lampiran 3. Hasil Pre-Test dan Post-Test	48
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian	49
Lampiran 5. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	50
Lampiran 6. Surat Keputusan Pembimbing	51
Lampiran 7. Letter of Acceptance (Surat Pernyataan Artikel Diterima)	52
Lampiran 8. Dokumentasi.....	53

PENERAPAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL *SMASH* BULUTANGKIS PADA ANAK SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan dalam Ekstrakurikuler Bulutangkis SDN Babakanbandung yaitu masih banyak anggota ekstrakurikuler yang belum tepat dalam melakukan *smash* pada saat melakukan permainan bulutangkis, sehingga arah dari *smash* tersebut sering kali keluar dari area lapangan permainan dan menyangkut di net sehingga menjadi poin bagi lawan. Teknik *smash* pada permainan bulutangkis yaitu salah satu teknik dasar yang sering digunakan pada permainan bulutangkis yang digunakan untuk mematikan lawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil *smash* Bulutangkis pada anggota Ekstrakurikuler Bulutangkis SDN Babakanbandung melalui penerapan Audiovisual. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasy Eksperiment* dengan desain penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Desain* dan sampel yang digunakan yaitu *Simple Random Sampling*. Hasil dari perhitungan N-Gain, dapat disimpulkan bahwa penerapan audiovisual (kelompok eksperimen) cukup efektif diberikan kepada anak Sekolah Dasar untuk hasil *smash* bulutangkis. Namun, hasil dari rata-rata pada kelompok Eksperimen dan Kontrol memiliki rata-rata yang berbeda, yakni (71.43%) > (30.56%) yang berarti nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen (audiovisual) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok Kontrol, dan dinyatakan Audiovisual cukup efektif untuk hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Audiovisual, Hasil, Bulutangkis, Smash

**APPLICATION OF AUDIOVISUALS TO BADMINTON SMASH RESULTS IN
PRIMARY SCHOOL CHILDREN**

ABSTRACT

The problem found in the Badminton Extracurricular at SDN Babakanbandung is that there are still many extracurricular members who do not smash properly in badminton, so the direction of the smash often goes outside the playing field area and gets into the net so that it becomes a point for the opponent. The smash technique in badminton is one of the basic techniques that is often used in badminton and is used to kill your opponent. This research aims to determine the results of Badminton smashes for members of the Badminton Extracurricular at SDN Babakanbandung through the application of Audiovisual. The research method used in this research is Quasy Experiment with a Pre-Test Post-Test Control Group research design. The design and sample used is Simple Random Sampling. The results of the N-Gain calculation, it can be concluded that the application of audiovisual (experimental group) is quite effective for elementary school children for badminton smash results. However, the results of the averages in the Experimental and Control groups have different averages, namely (71.43%) > (30.56%), which means the average value in the Experimental (audiovisual) group is greater than the average value of the group Control, and stated that Audiovisual is quite effective for badminton smash results in elementary school children.

Keywords: *Audiovisual, Results, Badminton, Smash*