

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL MELALUI PEMBELAJARAN FUTSAL TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING KAKI DALAM DI SMP NEGERI 3 SUGIO

Akhmad Al Barezi*, Sudarso

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*akhmadbarezi@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media *Audio Visual* merupakan gabungan antara media *audio* dan media *visual* juga dapat diartikan sebagai media pandang dan dengar. Media *audio visual* dapat menjadi solusi untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi pada penyajian bahan pembelajaran untuk siswa yang semakin sulit ini. Tujuan pada penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* pada futsal, (2) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* pada futsal di SMP Negeri 3 Sugio. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan dua tes yaitu tes pengetahuan menggunakan soal esai untuk peserta didik terhadap pengetahuan futsal dan tes keterampilan *passing* pada futsal. *Pre-test* diberikan pada pertemuan pertama dan dilanjutkan dengan *post-test* pertemuan keempat lalu *treatment* akan dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pada pertemuan kedua dan ketiga. Hasil dari pengolahan data untuk kelompok eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar dengan penerapan media *audio visual* yang telah dibuktikan pada perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek keterampilan untuk *passing* sebesar 69%, dan aspek pengetahuan untuk *passing* sebesar 39%, Sedangkan pada hasil perhitungan untuk kelompok kontrol terdapat peningkatan pada hasil belajar penerapan media *audio visual* yang telah dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek keterampilan untuk *passing* sebesar 10%, aspek pengetahuan untuk *passing* sebesar 14%. Telah diketahui untuk variabel *passing* kelompok eksperimen mendapat hasil yang meningkat lebih besar dari kelompok kontrol baik dari aspek keterampilan maupun pengetahuan sehingga terdapat pengaruh dari penerapan media *audio visual* melalui pembelajaran futsal terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki dalam.

Kata Kunci : *audio visual*, *passing*, futsal

Abstract

Audio Visual Media is a combination of audio and visual media which can also be interpreted as a medium of sight and hearing. Audio visual media can be a solution to provide variations in the delivery of material in the presentation of learning materials for students who are increasingly difficult. The purposes of this study are: (1) to find out whether there is an effect of the application of audio-visual media on the learning outcomes of passing on futsal, (2) to find out how much influence the application of audio-visual media on the learning outcomes of passing on futsal at Sugio 3 junior high school. The research used quasi-experimental research with a quantitative approach to the Randomized Control Group Pretest-Posttest Design research design. For data collection, researchers used two tests namely knowledge tests using essay questions for students about futsal knowledge and passing skills tests on futsal. Pre-test is given at the first meeting and continued with the fourth post-test meeting then treatment will be conducted during two meetings, namely at the second and third meetings. The results of data processing for the experimental group there is an increase in learning outcomes with the application of audio visual media that has been proven in the calculation of the percentage of influence, namely in the experimental group the aspects of skills for passing by 69%, and aspects of knowledge for passing by 39%, while the results of calculations for groups control there is an increase in learning outcomes of the application of audio visual media that has been proven by calculating the percentage of influence in the experimental group the aspects of skills for passing by 10%, aspects of knowledge for passing by 14%. It is known that the passing variable of the experimental group gets results that are greater than the control group in terms

of both skills and knowledge so that there is an influence from the application of audio-visual media through futsal learning on the results of learning to pass with the foot in.

Keywords: *audio visual, passing, futsal*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral pada suatu pembangunan. Proses pendidikan sendiri tidak bisa dipisahkan dari proses pembangunan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wahana sumber daya manusia agar dapat mengembangkan dirinya. Pendidikan juga salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia untuk jenjang masa depan yang lebih baik, sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk sebuah negara menurut Falaah (2017: 1).

Pendidikan juga sebagai usaha sadar dan terencana bahwasanya pendidikan sebagai bentuk proses yang harus dipikirkan juga dipersiapkan secara matang guna akan berdampak pada saat proses kegiatan pada siswa. Demi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional maka perlu adanya kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan di setiap satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut tersebut menurut Hartono (2013: 2). Salah satunya yaitu pembelajaran PJOK. Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen pendidikan yang bersifat unik dengan memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik untuk kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Al Ardha dkk, 2018). Pembelajaran PJOK juga dapat mempersiapkan siswa agar dapat mengembangkan keterampilan gerak secara maksimal. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran PJOK memberikan kemudahan didalam memahami dan melakukan gerak dasar pada saat kegiatan aktivitas olahraga. Permainan bola besar dalam PJOK dibagi menjadi 4, yaitu: Bola basket, Bola Voly, Sepak bola dan Futsal.

Futsal merupakan salah satu olahraga yang didasari oleh olahraga sepak bola mulai dari teknik dasar juga lapangan yang disederhanakan, namun ada beberapa perbedaan dengan sepak bola yaitu futsal dimainkan oleh lima pemain dan ditempat atau lapangan yang ukurannya relatif lebih kecil dari sepak bola. Futsal dimainkan dengan dua tim dengan tujuan memasukkan bola kedalam gawang lawan yang ukurannya lebih kecil dari gawang sepak bola. Selain itu futsal merupakan olahraga yang sangat memerlukan fisik yang kuat, dan akibatnya bukti dari literatur menunjukkan bahwa tuntutan fisik adalah pertimbangan penting untuk para pelatih agar

menerapkan pelatihan untuk kompetisi (Moree, 2014: 110). Ada teknik-teknik dalam futsal diantaranya kontrol, *dribbling, shooting, chipping* dan *passing*. Menurut Prakoso (2013: 15) *Passing* adalah satu-satunya teknik paling dasar pada permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh setiap pemain yang dominan digunakan dalam melakukan serangan, karena dengan lapangan yang rata dan juga ukuran yang lebih kecil dibutuhkan *passing* yang keras juga akurat. Selain itu *passing* juga dilakukan dengan menggunakan kaki bagian luar, punggung kaki, ujung kaki, dan juga kaki dalam. *Passing* sendiri dominan pada umumnya dilakukan dengan menggunakan kaki dalam (Asbanu, 2013: 2).

Pembelajaran materi futsal harus tetap tersampaikan kepada siswa dimana dalam materi futsal terdapat materi *passing* kaki dalam oleh sebab itu guru diharapkan mampu menggunakan model atau metode yang tepat guna tetap tersampainya materi pembelajaran futsal tersebut. Proses pembelajaran dalam kelas, tugas guru adalah memberikan pembelajaran kepada siswanya dengan menyediakan kondisi belajar yang maksimal. Menyadari bahwasanya tugas guru yang dituntut guna mengupayakan situasi belajar yang bisa meningkatkan perhatian kepada siswa, untuk mendorong serta membangkitkan aktivitas siswa. Jadi upaya yang bisa dilakukan oleh para pendidik agar dapat menciptakan situasi belajar yang membuat siswa lebih semangat juga termotivasi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Menurut Ramdhani (2015: 175) media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan juga informasi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, pada dasarnya jenis media pembelajaran ini memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan. Jadi perlu dibuat perencanaan yang sistematis pada saat menggunakan media pembelajaran.

Metode pembelajaran yang dianggap kreatif dan efektif adalah pembelajaran berupa media *audio visual*. Media *audio-visual* dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti gambar, suara, teks, dan video, yang menjadikan aplikasi interaktif multi indera terintegrasi ataupun presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang. (Idris, 2018: 33). Dengan cara ini metode pembelajaran futsal di SMP Negeri 3 Sugio akan lebih bervariasi

sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan materi yang telah tersampaikan oleh guru dan juga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyaknya kepemilikan *hand phone* pada peserta didik juga merupakan faktor pendukung sehingga setiap siswa bisa memiliki atau mendapatkan materi (video) yang disampaikan oleh guru. Jadi tidak hanya belajar pada saat kegiatan di sekolah, melainkan siswa juga bisa memahami dan mempelajari lebih dalam ketika di luar kegiatan di sekolah. Dengan memberikan materi (video) kepada siswa, masing-masing siswa dapat memahami juga menguasai teknik-teknik yang telah diberikan oleh guru khususnya materi *passing*.

Penggunaan media *audio visual* juga sangat penting untuk memberi fasilitas kepada siswa pada saat melakukan pembelajaran yang bertujuan agar siswa bisa menerima materi yang disampaikan lebih maksimal. Dalam melakukan penyajian bahan ajar kepada siswa yang semakin sulit maka media audio visual menjadi solusi yang bermanfaat untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif (Ichwanuddin, 2018: 18) sebagai mana contohnya, guru menyampaikan teknik-teknik dasar *passing* beserta langkah-langkah melakukannya dalam pembelajaran futsal dengan menggunakan media *audio visual* (video) kepada siswa, selanjutnya juga akan berikan materi menggunakan media *audio visual* (video) guru dapat memberikan praktek di lapangan agar siswa nantinya dapat berpartisipasi aktif juga mampu dengan mudah memahami materi yang telah tersampaikan. Harapannya dengan adanya media *audio visual* (video) siswa di SMPN 3 Sugio mampu melakukan teknik-teknik dasar futsal khususnya teknik *passing* dengan baik dan benar.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, maka akan dilakukan penelitian, “Penerapan Media *Audio Visual* Melalui Pembelajaran Futsal Terhadap Hasil Belajar *Passing Kaki* Dalam (Studi pembelajaran Futsal Pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sugio Lamongan)”.

METODE

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui apakah ada hubungan sebab akibat antara variabel. Ciri-ciri pada penelitian eksperimen yaitu mendapat perlakuan (*treatment*) yang dilakukan terhadap subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018: 79).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest design*, desain ini relatif mendekati sempurna,

mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. (Maksum, 2018: 114). Waktu pengambilan data dalam penelitian ini dimulai pada tanggal 13 April, 20 April, 27 April, 4 Mei 2019 dan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan selama (1 bulan) tiap pertemuan 3 x 40 menit sesuai jam pelajaran PJOK SMP Negeri 3 Sugio.

Populasi menurut Maksum (2018: 63) adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk dapat diteliti, yang nantinya digeneralisasikan. Generalisasi diartikan juga suatu cara untuk pengambilan kesimpulan pada kelompok individu ataupun objek yang lebih luas. Pada penelitian ini populasinya yaitu keseluruhan kelas VIII SMP Negeri 3 Sugio yang berjumlah 6 kelas yang terdiri dari 165 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan metode *Cluster Random Sampling* yaitu yang pertama dengan menyiapkan daftar nama kelas dari 6 kelas yang ada pada kelas VIII, lalu memanggil masing-masing ketua kelas VIII, selanjutnya akan dilakukan pengundian untuk dijadikan sampel. Terdapat 4 (empat) kertas yang tidak terdapat tulisan apapun dan terdapat 2 (dua) kertas yang tertulis kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.. Setelahnya yang keluar sebagai sampel yaitu kelas VIII A sebagai kelompok kontrol dan VIII B sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu: (1) tes pengetahuan dan (2) tes keterampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang media audio visual melalui pembelajaran futsal terhadap hasil belajar *passing kaki* dalam.

Tabel 1. Nilai rata-rata Pengetahuan dan Keterampilan Pada Kedua Kelompok

Variabel	Kel Eksperimen				Kel Kontrol			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
Pengetahuan	63,08	13,99	88,15	13,35	61,77	9,85	70,58	19,05
Keterampilan	46,90	10,41	79,40	8,55	46,68	13,34	51,78	17,52

Dari tabel 1. dapat disimpulkan bahwa pada variabel pengetahuan, keadaan *pre-test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 63,08, nilai standart deviasi sebesar 13,99 dengan kelompok kontrol nilai mean yang dihasilkan sebesar 61,77, nilai standart deviasi sebesar 9,85. Setelah

diberikan treatment selama dua kali menunjukkan hasil peningkatan pada semua kelompok dengan nilai *post-test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 88,15, nilai standart deviasi sebesar 13,35 sedangkan kelompok kontrol menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 70,58, nilai standart deviasi sebesar 19,05. Terjadi peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Variabel keterampilan, keadaan *pre-test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 46,90 nilai standart deviasi sebesar 10,41 dengan kelompok kontrol nilai mean yang dihasilkan sebesar 46,68, nilai standart deviasi sebesar 13,34. Setelah diberikan treatment selama dua kali menunjukkan hasil peningkatan pada semua kelompok dengan nilai *post-test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 79,40, nilai standart deviasi sebesar 8,55 sedangkan kelompok kontrol menunjukkan nilai mean yang dihasilkan sebesar 51,78, nilai standart deviasi sebesar 17,52. Terjadi peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan <i>Passing</i>	Kontrol	Pre Post	0,19 0,13	0,01 0,20	Tidak Normal Normal
	Eksperimen	Pre Post	0,34 0,29	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal
Keterampilan <i>Passing</i>	Kontrol	Pre Post	0,24 0,22	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal
	Eksperimen	Pre Post	0,23 0,19	0,00 0,01	Tidak Normal Tidak Normal

Dari tabel 3. dapat diketahui variabel tidak berdistribusi normal. Karena nilai sig > 0,05. Sehingga uji beda menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

Tabel 3. Uji Beda Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar *Passing* Kaki Dalam Penerapan Media Audio Visual

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan <i>Passing</i>	Eksperimen	Pre Post	63,08 88,15	25,07	39%	-4,45	0,00
	Kontrol	Pre Post	61,77 70,58	8,81	14%	-3,60	0,00
Keterampilan <i>Passing</i>	Eksperimen	Pre Post	46,90 79,40	32,50	69%	-4,45	0,00
	Kontrol	Pre Post	46,68 51,78	5,10	10%	-4,02	0,00

Catatan: Dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila < 0,05.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa pada variabel hasil belajar pengetahuan *passing* kelompok kontrol menunjukkan peningkatan sebesar 14%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -3,60 dan sig sebesar 0,00 < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 39%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -4,45 dan sig sebesar 0,00 < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen diberikan treatment selama dua kali pertemuan menggunakan media audio visual yang membuat siswa aktif bertanya dan berdiskusi pada saat pembelajaran treatment berlangsung, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh gurunya.

Variabel hasil belajar keterampilan *passing* kelompok kontrol menunjukkan peningkatan sebesar 10%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -4,02 dan sig sebesar 0,00 < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 69%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -4,45 dan sig sebesar 0,00 < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment selama dua kali pertemuan menggunakan media audio visual siswa langsung mencoba gerakan apa yang telah ditayangkan melalui media audio visual, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh gurunya

Berdasarkan pada tabel 3 maka pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* futsal pada hasil belajar pengetahuan dan keterampilan untuk kelompok eksperimen memiliki nilai sig 0,00 < 0,05. Membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan.

**PENUTUP
Simpulan**

Dari hasil rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada pembelajaran futsal di SMP Negeri 3 Sugio, maka hasil peneliti ini dapat menyimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh pada penerapan media audio visual melalui pembelajaran futsal terhadap hasil belajar *passing* kaki dalam dengan nilai p=0,00.
2. Besarnya pengaruh penerapan media audio visual melalui pembelajaran futsal terhadap hasil belajar *passing* kaki dalam karena hal ini dapat dibuktikan pada perhitungan presentase pengaruh sebesar 39% untuk ranah pengetahuan *passing* dan 69% untuk ranah keterampilan *passing*.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan media audio visual tidak hanya digunakan pada materi futsal saja melainkan semua materi pembelajaran PJOK.
2. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif juga lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain agar termotivasi juga dapat mencari informasi pada penelitian yang terlampir ini, dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ardha, M. A., Yang, C. B., Adhe, K. R., Khory, F. D., Hartoto, S., & Putra, K. P. (2018). Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 212: Hal: 587–592.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icei-8.2018.129>
- Idris, A.T., Shamsuddin, I.M., Arome, A.T., & Aminu, I. 2018. *Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State*. Science Department, Funtaj International School, Abuja, : Nigeria. Vol. 6, No. 2: Hal. 33-37.
- Asbanu, R., Kaswari., & Triansyah, A. 2013. *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Passing Bola Futsal Pada Ektrakurikuler di SMPN 3 Pontianak*. Pontianak : Untan Pontianak.
- Falaah, Rahma Anugerah. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung*: Skripsi
- Hartono, S., Wahyudi, H., Sulistyarto, S., Ashadi, K., Bawono, M.N., Kristiandaru, A., Christina, S., Nurhasan., & Jatmiko, T. 2013. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press
- Ichwanuddin, Risqi. 2018. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan futsal*. Surabaya : Unesa University Press. Vol. 06, No. 01: Hal. 18-24.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Morre, R., Bullough, S., Goldsmith, S., Edmondson, L. 2014. *A Systematic Review of Futsal Literature*.

American: Sheffield Hallam University. Vol. 2, No. 3: Hal. 108-116.

Ramdhani, Muhammad Ali. 2015. *The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Prakoso, Drajat Bagus. 2013. *Minat Bermain Futsal di Jenis Lapangan Vinyil Parquette Rumput Sintetis Dan Semen Pada Pengguna Lapangan di Semarang*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. Vol. 2, No. 2: Hal. 14-18.

