

## **BAB II**

### **KETERAMPILAN SERVIS *BACKHAND* PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Bulutangkis**

Bulutangkis atau *badminton* adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Olahraga ini mirip dengan tenis, bulu tangkis bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "*shuttlecock*") melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual, dan dapat dilakukan dengan cara, satu orang melawan satu orang, atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek yang dipukul. Asal mula olahraga bulutangkis, sampai kini masih diragukan. Ada bukti-bukti yang menyatakan bahwa permainan ini terdapat di beberapa negara yang berbeda sejak berpuh tahun yang lalu. Salah satu permainan yang mirip bulutangkis dimainkan di Cina. Disana digunakan alat pemukul berbentuk dayung dari kayu dengan bola sebagai sasaran pukulannya.

Sumber [https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu\\_tangkis](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

##### **a. Sejarah Bulutangkis di Dunia**

Olahraga yang dimainkan dengan kok dan raket, kemungkinan berkembang di Mesir kuno sekitar 2000 tahun lalu tetapi juga disebut-sebut di India dan Republik Rakyat Tiongkok.

Di Tiongkok, terdapat permainan yang disebut Jianzi, yang melibatkan penggunaan kok tetapi tanpa raket. Alih-alih, koknya dimanipulasi dengan kaki. Objektif permainan ini adalah untuk menjaga kok agar tidak menyentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Di Inggris sejak zaman pertengahan permainan anak-anak yang disebut *Battledores* dan *Shuttlecock* sangat populer. Anak-anak pada waktu itu biasanya akan memakai dayung/tongkat (*Battledores*) dan bersiasat bersama untuk menjaga kok tetap di udara dan mencegahnya dari menyentuh tanah. Ini cukup untuk menjadi nuansa harian di jalan-jalan London pada tahun 1854 ketika majalah Punch mempublikasikan kartun untuk ini.

Penduduk Inggris membawa permainan ini ke Jepang, Republik Rakyat Tiongkok, dan Siam (sekarang Thailand) selagi mereka mengkolonisasi Asia. Ini kemudian dengan segera menjadi permainan anak-anak di wilayah setempat mereka.

Olahraga kompetitif bulutangkis diciptakan oleh petugas Tentara Britania di Pune, India pada abad ke-19 saat mereka menambahkan jaring dan memainkannya secara bersaing. Oleh sebab kota Pune dikenal sebelumnya sebagai Poona, permainan tersebut juga dikenali sebagai Poona pada masa itu. Para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada 1850-an.

Olahraga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Isaac Spratt, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul "*Badminton Battledore - a new game*" ("*Battledores* bulu tangkis - sebuah permainan baru"). Ini melukiskan permainan tersebut dimainkan di Gedung *Badminton* (*Badminton House*), *estat Duke of Beaufort's* di *Gloucestershire*, Inggris. Rancangan peraturan yang pertama ditulis oleh Klub *Badminton Bath* pada 1877. Asosiasi bulutangkis Inggris dibentuk pada 1893 dan kejuaraan internasional pertamanya berunjuk-gigi pertama kali pada 1899 dengan Kejuaraan All England. Bulutangkis menjadi sebuah olahraga populer di dunia, terutama di wilayah Asia Timur dan Tenggara, yang saat ini mendominasi olahraga ini, dan di negara-negara Skandinavia.

b. Sejarah Bulutangkis di Indonesia

Di Indonesia, *badminton* dikenal juga sebagai bulutangkis. Perkembangan bulutangkis di Indonesia terkait dengan adanya kesadaran bahwa olahraga dapat membawa nama harum bangsa Indonesia di dunia. Oleh karenanya mulailah didirikan berbagai perkumpulan. Di Jakarta, berdiri perkumpulan bulu tangkis yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) pada tanggal 20 Januari 1947. PORI Pusat pada saat itu berkedudukan di Yogyakarta. Ketua PORI adalah Tri Tjondokusumo. Pada zaman Belanda, persatuan bulutangkis tersebut dinamakan BBL (*Bataviasche Badminton League*) yang kemudian di lebur menjadi BBU (*Bataviasche Badminton Unie*). BBU secara umum diikuti oleh orang-orang keturunan Tionghoa yang mempunyai kesadaran nasional tinggi. Lalu, mereka mengubah BBU menjadi PERBAD (Persatuan Badminton Djakarta) yang diketuai oleh Tjoang Seng Tiang.

Olahraga ini menjadi olah raga Olimpiade Musim Panas di Olimpiade Barcelona tahun 1992. Indonesia dan Korea Selatan sama-sama memperoleh masing-masing dua medali emas tahun itu. Perkembangan Bulutangkis di Indonesia tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan bangsa Indonesia, sejak masa sebelum revolusi fisik, gerakan kemerdekaan, sampai dengan periode pembangunan masa orde baru dewasa ini. Beberapa orang Belanda membawa jenis cabang olahraga ini, serta pelajar-pelajar Indonesia yang pulang belajar dari luar negeri, dengan cepat menjadikan cabang olahraga ini digemari masyarakat.

Pada tahun 1949 Perbat bertukar pikiran dengan para tokoh bulu tangkis Indonesia, antara lain Sudirman Liem Soei Liong, E. Sumantri, Ramli Rakin, Ang Bok Sun, dan Khow Dji Hoe. Selanjutnya agar organisasi ini menjangkau seluruh Indonesia, Sudirman dan rekan-rekannya menghubungi teman-temannya di

seluruh Indonesia untuk mendirikan perkumpulan bulu tangkis. Pada 5 Mei 1951 barulah dapat dibentuk Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI). Untuk selanjutnya Indonesia mulai masuk secara resmi di IBF pada tahun 1953. Empat tahun kemudian Indonesia baru mengikuti piala Thomas tahun 1957-1958.

Pada tahun 1950-an, bulutangkis sudah menjadi permainan tingkat nasional dan dimainkan diseluruh kota di Indonesia, khususnya di Sumatera, Jawa, Sulawesi, dan Kalimantan. Setelah sempat berhenti pada masa penjajahan Jepang, olahraga ini kembali dimainkan tidak lama setelah Indonesia merdeka. Pertandingan antar kota sudah mulai diadakan, walau hanya antar perkumpulan. Penyebaran bulutangkis di tanah air, antara lain dapat dilihat dalam pekan olahraga nasional (PON) I di Surakarta tahun 1948 yang diikuti banyak wilayah (karesidenan). Di Jawa Barat, selain Bandung, Tasikmalaya, dan Cirebon, di Cianjur bulutangkis juga berkembang meskipun belum pernah menghasilkan jago yang berkiprah di tingkat nasional. Di kota kecil itu disebutkan ada delapan klub, dengan dua klub memiliki pemain baik yakni PB Chung Hua dan PB Hudaya.

Pada sekitar tahun 40 - an, cabang ini telah merasuk di setiap pelosok masyarakat. Namun cabang olahraga ini baru menemukan bentuk organisasinya setelah tiga tahun diselenggarakan PON I di Solo 1948. Tepatnya tanggal 5 Mei 1951, Persatuan Bulutangkis Indonesia baru terbentuk disingkat PBSI di kota Bandung. Kegiatan yang semarak, pertandingan kompetisi yang teratur, dalam waktu tujuh tahun telah membuahkan hasil yang positif yakni keberhasilan merebut Thomas Cup, lambang supremasi dunia Bulutangkis. Hampir tidak masuk akal menurut pertimbangan ilmiah, bangsa yang baru saja hancur karena perang kemerdekaan, ternyata mampu meraih prestasi gemilang di dunia internasional. Keberhasilan ini tidak saja mengejutkan dari arti prestasi, tetapi juga memberikan pengaruh yang mantap. Keberhasilan itu sekaligus menarik perhatian

pemerintah masyarakat, sehingga sejak tahun 1958 itu, PBSI tidak lagi bekerja seorang diri. Tidak saja hasil di Thomas Cup, sejak saat itu para pemain Indonesia mampu menunjukkan prestasinya di pelbagai turnamen internasional, seperti All England, Asian Games, Uber Cup dan lain-lainnya.

Pada jaman penjajahan dahulu, ada perkumpulan-perkumpulan bulutangkis di Indonesia yang bergerak sendiri-sendiri tanpa satu tujuan dan satu cita-cita perjuangan di alam negara merdeka, memang tidak bisa dibiarkan berlangsung terus. Harus diusahakan satu organisasi secara nasional, sebagai organisasi pemersatu. Untuk menempuh jalan menuju satu wadah organisasi maka cara yang paling tepat adalah mempertemukan tokoh perbulutangkisan dalam satu kongres. Pada saat itu memang agak sulit untuk berkomunikasi antara satu daerah dengan daerah lainnya. Satu-satunya yang bisa ditempuh adalah lingkungan pulau jawa saja. Itupun bisa ditempuh setelah terbentuknya PORI ( Persatuan Olah Raga Replublik Indonesia ).

Usaha yang dilakukan oleh Sudirman Cs dengan melalui perantara surat yang intinya mengajak mereka untuk mendirikan PBSI membawakan hasil. Maka dalam suatu pertemuan tanggal 5 Mei 1951 di Bandung lahirlah PBSI ( Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia ) dan pertemuan tersebut dicatat sebagai kongres pertama PBSI. Dengan ketua umumnya A. Rochdi Partaatmadja, ketua I : Soedirman, Ketua II : Tri Tjondrokoesoemo, Sekretaris I : Amir, Sekretaris II : E. Soemantri, Bendahara I : Rachim, Bendahara II : Liem Soei Liong.

Dengan adanya kepengurusan tingkat pusat itu maka kepengurusan di tingkat daerah / propinsi otomatis menjadi cabang yang berubah menjadi Pengda ( Pengurus Daerah ) sedangkan Pengcab ( Pengurus Cabang ) adalah nama yang diberikan kepada kepengurusan ditingkat kotamadya / kabupaten. Hingga akhir bulan

Agustus 1977 ada 26 Pengda di seluruh Indonesia (kecuali Propinsi Timor-Timur) dan sebanyak 224 Pengcab, sedangkan jumlah perkumpulan yang menjadi anggota PBSI diperkirakan 2000 perkumpulan.

Sumber <http://permathic.blogspot.com/2017/01/sejarah-dan-perkembangan-bulu-tangkis.html>

## 2. Teknik Dasar Bermain Bulutangkis

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/keterampilan dasar permainan ini. Keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari, secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu, (Marta Dinata dan Herman Tarigan. 2004:8)

### a. Cara memegang raket (*Grip*)

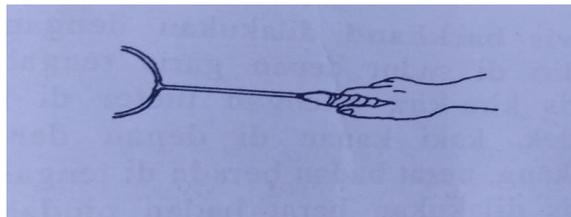
Cara memegang raket tidak begitu sukar. Karena raket bulutangkis relatif ringan, dan dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan memegang raket seperti itu sering dilakukan. Teknik memegang raket yang dianggap baik adalah teknik memegang raket yang dapat digunakan untuk menerima atau mengembalikan kok dengan mudah. Pengenalan fungsi pegangan raket, sebaiknya lebih dahulu dipelajari pemain pemula seawal mungkin, agar memilih cara pegangan yang dibutuhkannya.

Bagian pegangan raket dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian atas dan bagian bawah. Memegang raket pada bagian atas biasanya pada waktu melakukan pukulan yang cepat (dalam permainan ganda), atau pada saat bertahan. Sedangkan pegangan bawah banyak dilakukan pemain pada waktu melakukan serangan terutama pada waktu melakukan smes.

Adapun beberapa cara memegang raket diantaranya:

### 1) Cara Ameika

Gagang raket dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada bagian permukaan raket yang gepeng. Dikalangan masyarakat, cara pegangan ini disebut pegangan gebuk kasur. Namun bulutangkis top dunia, tidak ada yang mempergunakan cara pegangan ini.

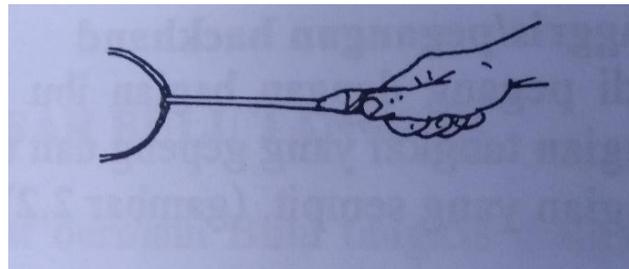


Gambar 2.1 : Teknik Pegangan Raket

Sumber : Marta Dinata (2004 : 9)

### 2) Cara Inggris/pegangan *backhand*

Raket dipegang dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian yang sempit.



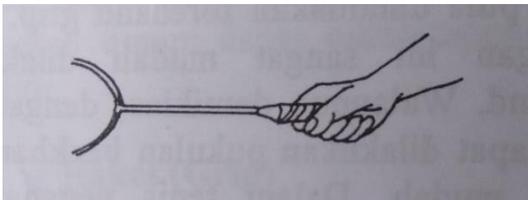
Gambar 2.2 : Teknik Pegangan Raket

Sumber : Marta Dinata (2004 : 10)

### 3) Cara *Shakehand*

Sesuai dengan namanya, cara pegangan ini seperti pegangan orang berjabat tangan. Cara pegangan ini sering pula dinamakan *forehand grip*, karena dengan pegangan ini sangat mudah dilakukan pukulan *forehand*. Walaupun demikian, dengan pegangan ini juga dapat dilakukan pukulan *backhand*

dengan cara relatif mudah. Dalam tenis pegangan ini disebut *rastern grip*.



Gambar 2.3 : Teknik Pegangan Raket

Sumber : Marta Dinata (2004 : 10)

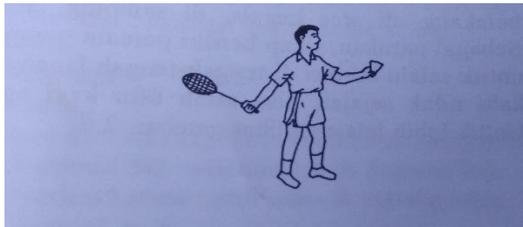
#### 4) Cara Campuran

Cara pegangan campuran dari ketiga bentuk pegangan tadi. Dilakukan dengan cara mengubah-ubah posisi jari telunjuk dan ibu jari disesuaikan dengan arah dan jenis pukulan yang dilakukan. Biasanya para pemain top hanya menggunakan cara pegangan shakehand pada saat melakukan pukulan overhand backhand, pegangannya diubah dan kemudian diputar seperempat putaran ke sebelah dalam, sehingga ibu jari berada pada bagian pegangan yang gepeng (pegangan inggris).

#### b. Sikap berdiri (*Stance*)

Cara berdiri dalam permainan bulutangkis sebenarnya mudah, akan tetapi apabila cara berdiri ini kurang tepat, sikap itu akan menyebabkan gerakan pukulan menjadi kurang efisien dan menghambat gerakan memindahkan posisi badan walaupun cara berdiri relatif mudah, tetapi tetap harus dipelajari secara dermat dan sungguh-sungguh agar siswa dapat bermain bulutangkis dengan enak.

## 1) Sikap berdiri saat servis

Gambar 2.4 : Sikap Berdiri/*stance*

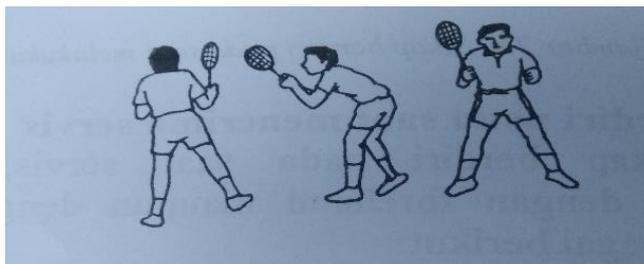
Sumber : Marta Dinata (2004 : 11)

## 2) Pada saat menerima servis

Gambar 2.5 : Sikap Berdiri/*stance*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 11)

## 3) Pada saat rally (permainan sedang berlangsung)

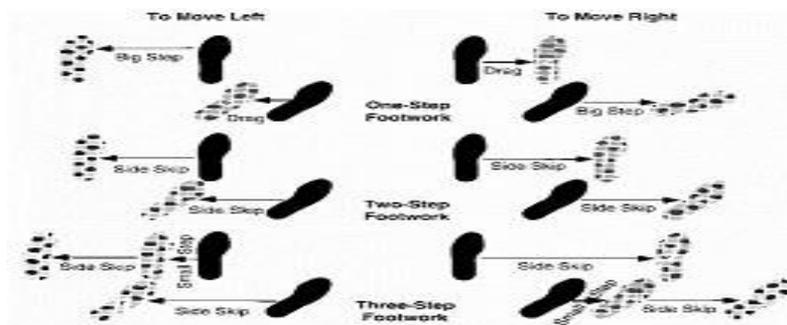
Gambar 2.6 : Sikap Berdiri/*stance*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 12)

c. Gerak kaki (*footwork*)

Gerakan kaki biasanya disebut *footwork* atau kerja kaki. *Footwork* adakah gerakan-gerakan langkah yang mengatur badan untuk menepatkan posisi badan agar memudahkan pemain dalam melakukan gerakan memukul kok sesuai dengan posisinya. Prinsip dasar *footwork* bagi pemain yang menggunakan pegangan kanan (*right handed*), adalah kaki selalu di ujung akhir atau setiap melakukan langkah selalu diakhiri dengan kaki kanan.

Dalam permainan bulutangkis, kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan dalam melakukan gerakan pukulan yang aktif.



Gambar 2.7 : Pergerakan Kaki/*footwork*

Sumber : <http://pb1mci.blogspot.com/2016/03/kecepatan-footwork-dalam-bulutangkis.html>

#### d. 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 ayuna raket dibawah/*under arm strokes* terdiri dari:
  - a) Servis
    1. Servis tinggi/*lob*
    2. Servis pendek
    3. Servis kedut/*flik servis*
  - b) Pukulan *Netting*
- 2) Pukulan mendatar atau menyamping
  1. *lop/clear: offensif lob* dan *defensif lob*
  2. *Drive*
  3. *Dropshot*
  4. *Netting*
- 3) Pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*)
  1. *Overhead lob : offensif lob* dan *defensif lob*

2. *Overhead smesh : pull smash dan cutting smash*
3. *Chopped*
4. *Dropshot*
5. *Around the head*

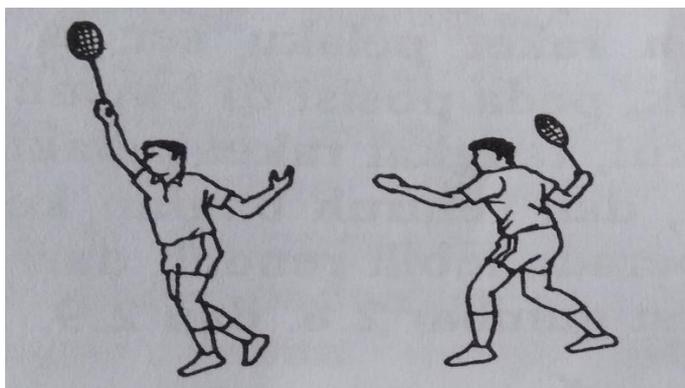
Dari beberapa jenis pukulan diatas, pada dasarnya dapat dilakukan dengan cara *forehand* dan *backhand*. Kecuali dalam pukulan *long single servis* dan *around the head*. Oleh karena itu perlu dikemukakan ciri-ciri beberapa teknik pukulan sebagai berikut:

e. Servis

Servis adalah sentuhan pertama dengan kok dan merupakan angka pertama untuk regu penyerang. Servis merupakan tanda mulainya permainan dan pergantian memukul kok. Dengan ini, servis dimanfaatkan sebagai awal serangan terhadap lawan. Dalam perkembangannya dapat lebih dikenal dengan tiga cara yaitu servis panjang, servis pendek, dan servis *flick*.

1) Servis panjang (*Long service/cler*)

Dilakukan dengan meukul kok dari bawah dan di arahkan ke bagian belakang atas lapangan permainan lawan. Biasanya dilakukan dalam permainan tunggal, sehingga sering dinamakan "*Deep Single Service*". Jenis ini dilakukan dengan *forehand*.

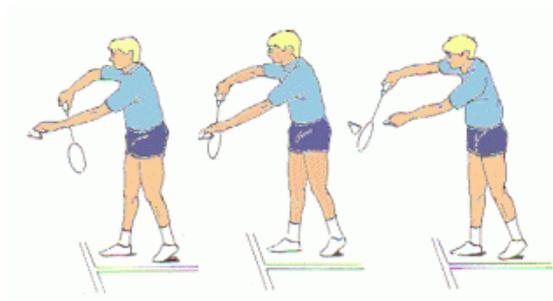


Gambar 2.8 : Pukulan Servis Panjang

Sumber : Marta Dinata (2004 : 13)

## 2) Servis pendek

Diarahkan pada bagian depan lapangan lawan, dan biasanya dilakukan pada permainan ganda, tetapi permainan tunggal pun banyak yang melakukan servis pendek, pemain ganda dalam posisi menyerang. Hal itu terjadi karena menerima servis pendek, dipaksa untuk mengembalikan kok dari bawah atau dari samping yang mengakibatkan kok naik. Servis ini dapat dilakukan dengan pukulan *forehand* dan *backhand*.



Gambar 2.9 : Servis *Backhand* Pendek

Sumber : <https://olahragapedia.nyimuetz.com/2015/01/cara-melakukan-servis-backhand-dan-forehand.html>



Gambar 2.10 : Servis *Forehand* Pendek

Sumber : <https://olahragapedia.nyimuetz.com/2015/01/cara-melakukan-servis-backhand-dan-forehand.html>

## 3) *Flick* servis

*Flick* servis adalah cara servis yang dilakukan seperti servis pendek. Namun, ketika hampir menyentuh kok, secara tiba-tiba pergelangan tangan dilecutkan sehingga laju kok menjadi kencang dan melambung kebagian belakang daerah servis.

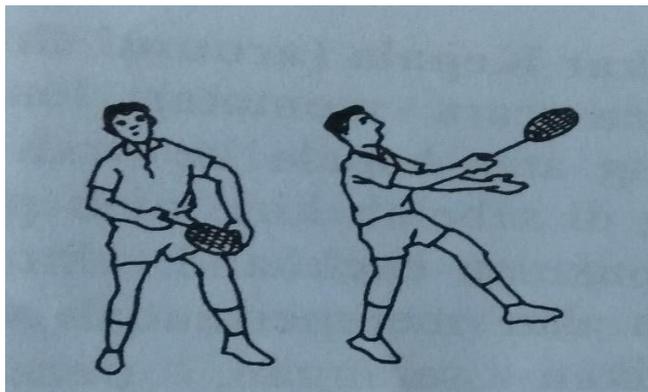
Jenis servis ini sering digunakan dalam permainan ganda. Teknik ini dikembangkan setelah pemberi servis seringkali menemui kesulitan untuk melakukan servis, sebagai akibat pemain penerima servis sangat agresif untuk menyerang dan menyergap bola didepan net pada saat kok melintas rendah diatas jaring. Sergapan itu sangat dipengaruhi oleh kecepatan dan timing pemukul, sehingga sering pemain-pemain yang terlalu agresif, membuat kesalahan, yaitu pukulannya menyangkut pada jaring.

Pihak penerima servis atau pelaku servis harus berada pada daerah servis lapangan yang berbeda. Dengan posisi diagonal tanpa menyentuh garis. Kaki pihak pelaku servis maupun penerima servis harus tetap menyentuh permukaan lapangan sampai servis selesai dilakukan, dan permukaan raket pelaku servis harus memukul bagian bawah kok, pada posisi dibawah pinggangnya. Pada saat kok dipukul, tangkai raket pelaku servis harus mengarah ke bawah, danseluruh bagian kepala raket pelaku servis tersebut berada lebih rendah dari tangan yang memegang raket.



Gambar 2.11 : *Backhand Short Servis*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 14)



Gambar 2.12 : *Forehand short* servis

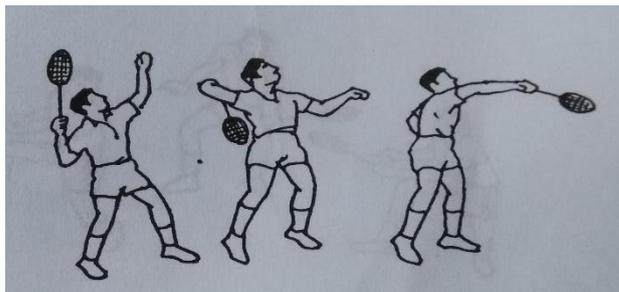
Sumber : Marta Dinata (2004 : 15)

f. Pukulan dari atas kepala

1) Pukulan *lob/clear*

Berdiri dengan rileks, posisi badan di tempatkan sedemikian rupa dibelakang kok, sementara salah satu kaki berda didepan dan berat bada jatuh dikaki belakang. Kok dipukul di depan atas kepala dengan cara mengayunkan raket ke depan atas yang dilanjutkan dengan meluruskan lengan dengan sepenuhnya. Lecutkan pergelangan tangan ke depan. Setelah raket menyentuh kok, lanjutkan dengan memukul sehingga raket berada di samping.

Pukulan *lob* berbentuk *lob* serang atau berupa *lob* bertahan. *Lob* serang ditandai dengan lambungan kok yang tidak terlalu tinggi, tetapi jatuh digaris belakang. Sedangkan *lob* bertahan dilakukan dengan cara melambungkan kok setinggi-tingginya, supaya pemain bisa memperbaiki posisi badannya dan bersiap-siap untuk menerima serangan lawan dalam permainan. Untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan antara gerak badan, lengan, dan pergelangan tangan.

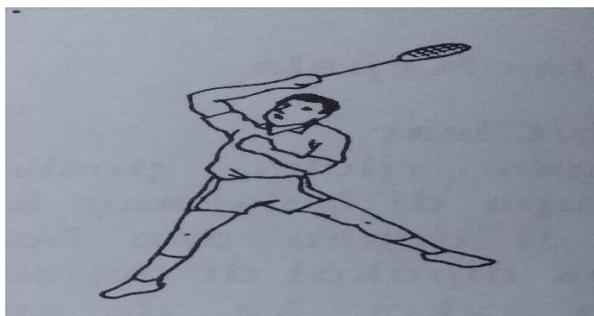


Gambar 2.13 : Pukulan *Lob/Clear*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 15)

2) Pukulan melingkar kepala (*around the head*)

Dilakukan dengan cara memutar lengan, melingkar melewati belakang atas kepala ke arah *backhand*. Kok yang melambung disebelah kiri, oleh pemain penerima dipukul dengan pukulan *backhand*. Untuk mempercepat tempo permainan dan mempermudah dalam mengatur dan mengendalikan serangan, pemain melakukan alternatif lain, yaitu dengan cara *forehand*, tetapi gerakan memukul itu melingkar, melewati belakang atas kepala.



Gambar 2.14 : Pukulan Melingkar Kepala

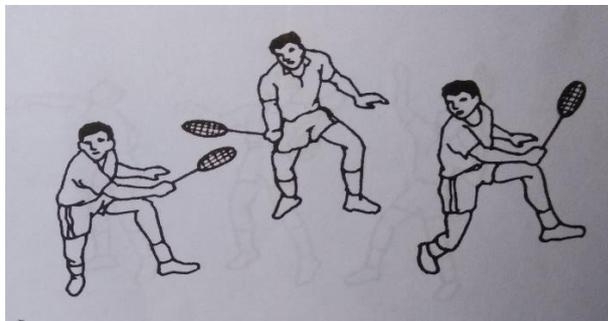
Sumber : Marta dinata (2004 : 16)

g. Pukulan dari tengah atau samping

1) *Drive*

Pukulan *drive* merupakan pukulan yang berbeda disamping badan, yang dilakukan mendatar lurus atau menyamping, digunakan untuk menyerang atau mengembalikan kok dengan cepat ke daerah lawan yang dapat dilakukan dengan *forehand*

maupun *backhand*. Pukulan ini harus dipelajari pada saat bermain dimana sering kali kok melambung secara mendatar atau melayang disamping badan.

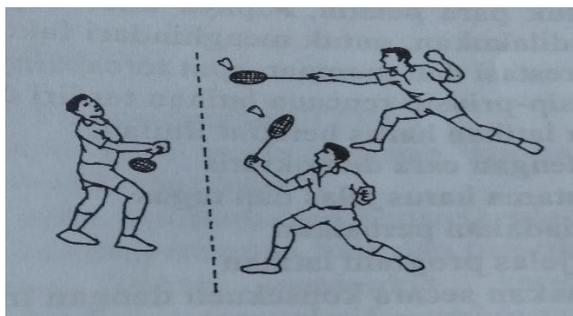


Gambar 2.15 : Pukulan *Drive*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 16)

## 2) Pukulan *Netting*

*Netting* merupakan pukulan pendek yang dilakukan didepan net dan atau di arahkan ke depan net di daerah lawan. Pukulan ini memerlukan “perasaan gerak” dan kecepatan, karena harus menghasilkan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan net. Untuk itu diupayakan, kok melintas renda di atas bibir net.



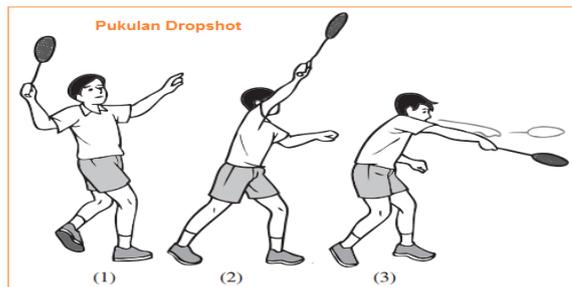
Gambar 2.16 : Pukulan *Netting*

Sumber : Marta Dinata (2004 : 17)

## 3) Pukulan Potong (*Dropshot*)

Pukulan *dropshot* merupakan pukulan yang dilakukan seperti *smesh*, perbedaannya pada posisi raket saat perkenaan dengan kok. *Dropshot* yang baik adalah apabila jatuhnya bola dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda. Faktor pegangan raket, gerak kaki yang cepat, posisi badan dan proses

perpindahan berat badan yang harmonis pada saat memukul merupakan faktor penentu keberhasilan pukulan ini.



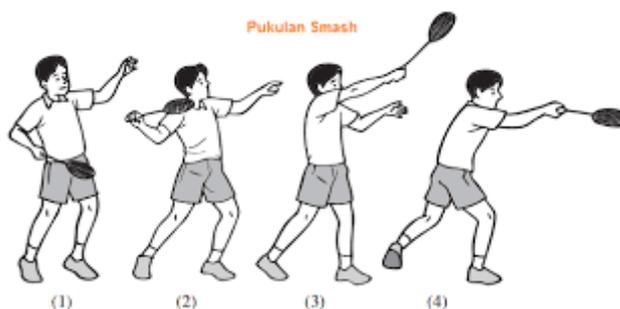
Gambar 2.17 : Pukulan *Dropshot*

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu\\_tangkis](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

#### 4) Smes (*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.

Berdasarkan penjelasan di atas pukulan *smash* adalah bentuk pukulan yang keras yang sering digunakan untuk mematikan pergerakan lawan sehingga lawan tidak mampu untuk mengembalikan kok.



Gambar 2.18 : Pukulan Smes/*Smash*

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu\\_tangkis](https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

#### h. Partai

Ada lima partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis, yaitu:

- 1) Tunggal putra
- 2) Tunggal putri
- 3) Ganda putra
- 4) Ganda putri

#### i. Lapangan dan Jaring

Lapangan bulutangkis berbentuk persegi panjang dan mempunyai ukuran seperti terlihat pada gambar. Garis-garis yang ada mempunyai ketebalan 40 mm dan harus berwarna kontras terhadap warna lapangan. Warna yang disarankan untuk garis adalah putih atau kuning. Permukaan lapangan disarankan terbuat dari kayu atau bahan sintetis yang lunak. Permukaan lapangan yang terbuat dari beton atau bahan sintetis yang keras sangat tidak dianjurkan karena dapat mengakibatkan cedera pada pemain. Jaring setinggi 1,55 m berada tepat di tengah lapangan. Jaring harus berwarna gelap kecuali bibir jaring yang mempunyai ketebalan 75 mm harus berwarna putih.

#### j. Perlengkapan

##### 1) Raket

Secara tradisional raket dibuat dari kayu. Kemudian aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang dipilih. Kini, hampir semua raket bulu tangkis profesional berkomposisi komposit serat karbon (plastik bertulang grafit). Serat karbon memiliki kekuatan hebat terhadap perbandingan berat, kaku, dan memberi perpindahan energi kinetik yang hebat. Namun, sejumlah model rendah masih menggunakan baja atau aluminium untuk sebagian atau keseluruhan raket.

##### 2) Senar

Mungkin salah satu dari bagian yang paling diperhatikan dalam bulu tangkis adalah senar nya. Jenis senar berbeda

memiliki ciri-ciri tanggap berlainan. Keawetan secara umum bervariasi dengan kinerja. Kebanyakan senar berketebalan 21 ukuran dan diuntai dengan ketegangan 18 sampai 30+ lb. Kesukaan pribadi sang pemain memainkan peran yang kuat dalam seleksi senar.

### 3) Kok

Kok adalah bola yang digunakan dalam olahraga bulutangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus. Dalam latihan atau pertandingan tidak resmi digunakan juga kok dari plastik.

### 4) Sepatu

Karena percepatan sepanjang lapangan sangatlah penting, para pemain membutuhkan pegangan dengan lantai yang maksimal pada setiap saat. Sepatu bulu tangkis membutuhkan sol karet untuk cengkaman yang baik, dinding sisi yang bertulang agar tahan lama selama tarik-menarik, dan teknologi penyebaran guncangan untuk melompat; bulu tangkis mengakibatkan agak banyak stres (ketegangan) pada lutut dan pergelangan kaki.

## k. Memainkan Bulutangkis

Tiap pemain atau pasangan mengambil posisi berseberangan pada kedua sisi jaring di lapangan bulu tangkis. Permainan dimulai dengan salah satu pemain melakukan servis. Tujuan permainan adalah untuk memukul sebuah kok menggunakan raket, melewati jaring ke wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya kembali.

Area permainan berbeda untuk partai tunggal dan ganda, seperti yang diperlihatkan pada gambar. Bila kok jatuh di luar area tersebut maka kok dikatakan "keluar".

Setiap kali pemain/pasangan tidak dapat mengembalikan kok (karena menyangkut di jaring atau keluar lapangan) maka lawannya

akan memperoleh poin. Permainan berakhir bila salah satu pemain/pasangan telah meraih sejumlah poin tertentu.

#### 1. Servis

Servis dilakukan dari satu sisi lapangan (kiri atau kanan) menyilang menyeberangi jaring ke area lawan.

Partai tunggal dan ganda memiliki area servis yang berbeda seperti yang diilustrasikan pada gambar. Bila kok jatuh di luar area tersebut maka kok dinyatakan "keluar" dan poin untuk penerima servis.

Posisi kiri atau kanan tempat servis dilakukan ditentukan dari jumlah poin yang telah dikumpulkan oleh pemain yang akan melakukan servis. Posisi kanan untuk jumlah poin genap dan posisi kiri untuk jumlah poin ganjil. Servis dari posisi kanan juga dilakukan saat jumlah poin masih nol.

Pada set pertama pemain/pasangan yang melakukan servis untuk pertama kali ditentukan dengan undian, sedangkan untuk set berikutnya dilakukan oleh pemenang dari set sebelumnya.

Untuk partai ganda, beberapa peraturan berbeda diterapkan untuk perhitungan poin menggunakan sistem pindah bola dan sistem reli poin:

##### 1) Sistem pindah bola

- a) Sebelum pertandingan dimulai, harus ditentukan salah seorang pemain dari tiap-tiap pasangan sebagai "orang pertama". Pilihan ini berlaku untuk setiap set yang dimainkan.
- b) Jumlah poin genap atau ganjil menentukan posisi "orang pertama" saat melakukan servis.
- c) Setiap pasangan mempunyai dua kali kesempatan servis (masing-masing untuk tiap pemain) sebelum pindah bola, kecuali servis pertama pada tiap-tiap awal set tidak mendapat kesempatan kedua.

d) Saat pindah bola, servis pertama selalu dilakukan oleh pemain yang berada di sebelah kanan, bukan oleh "orang pertama".

2) Sistem reli poin

a) Setiap pasangan hanya mendapat satu kali kesempatan servis, tidak ada servis kedua.

b) Servis dilakukan oleh pemain yang posisinya sesuai dengan poin yang telah diraih oleh pasangan tersebut.

c) Pemain yang sama akan terus melakukan servis sampai poin berikutnya diraih oleh lawan.

l. Sistem Perhitungan Poin

Sejak Mei 2006, pada kejuaraan resmi seluruh partai menggunakan sistem perhitungan 3x21 reli poin. Pemenangnya adalah pemain/pasangan yang telah memenangkan dua set.

m. Induk Organisasi

*International Badminton Federation (IBF)* didirikan pada tahun 1934 dan membukukan Inggris, Irlandia, Skotlandia, Wales, Denmark, Belanda, Kanada, Selandia Baru, dan Prancis sebagai anggota-anggota pelopornya. India bergabung sebagai afiliat pada tahun 1936. Pada *IBF Extraordinary General Meeting* di Madrid, Spanyol, September 2006, usulan untuk mengubah nama *International Badminton Federation* menjadi *Badminton World Federation (BWF)* diterima dengan suara bulat oleh seluruh 206 delegasi yang hadir.

Olahraga ini menjadi olah raga Olimpiade Musim Panas di Olimpiade Barcelona tahun 1992. Indonesia dan Korea Selatan sama-sama memperoleh masing-masing dua medali emas tahun itu.

### 3. Servis *Backhand*

#### a. Pengertian Servis *Backhand*

Servis pendek menurut Sapta Kinta Purnaa (2010:16) mengatakan bahwa “servis pendek di arahkan pada bagian depan lapangan lawan dan biasanya dilakukan dalam permainan ganda, tetapi permainan tunggalpun banyak melakukan servis pendek, pemain berada dalam posisi menyerang”. Hal ini terjadi karena menerima servis pendek dipaksa untuk mengembalikan kok dari bawah atau dari samping yang mengakibatkan kok naik.

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. Oleh karena itu jenis servis ini sering dilakukan oleh pemain ganda.

#### b. Pelaksanaan Servis Pendek *Backhand*

- 1) Raket dipegang dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian sempit.
- 2) Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah ke sasaran 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.
- 3) Ayunan raket relatif pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan. Dengan irama gerak kontinue dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.
- 4) Sebelum melakukan servis perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan kok ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan.

## B. Pembelajaran

Istilah pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajardalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri. Perubahan tersebut bersifat “internasional, positif-aktif, dan efektif fungsional” (H. Ahmad Sabri, 2005:34).

1. Internasional maksudnya perubahan yang terjadi karena pengalaman atau setelah melakukan praktik. Kegiatan belajar tersebut dilakukan dengan sengaja dan disadari, bukan terjadi secara kebetulan.
2. Positif-aktif maksudnya perubahan bersifat positif yaitu perubahan yang bermanfaat sesuai dengan harapan siswa itu sendiri dan menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik dibandingkan sebelumnya, sedangkan perubahan yang bersifat aktif yaitu perubahan terjadi karena usaha yang dilakuka oleh siswa.
3. Efektif fungsional maksudnya perubahan yang memberikan manfaat bagi siswa dan perubahan itu relatif tetap, dapat dimanfaatkan setiap kali dibutuhkan.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, perimanan atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya. Jadi orang yang sudah belajar bisa merasa lebih bahagia, dapat memanfaatkan alam sekitar, menjaga kesehatan, meningkatkan pengabdian untuk keterampilan serta melakukan perbedaan. Dengan kata lain dalam diri orang yang belajar terdapat perbedaan keadaan antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar.

## C. Pembelajaran Servis *Backhand*

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. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut para pakar, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi pada siswa”.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan media yang digunakan pun baru sebatas alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan alat audio mulai dilakukan sehingga lahirlah alat bantu *audio-visual*. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan percaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Secara garis besar, media pembelajaran terbagi atas:

1. Media *audio*, yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, dan sebagainya.
3. Media *audio visual*, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya.
4. Orang (*People*), yaitu orang yang menyimpan informasi. Pada dasarnya, setiap orang berperan sebagai sumber belajar, tetapi secara umum dapat dibagi dua kelompok, yaitu: (a) orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional, seperti guru, instruktur, konselor, widyaiswara, dan lain-lain; (b) orang yang memiliki profesi, selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan, seperti dokter, atlet, pengacara, arsitek, dan sebagainya;
5. Bahan (*materials*), yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya;
6. Alat (*device*), yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti komputer, radio, televisi, VCD/DVD, dan sebagainya;
7. Teknik (*technic*), yaitu cara prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, seminar, simulasi, permainan, dan sejenisnya;
8. Latar (*setting*), yaitu lingkungan yang berada didalam sekolah maupun diluar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran, seperti

ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, toko, museum, kantor, dan sebagainya.

## E. Media *Audio Visual*

### 1. Pengertian Media *Audio Visual*

Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zama (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar.

Media *Audio Visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang-dengar (Hamdani, 2011 : 249). Sedangkan menurut (Sri Anitah, 2012 : 51) media audio visual adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (pengelihatatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya.

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. 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

## 2. 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 proyektor film, tape recorder, dan proyektor 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 partisipasi interaktif murid yang rendah

## 3. Contoh Media *Audio Visual*

### a. Slide Suara

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

### b. Televisi

Merupakan media gambar yang ditampilkan dengan diiringi suara, baik itu gambar mati atau pun gambar bergerak.

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

Prinsip-prinsip dan langkah-langkah penggunaan media menurut (Sri Anitah, 2012 : 76) 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 :

- a) Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
  - b) Bahan seyogyanya hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berfikir.
  - c) Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
  - d) Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu *Audio Visual* digunakan.
  - e) Rencana mutlak diperlukan untuk membuat bahan yang disajikan dengan alat bantu lebih efektif.
  - f) Beberapa alat bantu sebaiknya digunakan.
  - g) Alat bantu *Audio Visual* sebaiknya digunakan secara hati-hati dan disimpan dengan baik.
- b. Langkah-langkah Penggunaan
- a) Persiapkan Sebelum Menggunakan Media
 

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

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

b) 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.

c) 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.

d) Tindak Lanjut

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

5. Media *Audio Visual Servis Backhand* Bulutangkis

a. Cara Memegang Raket *Backhand*

Biasa juga dinamakan pegangan inggris, cara memegang raket backhand adalah raket dipegang dengan bagian ibu jari menempel pada bagian tangkai yang gepeng dan telunjuk berada pada bagian yang sempit.





Gambar 2.19 : Pegangan Raket *Backhand*

Sumber : Hengki Tornado 2019

b. Pegangan Kok/Bola Pada Saat Melakukan Servis *Backhand*

Pada saat melakukan servis *backhand* perlu juga diketahui untuk pegangan kok/bolanya yaitu menggunakan tangan yang satunya baik tangan kiri maupun tangan kanan yang dengan jari jempol dan telunjuk yang dominan memegang kok/bola sedangkan jari yang lainnya tidak memegang kok/bola.



Gambar 2.20 : Pegangan Kok/Bola

Sumber : Hengki Tornado 2019

c. Sikap Kaki Pada Saat Melakukan Servis *Backhand*

Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah kesasaran yang diinginkan, kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut kaki kiri sedikit dibengkokkan, dan titik berat badan berada diantara kedua kaki.



Gambar 2.21 : Sikap Kaki Pada Saat Melakukan Servis *Backhand*

Sumber : Hengki Tornado

d. Arah Pandangan Pada Saat Melakukan Servis *Backhand*

Arah pandangan pada saat melakukan servis *backhand* yaitu fokus kedepan agar pada saat melakukan servis lebih mudah mengarahkan bola/kok dan mengelabui lawan.



Gambar 2.22 : Arah Pandangan Pada Saat Melakukan Servis *Backhand*

Sumber : Hengki Tornado 2019

## F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian Susanto Budi Kusumo, NIM : 421200624, tahun 2017 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Pendek Permainan Bulutangkis Dengan Modifikasi Media Pembelajaran Pada

Siswa Kelas VII B SMP Negeri 02 Belitang Kabupaten Sekadau”. Dengan diterapkannya modifikasi media pembelajaran dalam pembelajaran servis pendek permainan bulutangkis, dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII B SMP Negeri 02 belitang kabupaten sekadau.

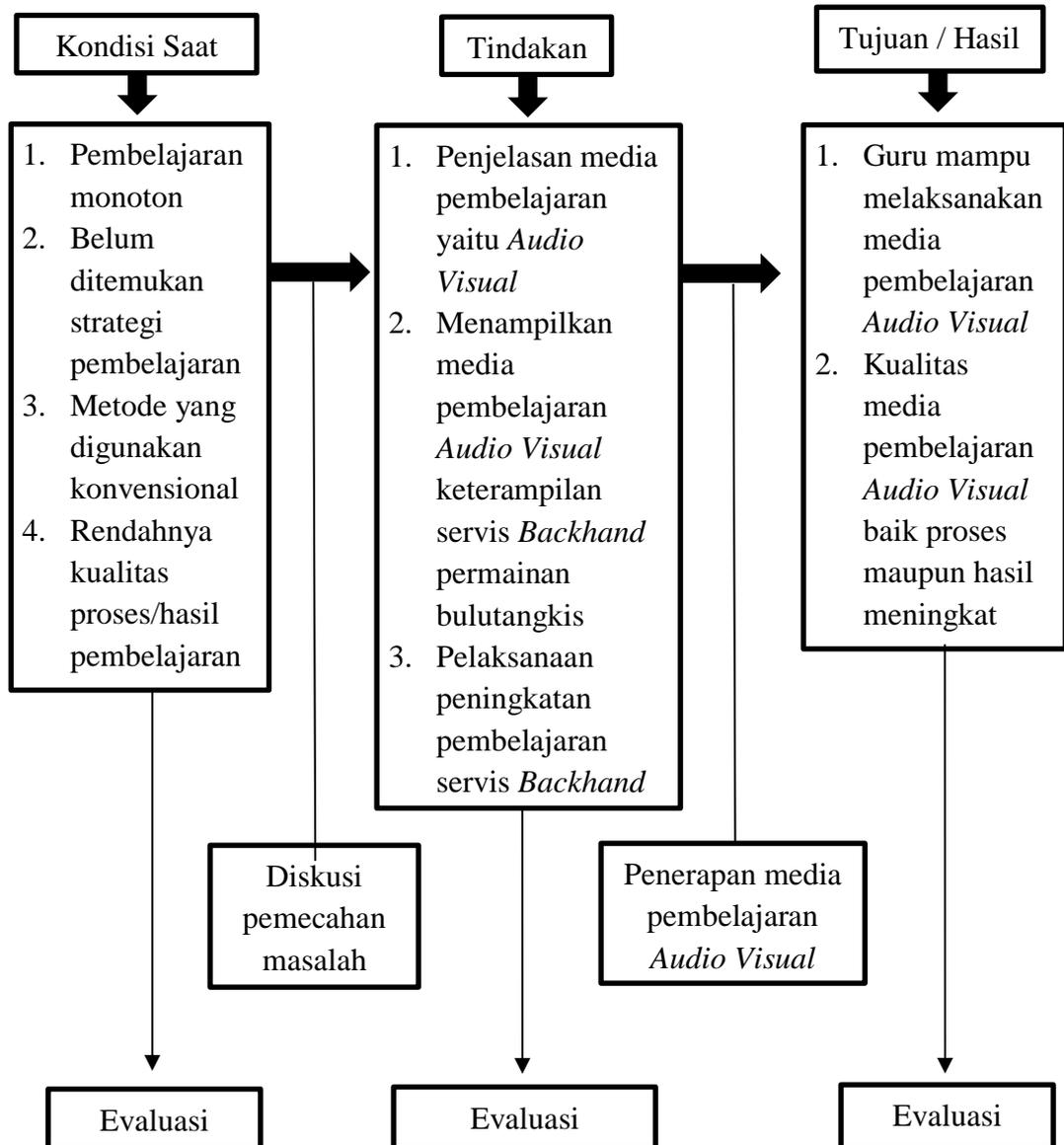
2. Hasil penelitian Retno Wijayanto, NIM : 421100129, tahun 2015 yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Lari *Sprint* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Audio Visual* Pada Siswa Kelas VIII E Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Ketapang”

### **G. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah suatu perkiraan tentang tindakan yang diduga dapat mengatasi permasalahan tersebut. Apa yang dilakukan peneliti dalam kegiatan penelitiannya adalah melakukan pembuktian hipotesis, menurut Sugiyono (2011:16) adalah “merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Sedangkan menurut Agus Kristiyanto dan Sugito (2011:16) mengatakan “jika penelitian formal cenderung mengarah pada pengujian teoretik, maka PTK lebih memfokus pada pemecahan masalah praktis dengan mengembangkan pada pengujian hipotesis tindakan”.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan servis *backhand* permainan bulutangkis dengan media *audio visual* pada siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

## H. Kerangka Berpikir



Gambar 2.23 : Gambar Diagram Kerangka Berpikir