

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PUKULAN LOB (*CLEAR*) DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

**Pembimbing : 1. Yusup Hidayat, M.Si  
2. Alit Rahmat, M.Pd**

**Oleh**

**Nogi etri Gunawan  
0807724**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) adanya peningkatan pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan media audiovisual terhadap keterampilan pukulan Lob (*clear*) di SMA Negeri 6 Garut, (2) adanya peningkatan pembelajaran bulutangkis dengan tidak menggunakan media audiovisual terhadap keterampilan pukulan Lob (*clear*) di SMA Negeri 6 Garut, (3) adanya perbedaan peningkatan pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan media audio visual dan dengan tidak menggunakan media audio visual di SMA Negeri 6 Garut. Adapun metode yang digunakan adalah eksperimen dan desain penelitian menggunakan Pre-test dan post-tes Comparative Control. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 6 Garut, sampel penelitian sebanyak 40 orang. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual mencapai persentase rata-rata 3.55 sedangkan kelompok yang tidak menggunakan media audiovisual mencapai rata-rata sebesar 1.55. Berdasarkan hasil uji signifikansi tersebut terbukti bahwa ada perubahan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan pukulan lob dengan menggunakan media audiovisual.

***Kata kunci : media audio visual, pukulan lob bulutangkis***

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF AUDIOVISUAL MEDIA TO IMPROVE THE SKILLS A BLOW A LOB ( CLEAR) IN LEARNING BADMINTON**

**Preceptor : 1. Yusup Hidayat, M.Si  
2. Alit Rahmat, M.Pd**

**By  
Nogi etri Gunawan  
0807724**

The purpose of this research is to knowing (1) an increase in badminton learning by using audiovisual media on skill a blow a lob (clear) in SMA Negeri 6 garut, (2) an increase in badminton learning by not using audiovisual media on skill a blow a lob (clear) in SMA Negeri 6 garut, (3) differences in the increase in learning badminton by the use of audiovisual media and by not using audiovisual media in SMA Negeri 6 garut. The methods used is experimentation and design the research uses pre-test and post-tests comparative control. Research population were students class XI SMA Negeri 6 garut the and sample 40 people. The analysis showed that the use of audiovisual media reach the percentage of the average 3.55 while groups that are not using media audiovisual reach on average amounting to 1.55. Based on the results of the test significance is proved that there is a significant change in increasing skill blow a lob by the use of audiovisual media.

***keywords: audiovisual media , lob badminton***