

ABSTRAK

Reandy Trinanda Gustiandaru, NIM 0605759, Jurusan Pendidikan Jasmanai Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Judul **“Pengaruh Penggunaan *Audiovisual* Terhadap Peningkatan Keterampilan *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas XI SMA PGII 2 Bandung”**. Dosen Pembimbing I Yoyo Bahagia, M.Pd., dan Dosen Pembimbing II Alit Rahmat, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya seorang guru dalam menerapkan media *audiovisual* dalam proses belajar mengajar khususnya belajar teknik *smash* dalam belajar permainan bulutangkis. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mencoba membandingkan belajar dengan menggunakan *audiovisual* dan *non-audiovisual* yang diterapkan pada proses pembelajaran teknik *smash* dalam permainan bulutangkis. Tujuan dari penelitian ini adalah: “menguji pengaruh penggunaan *audiovisual* terhadap hasil belajar teknik *smash* dalam permainan bulutangkis”.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan *pretest* dan *posttest comparative control*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI sebanyak 40 orang di SMA PGII 2 Bandung. Sampel dari penelitian ini sebanyak 20 orang siswa, terdiri dari 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol yang dipilih secara acak. Instrumen yang digunakan adalah *clear test*.

Kesimpulan yang diperoleh adalah: “Media *audiovisual* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar teknik *smash* dalam permainan bulutangkis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang penulis sampaikan sebagai masukan dan saran sebagai berikut: *pertama* “Kepada para Guru Pendidikan Jasmani, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *audiovisual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik *smash* siswa, sehingga penulis menyarankan untuk menggunakan media *audiovisual* sebagai alat bantu penyampaian materi pada pembelajaran pendidikan jasmani”. *Kedua* “Bagi mahasiswa diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas lagi sebab penulis merasa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini dengan alasan keterbatasan waktu, tenaga serta biaya”. *Ketiga* ”Perlu diadakannya publikasi penggunaan media *audiovisual* kepada para guru pendidikan jasmani dan *stakeholder* yang terkait dengan dunia pendidikan”.

ABSTRACT

ReandyTrinandaGustiandaru, NIM 0605759, Majority of Health Physical Education and Recreation, faculty of Sport and Healty Science Education. Title **“The Impression Exercise of Audiovisual to Enchancement Badminton Smash In Class XI Student of SMA PGII 2 Bandung”**. First Preceptor Lecturer Yoyo Bahagia, M.Pd., and Second Preceptor Lecturer Alit Rahmat, M.Pd.

The research are motivated by the importance of teacher to implementing audiovisual media for teaching and learning especially learning technique the badminton smash. Therefore, authors interested trying to compare between using audiovisual and non-audiovisual learning techniques applied to the smash in badminton. The purpose of this study is: "to examine the effect of the exercise of audiovisual learning outcomes in the game of badminton smash techniques".

The method used an experimental method with comparative pretest and posttest control. Population of this study were all students in SMA PGII 2 Bandung of class XI as many as 40 student. Samples from this study were 20 students, group consisted of 10 experimental and 10 control group of randomly selected. The instrument used was a clear test.

The conclusion is: "Audiovisual media has significant impact on learning outcomes in the game of badminton smash techniques. Based on the research that has been done, There are some things that the authors convey as input and suggestions as follows: First "To the Physical Education Teacher, the results of this study demonstrate that the application of audiovisual media have a significant impression on increasing the ability of students smash techniques, so the authors suggest to use audiovisual media as a tool for the delivery of material in physical education lessons ". Second "For students expected to be able to continue the research with a wider scope because the author feels there are still many shortcomings in the study for reasons of time constraints, effort and cost ". Third "Keep holding audiovisual media publications to the use of physical education teachers and stakeholders associated with the field of education".

Reandy Trinanda Gustiandaru, 2013

Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas Xi SMA PGII 2 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu