

## **PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP PENGUASAAN TEKNIK *SMASH* KEDENG (STUDI PADA EKSTRAKURIKULER SEPAK TAKRAW SMP NEGERI 2 GEDEG KABUPATEN MOJOKERTO)**

**Heni Eka P.**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

**Sudarso**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Proses belajar-mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian komunikasi, proses penyampaian pesan dari sumber melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. *Smash* kedeng adalah pukulan *smash* yang dilakukan dengan menjulurkan kaki ke atas mengejar bola, tidak dilakukan dengan putaran badan (*salto*) di udara. Dalam pengajaran materi *smash* kedeng ini menggunakan media *audio visual* guna untuk meningkatkan hasil belajar *smash* kedeng.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya media *audio visual* terhadap penguasaan teknik *smash* kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw sebanyak 24 siswa. Instrumen penelitian ini berupa tes *smash* kedeng dengan pengambilan data dengan cara *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian yang didapat adalah terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap penguasaan teknik *smash* kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan T-Test sampel sejenis bahwa nilai  $t_{hitung}$  (18,02) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,069) dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan besar pengaruh media *audio visual* terhadap penguasaan teknik *smash* kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto yaitu sebesar 21,53%.

**Kata Kunci:** Media *Audio visual*, *Smash* Kedeng.

### **Abstract**

Sport has the important role in national development and needs to be treated and developed. Training centers, clubs, and extracurricular activities should increase spritual health, character, discipline, sportmanship, and the development of sporting achievement that can to be active participantin sports activities, especially in "sepak takraw". "Kedeng smash" is a smash that that is done by sticking a leg up to chase the ball, it is not done with body rotation (*somersault*) in the air. Using audio visual as media in teaching kedeng smash to improve kedeng smash outcomes.

The purpose of this study is to determine the effect and the influences of audio visual as a media for smash kedeng technique in the extracurricular at SMPN 2 Gedeg, Mojokerto. This research is experimental study. The paticipants of this research are 24 students. The data instrument of this research is pre test and post test.

The results are obtained audio visual media influence to master kedeng smash technique in sepak takraw extracurricular junior high school of Mojokerto city. It showed from the calculation of the t-test (18,02) is greater from tabel (2,069) by using 5% significant and the influence audio visual media for mastering smash kedeng technique in sepak takraw extracurricular SMPN 2 Gedeng, Mojokerto are 21,53%.

**Keywords:** Audio visual media, Smash Kedeng.

### **PENDAHULUAN**

Pembinaan serta pengembangan olahraga mempunyai peranan dalam pembangunan nasional perlu dibina dan dikembangkan. Melalui pusat-pusat pelatihan atau klub-klub, serta salah satunya melalui kegiatan ekstrakurikuler hendaknya peningkatan kesehatan rohani, watak, disiplin, sportifitas, serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional untuk

memasyarakatkan olahraga, serta upaya untuk mendorong masyarakat agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan olahraga terutama olahraga sepak takraw.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga

kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Sepak takraw adalah suatu permainan yang menggunakan bola yang terbuat dari rotan atau fiber (takraw), dimainkan di atas lapangan yang datar berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Ditengah-tengah dibatasi oleh jaring atau net seperti permainan Bulutangkis (Sulaiman, 2004:4).

Adapun untuk bermain sepak takraw dengan baik seorang pemain harus menguasai teknik dasar dan teknik khusus. Teknik dasar sepak takraw antara lain adalah sepakan (*smash* kedeng, sepak kuda atau kura, sepak cungkil, menapak, sepak badek atau simpuh), *Heading* (main kepala), mendada, memaha, dan membahu. Selain teknik dasar dalam permainan sepak takraw dimaksud, seorang pemain harus pula menguasai teknik khusus bermain sepak takraw. Teknik khusus bermain sepak takraw adalah cara-cara bermain sepak takraw yang meliputi sepak mula, menerima sepak mula, mengumpan, *smash*, dan *block* atau menahan. Tanpa dikuasainya teknik tersebut, permainan sepak takraw tidak mungkin dilaksanakan dengan baik dan sempurna.

Berkaitan dengan usaha-usaha dan bentuk-bentuk latihan yang diberikan dan diterapkan dalam melatih teknik *smash* kedeng. Penggunaan media atau alat bantu latihan dapat dipergunakan dalam proses latihan. 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.

Penggunaan media *audio visual* dalam latihan *smash* khususnya dalam melatih *smash* kedeng siswa dapat melihat, mengamati, memperhatikan dan mengembangkan dengan suatu pola gerakan tertentu dan kemudian mengingat kembali gerakan tersebut. Sehingga akan mempermudah siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan gerakan *smash* kedeng dengan baik karena media *audio visual* ini bisa diputar dan diulang-ulang dengan mudah.

Mengingat betapa pentingnya teknik *smash* dalam permainan sepak takraw maka diharapkan dengan pemberian model latihan menggunakan media *audio visual* ini mampu menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan teknik *smash* kedeng. Hal tersebut juga bisa dijadikan acuan bagi pelatih atau pembina menerapkan model latihan menggunakan media yang tepat, sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan *smash* kedeng dengan mudah dan prestasi siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul pengaruh media *audio visual* terhadap penguasaan teknik *smash* kedeng, pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto.

Tujuan diadakan penelitian yaitu; untuk mengetahui perbedaan dan seberapa besar pengaruh penguasaan teknik pada penggunaan media *audio visual* terhadap

penguasaan teknik *smash* kedeng, pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto.

## Hakekat Sepak Takraw

### 1. Sepak takraw

Sepak takraw adalah suatu permainan yang dimainkan diatas lapangan empat persegi panjang berukuran 13,40 m x 6,10 m rata, baik terbuka maupun tertutup serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh jaring (net), dan bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik yang dianyam bulat. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari tiga pemain. Tujuan dari permainan ini adalah mengembalikan bola kelapangan lawan (PB PERSETASI, 1998: 29).

Permainan sepak takraw yang dipergunakan terutama adalah kaki. Bola dimainkan dengan memantulkan lewat jaring (net). Permainan sepak takraw berlangsung tanpa menggunakan tangan untuk memukul bola bahkan bola tidak boleh menyentuh lengan. Bola hanya boleh menyentuh atau dimainkan oleh kaki, pada dada, bahu, dan kepala. Permainan sepak takraw diawali dengan sepak mula sebagai servis yang dilakukan oleh *tekong*. Sepak mula dilakukan *tekong* atas lambungan bola oleh pelambung yang diarahkan ke *tekong*. Pelambung adalah salah satu pemain depan, pada waktu dia melambungkan bola ke arah *tekong*, *tekong* harus berada di dalam lingkaran yang telah disediakan. Begitu juga *tekong*, pada waktu melakukan sepak mula salah satu kakinya harus tetap berada di dalam lingkaran tempat *tekong* melakukan sepak mula. *Tekong* mengarahkan bola ke daerah lawan melalui atas net (jaring), di lain pihak lawan harus menerima bola itu dan mengembalikan ke daerah lawan. Dalam hal ini mereka diberi kesempatan menyentuh bola sebanyak tiga kali (Prawirasaputra, 2000: 5).

Untuk bisa bermain sepak takraw dengan baik maka pemain harus bisa melakukan teknik dasar sepak takraw dan juga teknik khusus sepak takraw. Untuk teknik khusus sepak takraw diantaranya yaitu *smash*. *Smash* merupakan gerak kerja yang terpenting dan merupakan gerak terakhir dari gerak kerja serangan. Kegagalan melakukan *smash* kelapangan lawan akan memberi peluang kepada pihak lawan untuk menyerang balik atau bola mati dilapangan sendiri ataupun keluar meninggalkan lapangan permainan. Sebaliknya keberhasilan *smash* membuat *point* atau angka buat regu penyerang atau kesempatan untuk memindahkan bola kembali bila pihak lawan yang melaksanakan sepak mula. Disini jelaslah bahwa kedua apit itu perlu mempunyai kemampuan yang baik tentang *smash* (Darwis dan Penghulu, 1992: 69). Salah satu *smash* dalam sepak takraw yaitu *smash* kedeng. *Smash* kedeng yaitu *smash* yang dilakukan dengan menggunakan kaki, untuk itu pemain apit kiri dan apit kanan yang mempunyai banyak kesempatan untuk melakukan *smash* dalam menyerang lawan perlu dilatih dengan

baik agar mempunyai kemampuan atau *skill smash* yang baik (Darwis dan Penghulu, 1992: 69).

## 2. *Smash*

*Smash* adalah salah satu teknik permainan sepak takraw. *Smash* merupakan serangan terakhir yang banyak menghasilkan angka. Untuk dapat melakukan *smash* yang baik seorang pemain harus menguasai teknik *Smash* dengan baik. Penguasaan *smash* tersebut dapat dilatih dengan cara atau metode tertentu. *Smash* dapat dilakukan dengan menggunakan kepala dan dapat dilakukan juga dengan kaki. Tetapi sebagian besar pemain melakukan *Smash* dengan menggunakan kaki, karena *smash* yang dilakukan dengan menggunakan kaki hasilnya akan lebih keras dibanding menggunakan kepala. *smash* dalam sepak takraw ada beberapa macam antara lain: *smash* gulung, *smash* gunting, *smash* kedeng, *smash* lurus dan *smash* telapak kaki (Panduan Bermain Sepak Takraw Pemula, 2003: 40). Keberhasilan *smash* akan membuat atau menambah *point* atau angka bagi penyerang.

Adapun teknik *Smash* yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian dipusatkan pada bola
- b. Jangan ragu-ragu untuk melakukan *smash*, ambillah keputusan yang tepat
- c. Tentukan ke mana *smash* akan diarahkan
- d. Melompat dengan ketinggian secukupnya sesuai dengan keperluannya, bila perlu lebih tinggi lagi agar *Smash*-nya sempurna.
- e. Memukul bola saat lompatan tertinggi.
- f. Waktu *smash* net atau jaring jangan sampai tersentuh.
- g. Mata diarahkan ke bola. (Darwis dan Penghulu, 1992:70)

## 3. *Smash* Kedeng

*Smash* kedeng adalah pukulan *smash* yang dilakukan dengan menjulurkan kaki ke atas mengejar bola, tidak dilakukan dengan putaran badan (*salto*) di udara. *Smash* kedeng dilakukan dengan memukul bola dengan kaki kanan ataupun kiri (Sulaiman, 2008:33).

*Smash* kedeng adalah pukulan *smash* yang dilakukan dengan menjulurkan kaki ke atas mengejar bola, tidak dilakukan dengan putaran badan (*salto*) di udara. *Smash* kedeng dilakukan dengan memukul bola dengan kaki kanan ataupun kiri. Cara melakukan *smash* kedeng: Sikap awal berdiri membelakangi net, awalan harus dilakukan dengan cepat dengan cara melangkah atau lari kecil menuju arah datangnya bola, kemudian menolak ke atas dengan bertumpu pada salah satu kaki terlebih dahulu, kemudian segera diikuti dengan merendahkan badan dengan jalan menekuk lutut agak ke bawah, tolakan kaki tumpu ke atas secara eksplosif dengan bantuan lengan, luruskan tungkai serta putar badan (*pinggul*, *punggung*, *bahu*) ke arah dalam kemudian lakukan *smash* kedeng dengan putaran *pinggul* dan *punggung*. Gerakan ikutan dimulai dari tungkai, tungkai, *punggung*, *bahu* dan lengan secara bersamaan berputar ke arah luar,

kemudian tungkai ditarik ke bawah dan mendarat dengan ke dua kaki.

## Definisi Penguasaan Teknik *Smash* Kedeng

Penguasaan teknik *smash* kedeng merupakan kemampuan *smash* yang dikuasai oleh siswa pada suatu pembelajaran atau latihan. Kemampuan *smash* kedeng bisa diukur dengan menggunakan beberapa tes. Salah satu tes yang bisa digunakan untuk mengetahui kemampuan *smash* kedeng adalah menggunakan tes ketrampilan *smash* dari DINPORA Provinsi Jawa Tengah yang bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Semarang, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sampel dipanggil satu persatu menurut daftar yang telah disusun
2. Sampel yang dipanggil memasuki lapangan dan pada posisi siap untuk melakukan *smash* kedeng.
3. Setelah pengumuman dan peserta tes siap maka tes segera dimulai.
4. Pengumuman mengumpangkan bola tinggi di atas net kemudian peserta tes mengejar bola dan berusaha untuk dapat men-*smash* bola dengan sempurna. Kesempatan melakukan *smash* adalah sebanyak sepuluh kali. *Smash* dianggap sah apabila bola di tempat sasaran yang telah ditentukan nilainya. Jika bola jatuh di antara dua sasaran, nilai yang telah dihitung adalah nilai yang besar. Dan *smash* yang dianggap gagal apabila bola menyangkut di net dan jika bola keluar atau jatuh di luar lapangan.
5. Jika bola umpan melebihi net ataupun tidak tepat pada peserta tes maka diulang kembali.
6. Nilai akhir adalah jumlah skor yang didapat dari jumlah sepuluh kali *smash* yang telah dilakukan.
7. Gambar lapangan yang digunakan untuk tes *smash* kedeng.

## Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Teknik *Smash* Kedeng

Penguasaan teknik *smash* kedeng sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pembinaan fisik secara khusus untuk pemain sepak takraw, walaupun antara faktor fisik dan umum selalu berjalan searah. Dalam melakukan teknik *smash* ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan, antara lain *stamina*, *koordinasi*, *keseimbangan*, dan *ketepatan (Accuracy)*. Adapun masing-masing faktor tersebut menurut Darwis dan Penghulu (1992:118-119) adalah sebagai berikut:

1. *Stamina*
2. *Koordinasi*
3. *Keseimbangan*
4. *Ketepatan (Accuracy)*

## Hakekat Media *Audio Visual*

### 1. Pengertian Media *Audio visual*

Dalam kamus umum bahasa Indonesia (Badudu, 2001:91) *Audio visual* adalah alat peraga yang bersifat dapat dilihat dan didengar. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Disamping

sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming dalam Arsyad (2007:3), adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar- siswa dan isi pelajaran. Gagne dalam Arsyad (2007:4), secara *emphisit* mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, tape *recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media *audio visual* dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi *audio visual* dapat digunakan untuk:

1. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
2. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang jauh dari lokasi.
3. Menjadikan model yang akan ditiru siswa.
4. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah (Arsyad, 2007:149).

## 2. Kelebihan Media *Audio visual*

Adapun beberapa kelebihan dalam penggunaan media *audio visual* adalah sebagai berikut:

- a. Menarik, bahwa pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (media visual), sekalipun dengan pendengaran (media audio), dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami materi latihan yang disampaikan. Salah satu keuntungan menggunakan media *audio visual* adalah tampilannya dapat dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk mempelajarinya.
- b. Bisa menampilkan gambar, grafik diagram ataupun cerita.
- c. Variatif, karena jenisnya beragam, pelatih/pembina dapat menggunakan bergam film, tiga dimensi atau empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif dan tidak membosankan bagi para siswa.

## 3. Manfaat media *audio visual*

Adapun beberapa manfaat *audio visual* adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah orang menyampaikan dan menerima pembelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
- c. Mengekalkan pengertian yang didapat.

## Hakekat Pengaruh Media *Audio visual* Terhadap Penguasaan Teknik *Smash* Kedeng

Pengaruh media *audio visual* terhadap penguasaan teknik *smash* kedeng adalah perubahan penguasaan teknik yang terjadi akibat dari treatment *smash* kedeng dan perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar mengajar pada *smash* kedeng dengan hasil tes *smash* dan berhasil dalam memperoleh suatu ilmu, yaitu ilmu tentang pelajaran olahraga sepak takraw. Bagi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw mendapatkan hasil yang maksimal.

Sesuai dengan karakteristik media *audio visual* yang banyak kelebihan serta manfaatnya untuk pembelajaran atau latihan seperti yang sudah dijelaskan pada sub bab di atas maka media *audio visual* ini cocok atau bisa digunakan untuk latihan *smash* kedeng karena karakteristik *smash* kedeng yang perlu inovasi untuk proses latihannya, serta membutuhkan pengulangan yang sering, dan memperjelas gerakan dengan cara dipercepat atau diperlambat dengan tujuan siswa bisa lebih menguasai *smash* kedeng.

## METODE PENELITIAN

### Jenis penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*), dengan pendekatan kuantitatif, yang artinya sebuah penelitian yang dilakukan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dengan peneliti sebagai instrumen (Maksum, 2009:15).

### Desain penelitian

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan peneliti yang dirumuskan (Maksum, 2009:48). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”.

### Variabel Penelitian

Menurut Maksum (2009: 28) variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Pada penelitian ini variabelnya adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : media *audio visual*.

Variabel terikat: penguasaan teknik *smash* kedeng.

### Subjek Penelitian

Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksudkan untuk diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 102) populasi diartikan sebagai keseluruhan subyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atau semua siswa SMPN 2 Gedeg yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw yang berjumlah 24 siswa.

### Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah menggunakan tes ketrampilan *smash* dari DINPORA Provinsi Jawa Tengah yang bekerja sama dengan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Semarang, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sampel dipanggil satu persatu menurut daftar yang telah disusun

2. Sampel yang dipanggil memasuki lapangan dan pada posisi siap untuk melakukan *smash* kedeng.
3. Setelah pengumpan dan peserta tes siap maka tes segera dimulai.
4. Pengumpan mengumpankan bola tinggi di atas net kemudian peserta tes mengejar bola dan berusaha untuk dapat men-*smash* bola dengan sempurna. Kesempatan melakukan *smash* adalah sebanyak sepuluh kali. *Smash* dianggap sah apabila bola di tempat sasaran yang telah ditentukan nilainya. Jika bola jatuh di antara dua sasaran, nilai yang telah dihitung adalah nilai yang besar. Dan *smash* yang dianggap gagal apabila bola menyangkut di net dan jika bola keluar atau jatuh di luar lapangan.
5. Jika bola umpan melebihi net ataupun tidak tepat pada peserta tes maka diulang kembali.
6. Nilai akhir adalah jumlah skor yang didapat dari jumlah sepuluh kali *smash* yang telah dilakukan.
7. Gambar lapangan yang digunakan untuk tes *smash* kedeng.

**Teknik Pengumpulan Data**

1. Pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :
  - a. Membuat daftar seluruh nama siswa yang akan dijadikan sampel penelitian.
  - b. Pelaksanaan pembelajaran *smash* kedeng tanpa menggunakan media *audio visual*
  - c. Setelah semua materi disampaikan maka siswa tersebut harus melakukan tes *smash* kedeng dari hasil pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya.
  - d. Pelaksanaan pembelajaran *smash* kedeng (*treatment*) dengan menerapkan media *audio visual*.
  - e. Setelah *treatment* selesai dilaksanakan maka pada akhir pembelajaran siswa tersebut harus melakukan tes *smash* kedeng dari pembelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan media *audio visual*.
2. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
  - a. *Liquid Crystal Display Projector*.
  - b. *Stopwatch*
  - c. Ruang Multimedia
  - d. *Roll meter*.
  - e. Lapangan takraw.
  - f. Laptop
  - g. *Video* pembelajaran *smash* kedeng
  - h. Peluit
  - i. Bola takraw
  - j. Alat tulis
  - k. *Camera digital* untuk dokumentasi..

**Teknik Analisis Data**

1. Mean (Rata-rata)

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah nilai  
 N = jumlah individu (Maksum, 2009: 16)

2. Standart deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

SD = Standart Deviasi  
 X = Nilai dari individu  
 n = jumlah *sample* (Martini, 2007: 23)

3. Varian

$$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S<sup>2</sup> : Varian sampel  
 X<sup>2</sup> : Total sampel yang di kuadratkan  
 X : Jumlah hasil sampel  
 N : Banyak sampel (Martini, 2007: 21)

4. Uji Normalitas

$$\chi^2 = \sum \frac{(FO - FE)^2}{FE}$$

Keterangan :

$\chi^2$  : Kuadrat Chi (*Chi Square*)  
 FO : Frekwensi observasi (pengamatan)  
 FE : Frekwensi ekspetasi (harapan)

Kriteria :

$\chi^2$  hitung  $\geq \chi^2$  tabel = Normal  
 $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel = Tidak normal (Martini, 2007:39)

Tapi dalam perhitungan penelitian ini menggunakan program SPSS (Siregar, 2010: 245).

5. T-Test sampel sejenis

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan:

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pretest-posttest)  
 N = Jumlah sampel (Maksum, 2009:25)

6. Besarnya Peningkatan

Untuk mengetahui peningkatan dapat diketahui dengan rumus:

$$\text{Peningkatanya} = \frac{M_D}{M_{PRE}} \times 100\%$$

Md : *Mean* dari selisih *Pre-test* dan *pos-test*  
 M<sub>Pre</sub> : *Mean* dari *Pre-test* (Maksum, 2009:46)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi data**

**Tabel 1. Hasil penguasaan teknik smash kedeng**

Deskriptif	Pre-test	Post-test
Rata-rata / Mean	16,63	20,21
Standart Deviasi (SD)	1,97	1,41
Varians (S <sup>2</sup> )	3,897	2,00
Nilai Terendah	13	18
Nilai Tertinggi	21	23

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.1 di atas maka telah tercantum hasil data yang diperoleh hasil penguasaan teknik smash kedeng memiliki hasil rata-rata pre-test 16,63 dan post-test 20,21 dengan standart deviasi pre-test 1,97 dan post-test 1,41 yang memiliki nilai varians pre-test 3,897 dan post-test 2,00. Dengan nilai terendah pre-test sebesar 13 dan post-test sebesar 18. Untuk nilai tertinggi pre-test sebesar 21 dan post-test sebesar 23.

**Analisis Statistik**

**1. Syarat uji hipotesis**

a. Uji normalitas

**Tabel 2 Hasil pengujian normalitas**

Pengujian	Hasil	Nilai Alpha	Keterangan
Pre-Test	0,464	0,05	Signifikan
Post-Test	0,230	0,05	Signifikan

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari pre-test dan post-test hasil penguasaan teknik smash kedeng diperoleh nilai signifikansi (*Asymp.Sig. 2-tailed*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 sehingga diputuskan terima H<sub>0</sub> yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

**Hasil Penelitian**

1. Pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng

**Tabel 4 Hasil perhitungan uji-t**

Variabel	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng	18,02	2,069	Signifikan

Penjelasan tabel di atas adalah nilai t<sub>hitung</sub> dan nilai t<sub>tabel</sub>, maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak karena nilai t<sub>hitung</sub> 18,02 > nilai t<sub>tabel</sub> 2,069. Dengan demikian ada pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto.

2. Besar peningkatan terhadap penguasaan teknik smash kedeng

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diketahui besarnya pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada

ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto yaitu sebesar 21,53%.

**Pembahasan**

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto.

Hasil belajar yang terjadi akibat dari treatment smash kedeng dan perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar mengajar pada smash kedeng dengan hasil tes smash dan berhasil dalam memperoleh suatu ilmu, yaitu ilmu tentang pelajaran olahraga sepak takraw. Bagi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw mendapatkan hasil yang maksimal.

Dari hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui data penguasaan teknik smash kedeng memiliki hasil rata-rata pre-test 16,63 dan post-test 20,21 dengan standart deviasi pre-test 1,97 dan post-test 1,41 yang memiliki nilai varians pre-test 3,897 dan post-test 2,00. Dengan nilai terendah pre-test sebesar 13 dan post-test sebesar 18. Untuk nilai tertinggi pre-test sebesar 21 dan post-test sebesar 23.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara pre-test dan post-test dilakukan dengan uji-t. Dari hasil uji-t pada kelompok pre-test dan kelompok post-test menunjukkan bahwa harga t<sub>hitung</sub> (18,02) lebih besar dari t<sub>tabel</sub> (2,069) dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Sehingga dengan demikian maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Jadi ada pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Besarnya pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto yaitu sebesar 21,53%. Jadi dengan demikian lebih meningkat penguasaan teknik smash kedeng jika diberikan pemberian media audio visual yang memberikan pengaruh yang positif terhadap penguasaan teknik smash kedeng.

**PENUTUP**

**Simpulan**

1. Terdapat pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t bahwa nilai t<sub>hitung</sub> (18,02) > t<sub>tabel</sub> (2,069) dengan menggunakan taraf signifikan 5%.
2. Besar pengaruh media audio visual terhadap penguasaan teknik smash kedeng pada ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto yaitu sebesar 21,53%.

**Saran**

1. Terbukti bahwa ekstrakurikuler sepak takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto sudah baik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak takraw. Tetapi perlu ditingkatkan lagi

agar mempunyai kemampuan belajar permainan sepak takraw untuk mencetak berprestasi.

2. Diharapkan untuk guru dalam setiap melakukan pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak takraw agar menggunakan media *audio visual* dalam penguasaan teknik *smash* kedeng karena siswa akan tahu betul gerak dan tidak jenuh terhadap permainan sepak takraw pada penguasaan teknik *smash* kedeng.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badudu. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Darwis, R., dan Penghulu, D. B. 1992. *Olah Raga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta: Depdikbud.
- DINPORA Jateng dan FIK UNNES. 2009. *Penyusunan tes ketrampilan dan tes fisik sepak takraw bagi atlet putera*. Semarang.
- Maksum, A, 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Martini. 2007. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: UNESA University Press Anggota IKAPI.
- PB. PERSETASI. 1998. *Sepak Takraw*. Jakarta.
- Prawirasaputra, S. 2000. *Sepak Takraw*. Jakarta: Depdikbud.
- Sulaiman. 2008. *Sepak Takraw*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.

