

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Permainan Bulutangkis

Olahraga bulutangkis pada saat ini dominasi Indonesia tidak sekuat dulu pada tingkat dunia. Indonesia yang dulunya merupakan negara yang disegani dan salah satu paling ditakuti pada olahraga bulutangkis, sekarang menjadi negara yang dianggap setara dengan yang lainnya. Manajemen olahraga bulutangkis di Indonesia perlu ditingkatkan baik melalui pembelajaran sekolah, terutama dalam pemerataan pembinaan prestasi di klub bulu tangkis hingga ke pelosok desa. Menurut Hermawan (2016), menyatakan “bulu tangkis yaitu suatu aktivitas permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukul melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk putra dan putri dengan bentuk tunggal (*single*), ganda (*double*), dan ganda campuran (*mixed double*)” (h. 19). Inti permainan ini adalah memukul kok (*shuttlecock*) di lapangan lawan melalui atas *net* (jaring). Lebih lanjut lagi permainan bulu tangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang untuk (ganda) yang mengambil posisi berlawanan dibidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah *net*, para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttlecock* dengan raket melewati *net* dan jatuh di bidang permainan lawan. Tiap pemain atau pasangan hanya boleh memukul kok sekali sebelum kok melewati *net*, sebuah reli berakhir jika kok menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.

Haris Firdaus mengatakan (2018), “Bulutangkis adalah cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau empat orang

(ganda). Olah raga bulu tangkis merupakan kegiatan yang membutuhkan keseimbangan fisik, persiapan, kesabaran dan keahlian taktis” (h. 210).

Menurut Wahyudianto (2019), menyebutkan bahwa “permainan bulu tangkis menurut Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia (PBSI) yaitu permainan bersifat individual, dan dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang, atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pukul dan memukul bola bulu tangkis (*cocks*) sebagai objek yang dipukul” (h, 12). Permainan bulu tangkis pada hakikatnya adalah usaha untuk menjatuhkan bola ke dalam permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kembali *cocks* atau terpaksa jatuh di daerah permainan sendiri.

### **1. Teknik Dasar Bermain Bulutangkis**

Suratman (2012), menyebutkan “seorang pemain bulutangkis yang baik dan berprestasi dituntut untuk memahami dan menguasai teknik dasar bulutangkis. Bulutangkis dikenal sebagai olahraga raket, maksudnya alat yang digunakan untuk memukul *Shuttlecock* adalah raket” (h. 68).

Menurut Hamdani (2013), “untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/keterampilan dasar permainan ini” (h. 4). Keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari, secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu:

a. Teknik pukulan

Secara garis besar teknik-teknik pukulan dibagi menjadi tiga bagian, pukulan bawah, pukulan lurus atau menyamping, dan pukulan atas. Jenis-jenis pukulan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Pukulan dengan ayunan raket dibawah/*under arm strokes* terdiri dari:

a) *Servis*

Hernita menyebutkan (2014), “*servis* merupakan gerakan awal dalam permainan bulutangkis untuk memulai pertandingan. Dalam permainan, untuk memulai permainan seorang pemain melakukan servis kearah lawan” (h. 23).

(1) *Servis tinggi/lob*

Teknik pukulan yang mengarahkan *shuttlecock* setinggi mungkin dan jauh kebelakang garis lawan tersebut sebagai pukulan *lob*. Cara ini biasanya dipakai untuk bertahan ataupun membuka peluang untuk melancarkan serangan. Adapun cara melakukannya bisa dengan memukul *kok* dari bawah. Jika hal itu dilakukan dengan sempurna, *kok* akan melambung tinggi dan mengarah ke bidang permainan lawan.

(2) *Servis pendek*

Teknik ini membutuhkan pergerakan dari lengan, bahu, dan tubuh bagian atas. Selain itu langkah kaki

juga berpengaruh terhadap kesempatan teknik tersebut. Adapun cara melakukannya adalah dengan mengayunkan raket ketika *shuttlecock* mengarah ke daerah sang pemain. Dalam melakukan hal tersebut, tubuh bagian atas harus diputar serta tangan harus diayunkan agar pukulan dapat dilakukan dengan maksimal.

(3) *Servis kedut/flik servis*

Teknik ini merupakan *servis* yang dilakukan secara cepat atau tiba-tiba ke arah belakang lawan dengan tujuan mengecoh lawan. *Servis* ini dilakukan dengan teknik *backhand*, tetapi *shuttlecock* dipukul secara cepat dengan arah setengah tinggi. Pukulan cepat itu akan membuat *shuttlecock* melambung kencang ke arah belakang lawan.

b) Pukulan *Netting*

Teknik *netting* adalah pukulan yang meluncurkan *shuttlecock* agar jatuh dekat dengan *net* di wilayah lawan. Pukulan yang dilakukan cenderung pendek dan mengarah tipis dari *net*.

2) Pukulan mendatar atau menyamping

a) *Offensif lob* dan *defensif lob*

Pukulan ini biasanya digunakan oleh pemain yang memerlukan waktu untuk kembali ke basis pertahanan

sebelum pengembalian bola berikutnya. Seorang pemain bulutangkis harus memiliki pertahanan (*defense*) yang kuat agar area lapangannya tidak mudah kemasukan bola, serta *offensif* diperlukan untuk menghancurkan pertahanan lawan.

b) *Drive*

Pukulan ini banyak dilakukan di nomor ganda. Tujuannya adalah untuk mengembalikan bola setelah mendapat serangan dari lawan. Untuk melakukannya, arahkan kok ke wilayah lawan dengan laju yang cukup kencang. Untuk melakukan teknik ini, diperlukan kekuatan pergelangan tangan dan keterampilan dalam menggunakan raket.

c) *Dropshot*

Teknik ini bertujuan untuk mengarahkan bola ke wilayah lawan, tetapi sedekat mungkin dengan *net*. Cara ini biasa dilakukan untuk menipu lawan, sehingga pemain tersebut dapat memperoleh poin.

## **B. Servis *Backhand***

### **1. Pengertian Servis *Backhand***

Datukramat (2020), mengatakan, “*servis backhand* merupakan *servis* pendek dengan salah satu pukulan awalan pada permainan bulutangkis” (h. 3). *Servis backhand* adalah *servis* dimana `kok` melintas tipis melewati *net*. *Servis backhand* merupakan teknik yang penting untuk bisa mendapatkan poin diawal pertandingan jika *servisnya* tepat sasaran. Untuk itu, dalam melakukannya membutuhkan adanya komponen-

komponen yang mendukung suatu gerakan antara lain, koordinasi dan kelentukan, koordinasi merupakan komponen penting untuk menyelaraskan suatu gerakan anggota tubuh yang akan digunakan selain itu kelentukan pergelangan tangan juga membantu melakukan *servis backhand* dengan baik

Pada umumnya *servis* ini arah dan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. *Kok* juga sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring net.

## 2. Pelaksanaan Servis Pendek *Backhand*

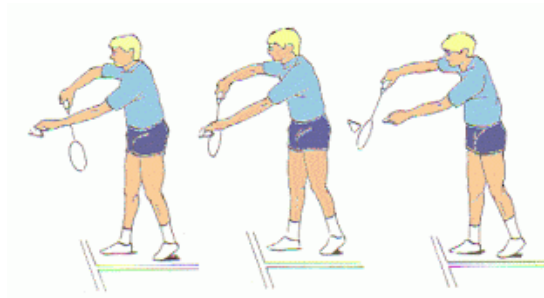
Sofyan menyatakan (2018), “pada permainan bulutangkis teknik dasar *servis* adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan, sehingga *servis* merupakan teknik yang penting dalam bulu tangkis” (h. 21).

Berikut pelaksanaan *servis backhand*, yaitu:

- a. Raket dipegang dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian sempit.
- b. Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah kesasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan sehingga dengan sikap seperti ini, titik berat badan berada diantara kedua kaki. Jangan lupa, sikap badan tetap rileks dan penuh konsentrasi.
- c. Ayunan raket relatif pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang kekaki depan. Dengan irama gerak kontinue dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga

pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.

- d. Sebelum melakukan *servis* perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan *kok* ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan.



Gambar 1.1 : *Servis Backhand* Pendek

(Sumber: Olahragapedia)

### C. Pembelajaran *Servis Backhand*

Menurut Tony Grace dalam (Setiawati, 2012), menyatakan bahwa “adapun tahapan-tahapan dalam melakukan *servis backhand* dapat dilakukan sebagai berikut” (h. 5) antara lain:

1. Fase Persiapan
  - a. Grip *handshake* atau pistol dengan ibu jari mengarah ke atas pada sudut kiri pegangan raket.
  - b. Posisi memukul menyamping kearah belakang.
  - c. Tahan tangan yang memegang raket ke atas dengan tangan kebawah, kepala raket mengarah kebawah.
  - d. Letakan berat badan pada kaki belakang yang dominan.
2. Fase pelaksanaan

- a. Siku mendahului gerakan mengulurkan tangan.
- b. Gerakan tangan yang tidak dominan kebawah.
- c. Putar tubuh bagian atas.
- d. Gapai tinggi keatas untuk melakukan pukulan.
- e. Telentangkan tangan bagian bawah.
- f. Kepala raket mengikuti gerakan.

### 3. Fase lanjutan

- a. Raket mengikuti daerah kontak mengarah kebawah sejajar dengan pengambilan bola.
- b. Dorong tubuh kedepan dengan kaki yang berada dibelakang untuk mendorong tubuh anda kembali ketengah lapangan.
- c. Gunakan pemindahan berat badan untuk menambahkan tenaga.

Pada tahap pembelajaran teknik *servis* pendek *backhand* banyak hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa terhadap materi servis pendek *backhand* yang disampaikan oleh gurunya. Beberapa tahap gerakan servis *backhand*:

#### 1. Sikap Awal

- a. Berdirilah sedekat mungkin dari garis depan.
- b. Letak kedua kaki dapat sejajar atau depan belakang menyesuaikan kebiasaan.

#### 2. Pelaksanaan

- a. Bola / *kok* dipegang salah satu tangan dengan ketinggian dibawah pinggang.
- b. Kepala raket ditempatkan dibelakang kepala bola / *kok*.



### 3. Sikap Lanjutan

- a. Tentukan arah sasaran *servis*, lihat kok, lakukan pukulan dengan halus untuk mendapatkan arah *kok*.

## D. Pengertian *Smash*

*Smash* merupakan gerak memukul bola dengan keras arah menukik dan mematikan. *Smash* merupakan serangkaian gerakan terbuka yang meliputi saat awalan, saat melompat, saat awalan, saat memukul bola dan saat mendarat. Menurut Zao Zhang 2016 dalam Fandi Ahmad (2020), mengatakan bahwa “*smash* merupakan pukulan yang kencang dan menukik tajam ke area pertahanan lawan, pemain memukul bola secepat mungkin untuk mendapatkan angka atau poin sehingga kemampuan *smash* yang mumpuni dan berkualitas sangat diperlukan untuk mencetak angka” (h. 17). Berdasarkan penjelasan diatas pukulan *smash* adalah bentuk pukulan yang keras yang sering digunakan untuk mematikan pergerakan lawan sehingga lawan tidak mampu untuk mengembalikan *kok*.

### 1. Cara Memegang Raket *Smash*

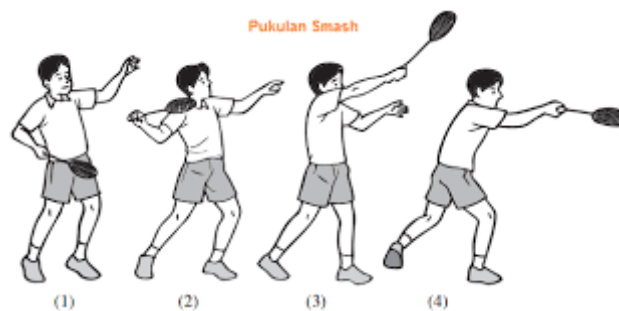
Dalam melakukan pukulan *smash*, teknik dasar dalam memegang raket harus diperhatikan. Menurut Pujiato 2012 dalam Fattahudin (2020), menyebutkan “teknik memegang raket dengan betul merupakan cara awal untuk atlet dapat bermain dengan baik, oleh karena itu, jika pegangan raket saja sudah salah maka akan terasa sulit untuk meningkatkan kualitas bermainnya” (h. 184).

## 2. Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* menurut Prayadi (2013), “merupakan pukulan yang dilakukan dengan memukul *shuttlecock* dari atas kepala diarahkan kebawah menuju lapangan lawan dan dilakukan dengan tenaga penuh” (h. 3).

## 3. *Footwork* Pukulan *Smash*

Untuk menghasilkan pukulan yang baik tentunya langkah kaki sangatlah berpengaruh terhadap kualitas pukulan dalam bermain bulutangkis. Chen mengatakan bahwa “*footwork* dalam bulutangkis merupakan sebuah jiwa, jadi ketika dalam bulutangkis atlet mempunyai *footwork* yang kurang baik, maka tidak akan mendapatkan pukulan yang diinginkan” (h. 281).



Gambar 1.2 : Pukulan Smes/*Smash*

(Sumber: Wikipedia)

## E. Media *Audio Visual*

### 1. Pengertian Media *Audio Visual*

Menurut Wahyu Bagja Sulfemi (2019), “media adalah berbagai bentuk perangkat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar” (h. 6). Arsyad (2014), secara implisit mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai) foto, gambar, *grafik*, *televisi*, dan komputer” (h.4). Pendapat lain disampaikan oleh Sumiati, bahwa media pembelajaran mempunyai tiga bentuk atau format, yaitu suara (*audio*) bentuk (*visual*) dan gerak (*motion*).

Menurut Joni Purwono (2014), menjelaskan “media *audio visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*” (h. 130). Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur yang bisa dilihat, misalnya rekaman *video*, *slide*, suara, dan sebagainya.

Dari pendapat diatas penulis simpulkan bahwa media *Audio Visual* adalah *media* kombinasi antara *audio* dan *visual* yang dikombinasikan dengan kaset *audio* mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman *video*, berbagai ukuran *film*, *slide* suara dan sebagainya. Media ini dibagi lagi kedalam dua kategori, yaitu:

- a. *Audio visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *film* bingkai suara, *film* rangkai suara, dan cetak suara.
- b. *Audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti *film* suara dan *video casset*, *televisi*, dan komputer.

Beberapa manfaat media bantu *Audio Visual* adalah:

- a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar
- b. Mendorong minat
- c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik
- d. Melengkapi sumber belajar yang lain
- e. Menambah variasi metode mengajar
- f. Menghemat waktu
- g. Meningkatkan keingintahuan intelektual
- h. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu
- i. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama
- j. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa

Dalam pendidikan dan pengajaran, media *audio visual* mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
- c. Kemampuan untuk meningkatkan pengelihatian belajar
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai
- e. Kemampuan untuk meningkatkan *retensi* ingatan

- f. Dengan menggunakan media *audio visual*, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

## 2. Jenis-jenis Media *Audio Visual*

Adapun jenis-jenis media *audio visual* adalah sebagai berikut:

### a. *Audio visual* murni

Joni Purwono (2014), menjelaskan “*audio visual* murni atau sering disebut dengan *audio visual* gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber” (h. 145).

#### 1) *Film* bersuara

*Film* bersuara ada beberapa macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti *film* komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, dalam hal ini yang bersifat sebagai alat pembelajaran. *Film* merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. *Film* yang baik adalah *film* yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. *Film* yang baik memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran
- b) Dapat menarik minat siswa
- c) Benar dan autentik
- d) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan.
- e) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa

f) Perbendaharaan bahasa yang benar.

2) *Video*

*Video* sebagai media *audio visual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta atau fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. Sebagian besar tugas *film* dapat digantikan oleh *video*, tetapi tidak berarti bahwa *video* akan menggantikan kedudukan *film*. Media *video* merupakan salah satu jenis media *audio visual*, selain *film* yang dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

3) *Televisi*

*Televisi* adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara *audio visual* dengan disertai unsur gerak.

b. *Audio visual* tidak murni

*Audio visual* tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. *Audio visual* tidak murni ini sering disebut juga dengan *audio visual* diam *plus* suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *sound slide* (film bingkai suara). *Slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat *audio visual* yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media *audio visual* saja atau media *audio visual* diam plus suara. Gabungan *slide* (film bingkai) dengan *tape audio* adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Media pembelajaran gabungan *slide* dan *tape* dapat

digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional.

### 3. Karakteristik Media *Audio Visual*

Teknologi *Audio Visual* cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan *elektronik* untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*. Pengajaran melalui *Audio Visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin *projector film*, *tape recorder*, dan *projector visual* yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media *audio visual* adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linier
- b. Mereka biasanya menyajikan *visual* yang dinamis
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan *real* atau gagasan abstrak
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

#### 4. Contoh Media *Audio Visual*

Ada beberapa contoh media *audio visual*, yaitu:

##### a. Film

Wahyu Bagja (2019) menjelaskan “*film* merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak” (h.4). *Film* merupakan media yang menyajikan pesan *audio visual* dan gerak, sehingga memberikan kesan yang impresif dan interaktif bagi penikmatnya. Media *film* disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga anak didik akan dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari *film* yang ditonton. Kelebihan media *film* adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, sangat baik untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih *realistis*, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

##### b. Slide Suara

Merupakan jenis media *visual* yang menampilkan sejumlah slide dipadukan dalam satu jenis pengetahuan yang diproyeksikan pada layar dengan iringan suara.

##### c. *Docudrama*

*Docudrama* yakni *film-film documenter* yang membutuhkan pengadegan. Kisah-kisah yang ada dalam *docudrama* adalah kisah



yang diangkat dari kisah nyata dari kehidupan nyata, diambil dari sejarah. Misalnya kisah teladan tokoh-tokoh keagamaan, dan tokoh terkenal, serta kisah tentang orang-orang memiliki sejarah dan prestasi lainnya.

d. *Televisi*

Media *televisi* menurut Dina (2011), yaitu “Merupakan media gambar yang ditampilkan dengan diiringi suara, baik itu gambar mati atau pun gambar bergerak” (h. 93). Media *televisi* mempunyai beberapa jenis, yakni:

1) *Televisi siaran terbatas/CCTV*

*Televisi siaran terbatas* atau *cctv* adalah media *audio visual* gerak yang penyampaian pesannya di distribusikan melalui kabel yang sifatnya lokal. Kamera *televisi* mengambil suatu objek di studio, misalnya guru sedang mengajar, kemudian hasil pengambilan gambar tadi di distribusikan melalui kabel ke pesawat *televisi* atau *monitor* yang ada di ruangan kelas.

2) *Video Cassette Recorder (VCR)*

Proses rekaman media ini menggunakan kaset *video*, sedangkan penayangannya bisa dilakukan melalui *televisi*. *Video Cassette Recorder (VCR)* bisa diputar menggunakan pemutar kaset *video* yang tampilan visualnya memakai *televisi*. Karena memakai pemutar *video* sendiri, maka penayangan *Video Cassette Recorder (VCR)* di pesawat *televisi* bisa dilakukan secara berulang-ulang dan disesuaikan dengan kebutuhan,

sehingga akan mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran. Hasilnya, anak didik akan mendapatkan penjelasan yang jauh lebih *komprehensif* dibandingkan *televisi*. Selain itu, anak didik langsung bisa merespon pesan yang disampaikan. Guru dapat menerangkan dan menghentikan tayangan *video televisi* itu, kemudian melanjutkan kembali tayangan tersebut

e. *Video*

*Video* merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita dan disket. *Video* banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif, dan dijelaskan oleh Arsyad, (2014), bahwa “media pembelajaran interaktif merupakan sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi *video* rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya pasif mendengar dan melihat *video* dan suara, tetapi juga aktif memberikan respon, dan respon peserta didik tersebut akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian materi” (h. 36).

## 5. Manfaat Media Audio Visual

Ada beberapa manfaat yang terdapat pada media pembelajaran, yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori dan *kinestetiknya*.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (*komunikator*), bahan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

Berikut beberapa manfaat alat bantu media *audio visual* dalam pengajaran, antara lain:

- a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.
- b. Mendorong minat.
- c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- d. Melengkapi sumber belajar yang lain,
- e. Menambah variasi metode mengajar.
- f. Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- g. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
- h. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa.

Media *audio visual* merupakan salah satu media yang dianggap mampu memberikan kemudahan dalam menyampaikan isi pesan pembelajaran, terlebih lagi media *audio visual* yang dapat memberikan dorongan dan motivasi siswa dalam belajar.

## 6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

Dina (2014), menjelaskan “media *audio visual* mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda. Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, juga mempunyai kelemahan-kelemahan” (h. 92). Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari media *audio visual*:

### a. *Film*

Kelebihan media *film* adalah:

- 1) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- 2) Sangat baik untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Lebih realistis.
- 5) Dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- 6) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kekurangan media *film* adalah;

- 1) Harga produksinya cukup mahal
- 2) Pembuatannya memerlukan proses yang lama sehingga menyita banyak waktu dan tenaga
- 3) Memerlukan penggelapan ruangan
- 4) Pengopasiannya pun harus dilakuka oleh orang yang khusus

### b. *Video*

Kelebihan media *video* banyak kemiripannya dengan media *film*, diantaranya adalah:

- 1) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 2) *Video* dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 4) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih *realistis*.
- 6) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa
- 8) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 9) Semua peserta didik dapat belajar dari *video*, baik yang pandai maupun yang kurang pandai
- 10) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Kelemahan media *video* adalah:

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi.
- 2) Masih sedikit sekali *video* dipasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran disekolah.
- 3) Produksi *video* membutuhkan waktu dan biaya yang cukup lama.

c. *Televisi*

Kelebihan media *televisi* adalah:

- 1) *Televisi* bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.

- 2) *Televisi* dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat tempat, dan peristiwa-peristiwa melalui penyiaran langsung dan rekaman.
- 3) *Televisi* dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengar diri sendiri.
- 4) *Televisi* dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.
- 5) *Televisi* dapat menyajikan visual dan suara yang amat sulit diperoleh dalam dunia nyata. Misalnya eksresi wajah, dental operation, dan lain-lain.
- 6) *Televisi* dapat menghemat waktu guru dan siswa.
- 7) *Televisi* merupakan medium yang menarik, modern dan selalu siap diterima oleh anak-anak.
- 8) *Televisi* dapat mengikat perhatian sepenuhnya dari penonton.
- 9) Hampir setiap mata pelajaran dapat di *TV*-kan.
- 10) *Televisi* dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar.

Kelemahan media *televisi* adalah:

- 1) Harga pesawat *televisi* relatif mahal.
- 2) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- 3) Jika akan memanfaatkan dikelas jadwal siaran dan jadwal pelajaran disekolah seringkali sulit disesuaikan.
- 4) Program diluar kontrol guru.

- 5) Besarnya gambar dilayar relatif kecil dibandingkan dengan *film*.
- 6) *Televisi* pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesannya sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- 7) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi *film* sebelum disiarkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *audio visual* adalah:

- a. Kelebihan-kelebihan media *audio visual* adalah:
  - 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
  - 2) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
  - 3) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
  - 4) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang *realistis*.
  - 5) Dapat menghemat waktu.
  - 6) Menumbuhkan minat dan motivasi.
  - 7) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
  - 8) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
  - 9) Dapat memikat perhatian sepenuhnya penonton.
  - 10) Dapat membawa dunia nyata ke rumah dan ke kelas-kelas.
- b. Kelemahan-kelemahan media *audio visual* adalah:
  - 1) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
  - 2) Biaya produksinya mahal.

- 3) Pengoperasiannya harus dilakukan oleh orang yang khusus.
- 4) Menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi.

## 7. Penerapan Media *Audio Visual* Dalam Pembelajaran

Menurut Eka & Sudarso (2015), menjelaskan “penggunaan media *audio visual* dapat diterapkan dalam membantu mengembangkan khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu, dengan menggunakan media *audio visual* atau disebut juga dengan media *video* terdapat dua unsur pesan yang dapat disampaikan sekaligus yaitu *audio* dan *visual*” (h. 12). Prinsip-prinsip dan langkah-langkah penggunaan media adalah sebagai berikut:

### a. Prinsip-prinsip Umum Penggunaan Media

Dalam mengaplikasikan media *audio visual* ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara pengoperasian media tersebut, guru harus terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut akan dijelaskan saran-saran untuk menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran agar dapat berfungsi secara optimal:

- 1) Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
- 2) Bahan seyogyanya hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berfikir.



- 3) Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
- 4) Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu *audio visual* digunakan.
- 5) Rencana mutlak diperlukan untuk membuat bahan yang disajikan dengan alat bantu lebih efektif.
- 6) Beberapa alat bantu sebaiknya digunakan.
- 7) Alat bantu *audio visual* sebaiknya digunakan secara hati-hati dan disimpan dengan baik.

b. Langkah-langkah Penggunaan

1) Persiapkan Sebelum Menggunakan Media

Langkah-langkah awal penggunaan adalah membuat persiapan sebaik-baiknya, yang dilakukan dengan cara :

- a) Mempelajari penggunaan media terutama bila dibutuhkan perangkat keras seperti berbagai jenis pesawat *projector (media elektronik)*.
- b) Semua peralatan perlu dipersiapkan sebelumnya sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak akan terganggu oleh hal-hal yang bersifat teknis.

c. Pelaksanaan Penggunaan Media

Pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan media berlangsung hendak dijaga agar suasana tetap tenang. Keadaan tenang bukan berarti pelajaran harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian pelajaran tetap terjaga.

d. Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, selain untuk memantapkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media. Jika ternyata tujuan belum tercapai guru perlu mengulangi sajian program media tersebut.

e. Tindak Lanjut

Dari umpan balik yang diperoleh guru dapat meminta untuk memperdalam sajian dengan berbagai cara, misalnya diskusi, mempelajari referensi, dan membuat rangkuman, melakukan suatu percobaan observasi.

Menurut Azhar Arsyad (2013), mengatakan bahwa “media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap” (h. 86). Jadi guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronik* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

Berikut langkah-langkah dalam penerapan media *audio visual* untuk meningkatkan daya tangkap siswa dalam pembelajaran.

a. Perencanaan secara umum

1) Perencanaan dan kreativitas

Ada dua hal yang berhubungan dan juga tampak berlawanan dalam pengembangan media yaitu, pertama menghendaki prosedur perencanaan yang terstruktur yang membutuhkan perorganisasian, memperhatikan urutan yang logis, dan integritas terhadap keutuhan pesan. Kedua menghendaki alur ide dan ekspresi yang bebas serta tak terstruktur yang dihasilkan oleh berpikir kreatif dan mengacu pada masalah yang timbul selama pengembangan media berlangsung. Jika menghendaki hasil produksi pembelajaran yang efektif maka kedua pola tersebut diperlukan.

2) Mulai dengan ide

Kita dapat mulai membuat perencanaan dengan ide yang muncul. Suatu ide mungkin mengindikasikan minat yang kita miliki, tetapi ide yang lebih berguna adalah ide yang berhubungan dengan kebutuhan suatu pembelajaran tertentu, misalnya tentang keterampilan dari hanya sekedar pengetahuan dan perubahan sikap.

3) Memotivasi, memberi informasi, dan mengajarkan sesuatu

Kita perlu menentukan apakah media yang kita buat bertujuan memotivasi, memberi informasi atau mengajarkan sesuatu. Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran media *audio visual*:

a) Untuk memotivasi

Teknis dramatis dan menghibur dapat digunakan. Hasil yang diinginkan untuk mendorong minat dan menstimulasi siswa

untuk melakukan sesuatu. Hal ini melibatkan pencarian tujuan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

b) Untuk memberikan informasi

Media pembelajaran lebih banyak digunakan untuk presentasi sebelum pelajaran dimulai. Isi dan bentuk presentasi bersifat umum, merupakan pendahuluan, *overview*, laporan atau latar belakang suatu pengetahuan. Boleh juga menggunakan teknik dramatisasi, menghibur dan memotivasi untuk menarik perhatian.

c) Untuk mengajarkan sesuatu

Selain mempresentasikan informasi, keaktifan peserta didik perlu diperhatikan sehubungan dengan media yang sedang ditunjukkan. Materi pembelajaran harus didesain lebih sistematis, *psikologis* dan memperhatikan prinsip-prinsip belajar dalam rangka mengefektifkan pembelajaran. Akan tetapi perlu diupayakan agar media tersebut tetap menyenangkan dan memberikan pengalaman yang mengasyikan.

4) Mengembangkan tujuan

Untuk merencanakan media pembelajaran yang efektif dan pengalaman belajar lainnya, haruslah diketahui secara khusus apa yang akan dipelajari. Kegunaan dari memformulasikan tujuan adalah menyediakan petunjuk yang jelas apa yang harus dimuat dan kemana arah dari suatu pembelajaran yang kita berikan

tersebut. selain mengarahkan belajar dan materi pelajaran yang harus diberikan, perumusan tujuan berguna sebagai acuan membuat tes agar apa yang telah dirumuskan dapat diukur dengan tepat.

5) Mempertimbangkan *audience*

Karakteristik siswa, yaitu mereka akan melihat, menggunakan dan belajar dari media yang pengajar buat, tidak dapat dipisahkan dari perumusan tujuan yang dibuat. Karakteristik *audience* seperti usia, tingkat pendidikan, pengetahuan terhadap subjek, keterampilan, sikap, konteks budaya, perbedaan individual, semuanya perlu diperhatikan dalam membuat tujuan dan topik bahasan. Pertimbangan tentang *audience* ini merupakan hal yang dominan manakala kita mempertimbangkan konteks ide, topik, kosakata, contoh-contoh dan tingkat partisipasi siswa yang diharapkan. Karena daya tangkap siswa beda-beda.

b. Perencanaan teknis

Sebelum dapat menggunakan media *audio visual* dengan baik dan tepat guna, tentu ada beberapa hal yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Mempersiapkan ruangan yang tertutup sehingga cahaya yang masuk tidak terlalu mengganggu pemutaran media pembelajaran yang disampaikan pendidik melalui *proyector*.
- 2) Mempersiapkan software dan hardware yang akan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.

- 3) Pastikan *software* yang digunakan dalam menjelaskan materi sesuai dan cocok disimak oleh peserta didik.
- 4) Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media yang ditampilkan
- 5) Sebelum memulai pastikan juga posisi duduk peserta didik haruslah nyaman, agar tidak teralihkan dalam penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan pendidik.