

PENERAPAN VIDEO UMPAN BALIK TERHADAP PEMBELAJARAN SERVIS BULUTANGKIS PADA PEMAIN TINGKAT PEMULA

Dwi Hartanto¹, Utami Dewi²

^{1,2}Pendidikan Jasmani, FPOK, Universitas PGRI Pontianak
Jalan Ampera, No. 88, Pontianak, Kalimantan Barat

¹dwhartanto308@gmail.com

Abstrak

Penerapan video umpan balik dalam proses pembelajaran servis bulutangkis dilakukan atau diteliti pada subyek yang memiliki pengalaman bermain bulutangkis. Penelitian ini dilakukan di tempat lapangan dalam kondisi latihan normal. Adapun subyek penelitian dibagi secara acak menjadi tiga kelompok, untuk kelompok pertama latihan umpan balik video, kelompok ke dua latihan tradisional dan kelompok ke tiga latihan kelompok kontrol yang dimana setiap kelompok terdiri dari 13 subyek. Sementara subjek kelompok kontrol tidak menerima pelatihan sama sekali, subjek dalam kelompok video umpan balik dan kelompok tradisional dilatih tiga kali seminggu selama 5 minggu berturut-turut. Setiap sesi latihan berlangsung selama 60 menit, yang 40 menitnya dihabiskan untuk latihan servis yang sebenarnya. Sisa 20 menit dihabiskan untuk menonton, menganalisis, dan mendiskusikan rekaman video servis bulutangkis mereka sendiri yang dilakukan selama sesi latihan (kelompok video umpan balik), atau pukulan servis bulutangkis lapangan pemain tingkat atas (kelompok tradisional). Baik kelompok video umpan balik maupun kelompok tradisional menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor prestasi dan skor bentuk (teknik) dari pada kelompok kontrol. Namun, tidak ada perbedaan yang dapat ditunjukkan antara kelompok video umpan balik dan kelompok tradisional, yang menunjukkan bahwa subjek dari kelompok pertama tidak mendapatkan manfaat dari umpan balik video yang mereka terima. Sementara skor bentuk berkorelasi secara signifikan ($P < 0,005$) dengan kecepatan shuttlecock yang diservis, tidak ada hubungan antara skor bentuk dan akurasi spasial yang tampak.

Kata kunci : video, pembelajaran biasa, pembelajaran tradisional, servis

Abstract

The application of video feedback in the learning process of badminton service was conducted or studied on subjects who had badminton playing experience. This study was conducted in a field under normal training conditions. The subjects were randomly divided into three groups, for the first group video feedback training, the second group traditional training and the third group control group training where each group consisted of 13 subjects. While the control group subjects received no training at all, the subjects in the video feedback group and the traditional group trained three times a week for 5 consecutive weeks. Each training session lasted for 60 minutes, of which 40 minutes were spent on actual service practice. The remaining 20 minutes were spent watching, analyzing, and discussing video recordings of their own badminton serves performed during the training session (video feedback group), or top-level badminton court service strokes (traditional group). Both the video feedback group and the traditional group showed significant improvements in achievement scores and form scores (techniques) than the control group. However, no differences could be shown between the video feedback groups and the traditional group, indicating that the subjects in the first group did not benefit from the video feedback they received. While the shape score correlated significantly ($P < 0.005$)

with shuttlecock served speed, no relationship between the shape score and spatial accuracy was observed.

Keywords: video, conventional learning, traditional learning, service

PENDAHULUAN

Penggunaan kamera video dalam dunia pendidikan jasmani dan olahraga telah menjadi sangat populer dalam waktu yang relatif singkat, bahkan sangat diperlukan dalam beberapa kasus. Salah satu alasan utama mengapa demikian adalah keuntungan yang dibawa oleh media ini dalam mempelajari keterampilan motorik. Menurut O'Donoghue,(2006)hanya sedikit penelitian yang menyelidiki efektivitas umpan balik visual menggunakan video dalam pendidikan jasmani di lingkungan sekolah, yang mencakup kelompok sasaran yang lebih heterogen dalam hal kinerja dan motivasi dari pada lingkungan sukarela seperti kegiatan olahraga ekstrakurikuler. Meskipun demikian, karena pembelajaran gerakan yang efektif yang didukung oleh umpan balik visual bermakna bagi pendidikan jasmani, diperlukan panduan sistematis terkait bagi guru untuk memberikan umpan balik tersebut. Dua kemampuan terpenting yang tampaknya ditawarkan oleh perangkat ini adalah demonstrasi (model gerakan) dan umpan balik.

Mengenai dampak umpan balik video terhadap pembelajaran dan kinerja, hasil yang dilaporkan dalam literatur beragam. Para penulis ini menyimpulkan bahwa dari 51 studi umpan balik video yang dapat mereka tinjau, 19 menunjukkan efek positif sedangkan 32 sisanya tidak. Meskipun banyaknya tugas yang digunakan (18) dan metodologi yang diikuti tidak memungkinkan penarikan kesimpulan yang jelas tentang sifat perbedaan yang diamati. Menurut para penulis ini, dampak positif dapat diharapkan jika: pelatihan umpan balik video digunakan minimal 5 minggu. perhatian diarahkan melalui instruksi lisan pada aspek-aspek yang relevan dari upaya peserta didik yang direkam dalam video.

Lebih jauh lagi, umpan balik merupakan komponen mendasar dari proses penilaian dan evaluasi dan berkontribusi pada hasil akademis (Bloxham & Boyd, 2007)). Dalam sebuah studi meta-analisis, terungkap bahwa umpan balik merupakan salah satu variabel terpenting yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pembelajaran ($ES = 0,73$) (Hattie & Timperley, 2007) Demikian pula, hasil

yang diperoleh dalam studi literatur yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan umpan balik meningkatkan prestasi akademis, mendukung retensi pembelajaran, dan meningkatkan motivasi pembelajar (Kang et al., 2007)

Melihat begitu pentingnya media pembelajaran untuk proses perkembangan peserta didik maka guru atau pelatih perlu memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses Simulasi digital dalam proses perkembangan anak karena topik pembelajaran lebih menonjolkan unsur dinamika, unsur dinamika itu sendiri adalah suatu proses berkelanjutan atau bisa dikatakan sebagai susunan proses pembelajaran. Serta topik pembelajaran atau latihan ini memerlukan alat peraga untuk mengimplementasikan belajar yang bisa digunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satunya dengan menampilkan video pembelajaran yang dapat dijadikan rujukan atau sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata atau menyeluruh dan video mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi juga dapat dikembangkan sesuai dengan video pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Wisada et al., 2019)) yaitu video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan, agar siswa dapat berprestasi belajar yang baik dan memotivasi siswa dalam belajar, dan dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan mengelola kelas.

(Turyati et al., 2016)) menyatakan bahwa video edukasi merupakan media yang dirancang untuk merangsang pemikiran, perasaan, dan keinginan belajar pada siswa melalui penyajian ide, pesan, dan informasi secara audiovisual. Kami berharap dengan adanya video pembelajaran ini dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar, meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran, dan memberikan gambaran nyata terhadap konsep-konsep yang telah dipelajarinya, sehingga menjadi keuntungan tersendiri. Karena secara tidak langsung mendorong siswa untuk terus memahami konsep dan terus melatih keterampilannya agar menjadi lebih baik dan menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, peneliti ini tertarik pada “Penggunaan video umpan balik servis bulutangkis”. Penggunaan media video edukasi pada tahap orientasi

pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran secara signifikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

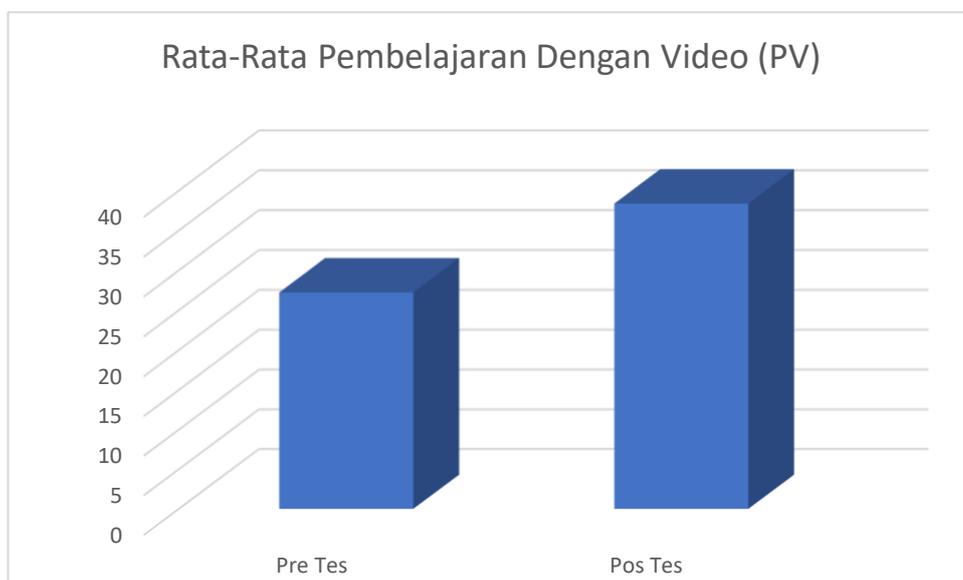
Penetapan sampel dalam penelitian dilakukan berdasarkan karakteristik yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Atet pemula yang berpartisipasi dalam olahraga bulutangkis. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan bentuk eksperimen sesuai dengan pendapat John W. Creswell (Emmen et al., 1985). Tiga puluh sembilan subjek penelitian tersebut terbagi atas tiga kelompok eksperimen (pelatihan tradisional, pelatihan umpan balik video dan kelompok kontrol) sehingga setiap kelompok berisi 13 subjek. Subjek diinstruksikan untuk membuat (Creswell, 2013)'buku harian tenis' yang akan mencatat berapa jam selain pelatihan eksperimental yang mereka habiskan untuk bermain bulutangkis atau berlatih. Dari analisis sumber daya ini, tampak bahwa subjek, rata-rata, menghabiskan 2,1 jam per minggu (S.D. = 1,5; rentang 0-7) secara aktif bermain bulutangkis.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Rata-rata dan simpangan baku skor untuk kondisi PVT, PTV dan PB untuk kelas kontrol selama pra dan pasca tes

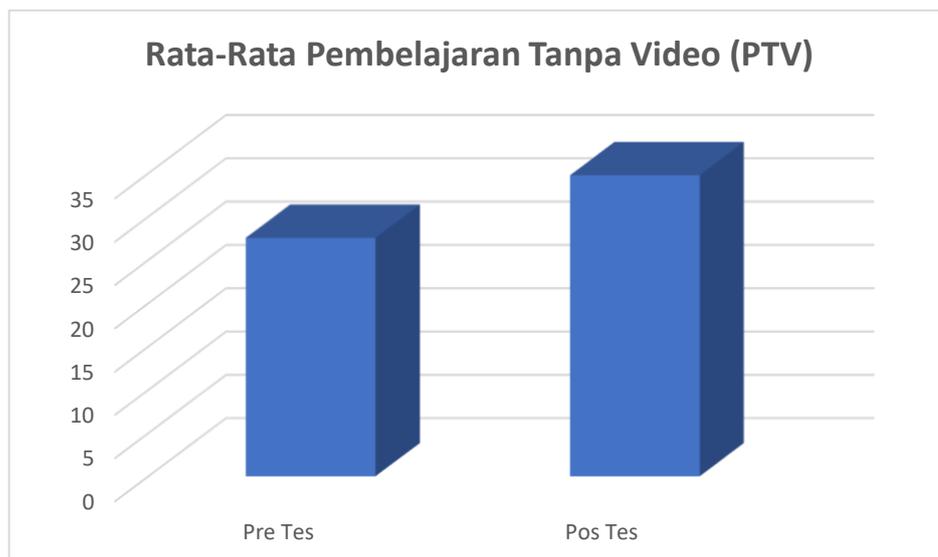
	Pembelajaran Dengan Video (PV)		Pembelajaran Tanpa Video (PTV)		Pembelajaran Biasa (PB)	
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD
Pre Tes	27,23	1,83	27,54	2,1	26,85	1,91
Post Tes	38,38	0,87	35	2,52	33,85	2,3

Data pembelajaran menggunakan video umpan balik terlihat jelas bahwa hasil data menunjukkan post tes sebesar 38,38 < pre tes sebesar 27,23 sehingga dapat disimpulkan video umpan balik memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran servis bulutangkis.



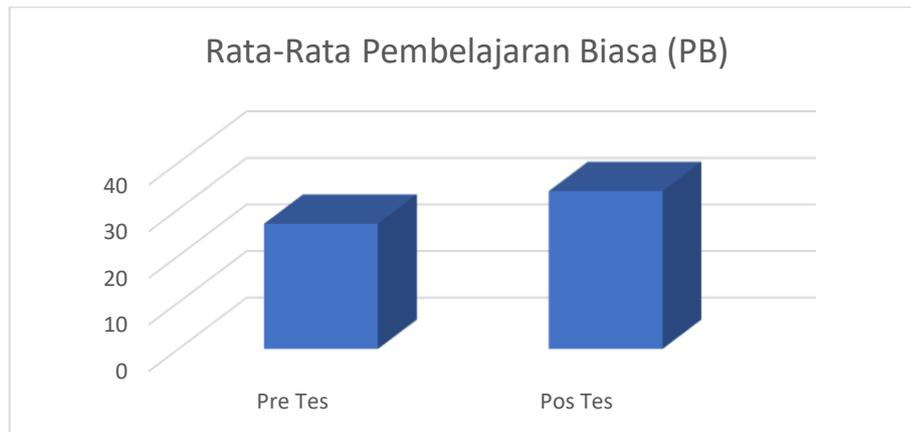
Gambar 1.
Grafik Hasil Tes Pembelajaran Menggunakan Video umpan balik

Data pembelajaran bias terlihat jelas bahwa hasil data menunjukkan post tes sebesar 34,77 < pre tes sebesar 27,54 sehingga dapat disimpulkan video umpan balik memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran servis bulutangkis.



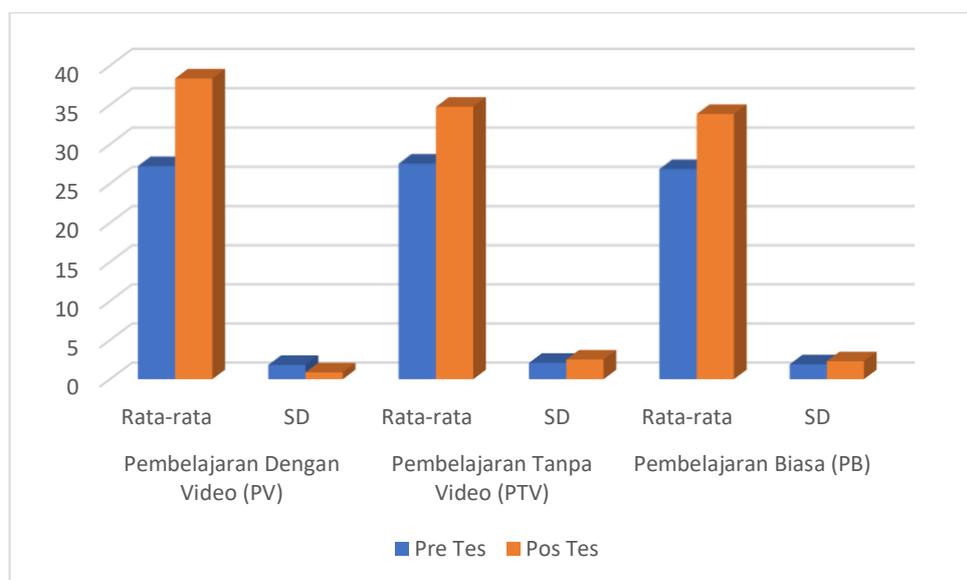
Gambar 2. Grafik Hasil Tes Pembelajaran Tanpa Video

Data pembelajaran biasa terlihat jelas bahwa hasil data menunjukkan post tes sebesar 33,85 < pre tes sebesar 26,85 sehingga dapat disimpulkan video umpan balik memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran servis bulutangkis.



Gambar 3. Grafik Hasil Tes Pembelajaran Biasa (tradisional)

Kondisi (3) x subjek (13) x tes (2) dengan pengukuran berulang pada faktor terakhir menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pre tes dan post tes terlihat dalam data hasil post tes pada pembelajaran video sebesar 38,38, proses pembelajaran tanpa video hasil posts tes 35 dan hasil pembelajaran biasa pada post tes menunjukan angka 33,85.



Gambar 4. Rangkuman Hasil Tes semua Model Pembelajaran

Setelah di uji statistik deskriptif, dilakukan uji statistik inferensial kepada ketiga kelompok, yakni kelompok 1 (pembelajaran yang menggunakan video), kelompok 2 (pembelajaran tanpa video), kelompok 3 (pembelajaran biasa). Hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar pada ketiga kelompok tersebut. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada ketiga kelompok perlakuan, dilakukan uji ANAVA satu jalan (ANAVA One Way) menggunakan SPSS. Sebelum dilakukan uji ANAVA satu jalan dilakukan uji normalitas data. Adapun hasil uji normalitas data diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Tests of Normality

Skor	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Kelompok 1	.222	13	.080	.894	13	.111
	Kelompok 2	.201	13	.154	.890	13	.096
	Kelompok 3	.173	13	.200*	.958	13	.718

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel uji normalitas di atas, diperoleh hasil uji normalitas menggunakan shapiro-Wilk yakni untuk kelompok 1 signifikansi sebesar 0,111 dan kelompok 2 signifikansi sebesar 0,096 serta kelompok 3 nilai signifikansi sebesar 0,718. Nilai signifikansi ketiga kelompok tersebut > 0,05, artinya data ketiga kelompok tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic dan uji ANOVA sebagai berikut:

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.490	2	36	.004

Dari tabel di atas diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,004, dimana nilai sig. < 0,05 artinya varian data tidak homogen atau Uji homogenitas tidak terpenuhi.

Tabel 4. Hasil Uji ANOVA

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	144.667	2	72.333	18.498	.000
Within Groups	140.769	36	3.910		
Total	285.436	38			

Sedangkan hasil uji ANOVA pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi 0,000 dimana nilai sig < 0,05, artinya ada perbedaan secara signifikansi pada ketiga kelompok tersebut.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada ketiga kelompok perlakuan dilakukan uji lanjut dalam ANOVA satu jalan yakni uji Post Hoc. Karena varian data tidak homogen maka uji lanjut atau uji Post Hoc menggunakan uji Games-Howell. Hasil uji lanjut diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Lanjut
Multiple Comparisons**

Dependent Variable: Skor
Games-Howell

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Kelompok 1	Kelompok 2	3.385*	.703	.001	1.56	5.21
	Kelompok 3	4.538*	.683	.000	2.77	6.31
Kelompok 2	Kelompok 1	-3.385*	.703	.001	-5.21	-1.56
	Kelompok 3	1.154	.919	.433	-1.14	3.45
Kelompok 3	Kelompok 1	-4.538*	.683	.000	-6.31	-2.77
	Kelompok 2	-1.154	.919	.433	-3.45	1.14

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, dimana $0,002 < 0,05$ artinya pada kelompok 1 dan kelompok 2 terdapat perbedaan secara nyata, sama juga dengan kelompok 1 dan kelompok 3 (nilai sig $0,000 < 0,05$) dan sebaliknya.

Sedangkan untuk kelompok 2 dan kelompok 3 diperoleh nilai sig $0,433 > 0,05$, artinya pada kelompok 2 dan 3 tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil tesnya atau terdapat kesamaan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pemain bulutangkis pemula dengan menggunakan video hasilnya lebih tinggi dari tanpa menggunakan video dan pembelajaran biasa. Hasil ini diperkuat dengan hasil penelitian (Sandy et al., 2020) oleh penelitian terkait yang berjudul “ Pembelajaran servis tenis meja berbasis video tutorial” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video tutorial sangat cocok dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Senada dengan (Emmen et al., 1985) dengan pengalaman bermain minimal 1 tahun tidak memperoleh keuntungan yang sangat nyata ketika servis dilatih dengan bantuan video umpan balik. Berdasarkan hasil penelitian dengan data skor partisipasi maupun teknik ditemukan perbedaan dari tes awal dan tes akhir baik proses pembelajaran video umpan balik maupun 2 poses pembelajaran lain. Alih-alih efek umpan balik video yang lebih nyata daripada efek lemah yang ditemukan dalam penelitian kami sebelumnya, penelitian saat ini tampaknya mengungkapkan bahwa umpan balik video memiliki efek positif terhadap proses servis. Begitu juga penelitian yang dilakukan Markus (Simbolon et al., 2021) video pembelajaran dengan **materi passing bola voli** model ADDIE dapat dikatakan **efektif** dan dapat digunakan untuk **menunjang** proses **pembelajaran**.

Penelitian ini juga diperkuat oleh (Janelle et al., 1995) menyatakan bahwa manfaat umpan balik SC mungkin disebabkan oleh pemrosesan informasi yang lebih mendalam terkait dengan tugas tersebut. Keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran tersebut mungkin terwujud dalam jumlah sumber daya yang digunakan peserta selama praktik. Artinya, diharapkan bahwa pembelajar yang lebih terlibat akan menggunakan lebih banyak sumber informasi untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemodelan video umpan balik dalam proses pembelajaran tenis lapangan khususnya pada materi servis tampaknya memiliki potensi untuk meningkatkan

kinerja keterampilan servis tenis lapangan siswa. Bukti yang disajikan menunjukkan bahwa metode umpan balik video tampaknya lebih efektif dari pada tanpa adanya video mpan balik dalam proses pembelajaran, mungkin karena visualisasi yang lebih baik, informasi yang unik, dan pengenalan kesalahan. Penelitian di masa mendatang diperlukan untuk mengevaluasi pendekatan metodologis yang berbeda dengan ukuran sampel yang representatif, terutama dalam konteks dengan perbedaan sekolah. Secara khusus, penyampaian gabungan pemodelan umpan balik video dalam proses pembelajaran bisa melalui perangkat seluler dalam penyajiannya, terutama jika pemodelan vumpan balik video digunakan untuk instruksi dan, kemudian untuk meningkatkan gerakan sendiri dan gerakan target.

DAFTAR PUSTAKA

- Bloxham, S., & Boyd, P. (2007). *Developing Effective Assessment in Higher Education : A Practical Guide, McGraw-Hill Education, Maidenhead. Available from: ProQuest Ebook Central. 1–46. www.openup.co.uk*
- Creswell, J. (2013). (PPT) Steps in conducting a scholarly mixed methods. *University of Nebraska - Lincoln, 54.*
http://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1047&context=db_erspeakers
- Emmen, H. H., Wesseling, L. G., Bootsma, R. J., Whiting, H., & Van Wieringen, P. (1985). The effect of video-modelling and video-feedback on the learning of the tennis service by novices. *Journal of Sports Sciences, 3(2)*, 127–138.
<https://doi.org/10.1080/02640418508729742>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77(1)*, 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Janelle, C. M., Kim, J., & Singer, R. N. (1995). Subject-controlled performance feedback and learning of a closed motor skill. *Perceptual and Motor Skills, 81(2)*, 627–634. <https://doi.org/10.2466/pms.1995.81.2.627>
- Kang, S. H. K., McDermott, K. B., & Roediger, H. L. (2007). Test format and corrective feedback modify the effect of testing on long-term retention. *European Journal of Cognitive Psychology, 19(4–5)*, 528–558.
<https://doi.org/10.1080/09541440601056620>
- O'Donoghue, P. (2006). The use of feedback videos in sport. *International Journal of Performance Analysis in Sport, 6(2)*, 1–14.
<https://doi.org/10.1080/24748668.2006.11868368>
- Sandy, B., Tahki, K., Ali, N., & History, A. (2020). Media Pembelajaran Servis

Tenis Meja Berbasis Video Tutorial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Koba. *Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 03(01), 1–6.
<https://doi.org/10.21009/jpja.v3i01.15568>

Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 116–123.
<https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>

Turyati, Muchtarom, M., & Winarno. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 GONDANGREJO 1. *PKn Progresif*, 11(1), 256–267.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>