

PENGARUH PENERAPAN AUDIO VISUAL TERHADAP TEKNIK PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA SISWA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMPN 2 CANDI SIDOARJO

Muhammad Choirul Nasrullah

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, Choirul.FIK@gmail.com

Junaidi Budi Prihanto

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Audio visual merupakan kombinasi dari audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru sebagai fasilitator belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui beda pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal, 2. Untuk mengetahui seberapa besar beda pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 2 Candi Sidoarjo. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *randomized control group pretest - posttest design*. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil perhitungan uji wilcoxon *test* dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 2 Candi Sidoarjo. Hasil dari perhitungan wilcoxon signifikan lebih kecil dari α ($,000 < 0,05$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan $< \alpha$ dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor 94,50%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan audio visual.

Kata Kunci : Audio visual, Hasil *passing* pada permainan futsal.

Abstract

Audio Visual is combined from Audio and Visual or can be called look-hear mediation. Audio visual can be a method of teaching students to be completed and be the best. Sometimes this mediation for limited certain can be replaced by actor and duty teacher for facilitator of learning. The purpose of observation is 1. To know how different of effect application audio visual for result passing to futsal player. 2. To know how many different of effect application audio visual to result shooting for futsal player and participant Futsal extracurricular at Junior High School 2 Candi Sidoarjo. The method of observation is experiment appearance with quantitative design observation *randomized control group pretest - posttest design*. This result observation from calculation wilcoxon experiment test shows different of effect application audio visual to result shooting for futsal player and participant Futsal extracurricular at Junior High School 2 Candi Sidoarjo. The result of calculation Wilcoxon significant smaller than from Alpha ($,000 < 0,05$) so that based on the certainty if significant $< \alpha$ with standard significant 5% so H_a accept and H_0 reject although result from calculating percentage effect between pretest result and posttest with 94,50% score. From data can be concluded that there are some effect after given treatment with use audio visual.

Keywords : Audio Visual , Result of passing at player futsal

PENDAHULUAN

Pendidikan formal merupakan belajar yang menunjukkan ada perubahan yang bersifat positif sehingga pada tahap akhir akan di dapat keterampilan,

kecakapan dan pengetahuan baru. Menurut Undang - Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa : Mencapai tujuan satuan pendidikan tersebut terdapat dua kegiatan penting yang dilaksanakan di

sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Menurut Rohmad Mulyana (2004) Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang sering dilakukan di ruang kelas dengan orientasi peningkatan kemampuan akademis, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa pada pengalaman-pengalaman nyata. Menurut undang-undang permendikbud No 62 tahun 2014. Ekstra kurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun di luar sekolah dengan tugas memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Salah satu cabang olahraga yang diminati oleh peserta didik dalam ekstrakurikuler yaitu futsal. Berdasarkan pada pengamatan dan pengalaman yang diperoleh penulis pada waktu berkunjung sebagai alumni dan ikut tergabung mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMPN 2 Candi Sidoarjo. Saat latihan, uji coba pertandingan, maupun pada saat laga tanding kejuaraan, *passing* pemain banyak yang tidak mengarah ke rekan setim nya, sehingga peluang untuk bermain dengan kompak (*team work*) sangatlah kecil. Hal tersebut dikarenakan *passing* sangatlah penting dalam permainan futsal. Menurut Danny Mielke (2007) Kesalahan umum yang biasa dilakukan pemain adalah melakukan *passing* dengan mengayunkan kaki secara menyilang di depan tubuh dan pergerakan yang kurang tepat, sehingga *passing* meenjadi lemah dan tidak terarah. Penulis dalam penelitian ini menggunakan media yang cocok, efektif dan lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu media audio visual. Audio visual merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para pelatih untuk memberi variasi pelatihan ekstrakurikuler dan meningkatkan hasil *passing* pada permainan futsal. Sehingga dari sana akan diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa diantaranya seperti siswa dapat menunjukkan kemampuan mengkombinasikan

keterampilan manipulatif, lokomotor dan non-lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksun (2012) Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, mekanisme control, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Karena penelitian eksperimen ini dapat memenuhi 4 syarat maka tergolong ke dalam eksperimen murni (*true experiment*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian randomized control group pretest - posttest design. Desain ini mendekati sempurna, mengingat ada kelompok control, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Menurut Maksun (2012), variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Ada dua macam variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Menurut Arikunto (2010) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penjelasan tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler futsal di Smp Negeri 2 Candi Sidoarjo dan sampel pada penelitian ini menggunakan siswa ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Candi yang berjumlah 40 siswa, diantaranya terbagi dua kelompok yaitu 20 siswa sebagai eksperimen dan 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara mengikutsertakan semua individu atau anggota populasi menjadi sampel. Jadi teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan

kelompok eksperimen, dalam pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan teknik randomisasi ordinal pairing.

HASIL PENELITIAN

Setelah melaksanakan persiapan, pelaksanaan penelitian dimulai dari pengumpulan data *pre-test*, kemudian melakukan *treatment*, dan mengambil data *post-test* mengenai hasil *passing* bola pada permainan futsal. Pada deskriptif data ini membahas tentang *mean* (rata-rata), nilai minimum, nilai maksimum, standart deviasi, varian dan *median* (nilai tengah) dari peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Candi Sidoarjo yang berjumlah 40, Sehingga menghasilkan nilai-nilai sebagai berikut

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Passing Pada Permainan Futsal

	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Pre test	Post test	Beda	Pre test	Post test	Beda
Mean	6.95	8.45	1.5	7	8	1
Med	7	8	1	7	8	1
Sd	0.68	1.23	0.55	0.65	0.86	0.21
S ²	0.47	1.52	1.05	0.42	0.74	0.32
Min	6	7	1	6	7	1
Max	8	10	2	8	10	2

Berdasarkan analisis tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* kelompok eksperimen dari 20 peserta memiliki nilai minimum 6 nilai maksimum 8 rata-rata 6,95 nilai standart deviasi 0,68 nilai varian 0,47 dan nilai Median 7, sedangkan untuk hasil *post-test* dari 20 peserta memiliki nilai minimum 7 nilai maksimum 8 rata-rata 8,45 nilai standart deviasi 1,23 nilai varian 1,52 dan nilai median 8. Sedangkan hasil *pre-test* kelompok kontrol dari 20 peserta memiliki

nilai minimum 6 nilai maksimum 8 rata-rata 7 nilai standart deviasi 0.65 nilai varian 0.42 dan nilai Median 7, sedangkan untuk hasil *post-test* dari 20 peserta memiliki nilai minimum 7 nilai maksimum 10 rata-rata 8 nilai standart deviasi 0.86 nilai varian 0.74 dan nilai median 8.

Tabel 2 Pengujian Normalitas

	Signifikan	Kategori
<i>Pretest Eksperimen</i>	0.089	Normal
<i>Posttest Eksperimen</i>	0.430	Normal
<i>Pretest Kontrol</i>	0.055	Normal
<i>Posttest Kontrol</i>	0.164	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0.05 dengan kata lain (Sig > 0.05), yang menyatakan bahwa H₀ ditolak, sehingga data berdistribusi normal. Oleh karena itu, perhitungan uji beda dapat menggunakan uji-t.

Tabel 3 Perhitungan Independent Sampel t-test pada Pretest

Kelompok	N	Mean	Sd	T hit	Sig
Eksperimen	20	6.95	.69	- 0.24	0.81
Kontrol	20	7.00	.649		

Berdasarkan hasil uji diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.814 yakni lebih besar dari 0.05 (sig>0.05) sehingga H₀ tidak ditolak, sehingga tidak ada perbedaan skor *passing* kaki bagian dalam pada data *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji paired sampel t-test

		Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre Kontrol – Post Kontrol	19	.001
Pair	Pre Eksperimen – Post	19	.000

2	Eksperimen		
---	------------	--	--

Berdasarkan hasil perhitungan *paired* sampel *t-test* diatas diketahui bahwa nilai probabilitas atau signifikansi pada kelompok kontrol adalah 0.001 yakni lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$) sehingga H_0 ditolak, yakni ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol yang artinya terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* kaki bagian dalam pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.000 yakni lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$) sehingga H_0 ditolak, yakni ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang artinya terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* kaki bagian dalam pada kelompok kontrol.

Tabel 5 Uji independent sampel t-test pada Posttest

Kelompok	N	Mean	Sd	T hitung	Sig
Eksperimen	20	8.450	1.2344	1.339	0.189
Kontrol	20	8.000	0.8584		

Berdasarkan hasil uji diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.189 yakni lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} > 0.05$) sehingga H_0 tidak ditolak yakni tidak ada perbedaan skor *passing* kaki bagian dalam pada data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 6 Persentase Pengaruh

	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Pre test	Post test	Beda	Pre test	Post test	Beda
Rata-rata	6.95	8.45	1.5	7	8	1
Persentase	21.58%			14.28%		

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase peningkatan hasil *passing* pada permainan futsal sesudah penerapan audio visual pada peserta ekstrakurikuler futsal SMP

Negeri 2 Candi sebesar 21.58% pada kelompok eksperimen dan 14.28% pada kelompok kontrol. Hasil peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada hasil peningkatan pada kelompok kontrol

PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengaruh penerapan audio visual terhadap *passing* kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler di SMPN 2 Candi Sidoarjo Perbedaan persentase antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 7.3%, yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan, hal itu disebabkan faktor kurangnya frekuensi latihan, waktu yang digunakan sangatlah terbatas untuk ekstrakurikuler futsal di SMNP 2 Candi Sidoarjo, dalam waktu 1 minggu untuk jadwal latihan ekstrakurikuler futsal hanya satu hari (jum'at) dan untuk hari lain sarannya digunakan untuk ekstrakurikuler cabang olahraga yang lain, dalam hal itu kurangnya dana pun menjadi kendala untuk menyewa lapangan untuk menambah jadwal latihan ekstrakurikuler futsal di SMPN 2 Candi Sidoarjo. Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal, maka diketahui tidak ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *test passing* pada permainan futsal sebelum diberikan *treatment (pretest)*, pada kelompok eksperimen dari 20 peserta memiliki nilai minimum 6 nilai maksimum 8 rata-rata 6,95 nilai standart deviasi 0,68 nilai varian 0,47 dan nilai Median 7, Sedangkan hasil *pre-test* kelompok kontrol dari 20 peserta memiliki nilai minimum 6 nilai maksimum 8 rata-rata 7 nilai standart deviasi 0.65 nilai varian 0.42 dan nilai Median 7, Hasil skor *test passing* pada permainan futsal setelah diberikan *treatment (posttest)* adalah kelompok eksperimen dari 20

peserta memiliki nilai minimum 7 nilai maksimum 8 rata-rata 8,45 nilai standart deviasi 1,23 nilai varian 1,52 dan nilai median 8, sedangkan untuk hasil *post-test* kelompok kontrol dari 20 peserta memiliki nilai minimum 7 nilai maksimum 10 rata-rata 8 nilai standart deviasi 0.86 nilai varian 0.74 dan nilai median 8. Berdasarkan hasil perhitungan *paired sampel t-test* diketahui bahwa nilai probabilitas atau signifikansi pada kelompok kontrol adalah 0.001 yakni lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada data *pretest* dan *posttest*. Pada kelompok eksperimen diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.000 yakni lebih kecil dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil dari perhitungan, persentase peningkatan hasil *passing* pada permainan futsal sesudah penerapan audio visual pada peserta ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 2 Candi sebesar 21.58% pada kelompok eksperimen dan 14.28% pada kelompok kontrol. Hasil peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada hasil peningkatan pada kelompok kontrol. Perbedaan persentase pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipengaruhi oleh pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen berupa audio visual dan latihan teknik *passing* kaki bagian dalam sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh latihan mengenai teknik *passing* kaki bagian dalam secara langsung. Perbedaan persentase antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebesar 7.3%. Meski terdapat perbedaan namun tidak cukup besar karena kedua kelompok sama-sama mendapatkan perlakuan latihan teknik *passing* kaki bagian dalam namun memiliki perbedaan

jenis perlakuan dalam audio visual dikelompok eksperimen. Sehingga tidak terdapat pengaruh setelah mengikuti proses latihan dan pemberian *treatment* menggunakan audio visual yang diukur dengan hasil tes teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan membidik target (*expert*). Namun jika dibandingkan antara pengaruh yang ada pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dikarenakan kedua kelompok sama-sama mendapatkan perlakuan dengan jenis yang berbeda. Perbedaan yang tidak signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lain. Seperti bagaimana cara anak dalam menerima informasi. Setiap anak memiliki cara penerimaan informasi yang berbeda-beda. Pada kelompok kontrol tidak seluruh siswa dapat menerima dan menyerap informasi dari pelatihan langsung dan tiak semua siswa pada kelompok eksperimen dapat menerima dan menyerap informasi yang diberikan melalui audio visual dan pelatihan langsung. Selain hal itu dapat juga dipengaruhi oleh waktu pertemuan yang kurang banyak dan selain itu tidak semua siswa dalam kelompok eksperimen setelah melihat audio visual siswa membayangkan dan mencoba *passing* kaki bagian dalam menghasilkan *passing* kaki bagian dalam dengan baik, dikarenakan setiap siswa dalam melakukan gerak motoriknya tidak seperti apa yang dibayangkannya. Namun hal tersebut tidak dapat dikontrol langsung oleh peneliti karena bersifat personal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan audio visual terhadap hasil *passing* bola kaki bagian dalam pada permainan

futsal peserta ekstrakurikuler di SMPN 2 Candi, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Tidak ada pengaruh dari penerapan audio visual terhadap hasil *passing* kaki bagian dalam pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler di SMP Negeri 2 Candi. Dibuktikan dengan hasil uji independent sample T test posttest pada T hitung adalah 1,339 dibandingkan dengan T table df 19 ($\text{sig} < 0,05$) 1,729 bahwa dikatakan tidak ada pengaruh jika hasil T hitung lebih kecil daripada T table, Sedangkan dikatakan ada pengaruh jika hasil T hitung lebih besar daripada T table. berdasarkan hasil dari perbedaan persentase perubahan pretest dan posttest kelompok kontrol dan eksperimen sebesar 7.3%

Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan antara lain:

1. Penerapan audio visual tidak hanya digunakan pada materi *passing* saja melainkan bisa semua materi \ dalam latihan futsal.
2. Penggunaan audio visual berupa video harus disesuaikan dengan kebutuhan gerakan para peserta ekstrakurikuler, sehingga semua peserta ekstrakurikuler saat melakukan gerakan *passing* permainan futsal dapat melakukan dengan benar sesuai pedoman yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahak, Ishak. 2013. Teknologi Pendidikan.. [Http://www.google.co.id](http://www.google.co.id) Tahapan Dalam Melakukan Teknik Passing (diakses 18 November 2016 pukul 11.30 WIB)
- Junaedi, Anas. (2015). *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-*

Kabupaten Gresik. Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 03, 834 – 842.

- Mulyana, Rohmad. (2004). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta
- Maksum, Ali. 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola*. Penerbit Human Kinetics
- Mulyono, Muhammad Asriady. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Niam, Rifqi A. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Skripsi: tidak diterbitkan.
- Sanjaya, Wina .2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*
- Sayuti, P. 2015. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola*. (Jurnal online) <http://ejournal.unesa.ac.id>. Diunduh pada 24november 2016 pukul 09.10 WIB
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 (2007).*Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.Jakarta: CV. Eka Jaya.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Online).(www.Google.Com.-UU20.2003 Sisdiknas. Pdf Diakses Pada Senin, 18 Januari 2016 Pukul 13.33 WIB)
- Vohle, Frank. (2014) Social Video Learning and Social Change in German Sports Trainer Education