

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (VIDEO) TERHADAP  
KETEPATAN LEMPARAN (*THROWING*) SOFTBALL  
(Studi pada siswa peserta ekstrakurikuler softball SMK Ketintang Surabaya)**

**Ivone Setia Dwiantika**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, ivonesetiadwiantika@yahoo.com

**Advendi Kristiyandaru**

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

**Abstrak**

Sekolah merupakan lingkungan bagi seorang siswa untuk mengenal kegiatan olahraga melalui pendidikan jasmani dan olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kegiatan tersebut seorang anak dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki. Salah satu cara yang dapat dipilih adalah dengan menggunakan media audio visual (video) sebagai penyalur informasi dengan harapan siswa dapat mengembangkan bakat dan potensi secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap ketepatan lemparan (*throwing*) siswa softball SMK Ketintang pada ekstrakurikuler softball. 2) Seberapa besar pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil lemparan (*throwing*) siswa softball SMK Ketintang pada ekstrakurikuler softball. Sasaran penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler softball Sekolah Menengah Kejuruan Ketintang Surabaya. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan tes melempar bola softball sebanyak 10 kali lemparan papan sasaran. Kesimpulan: Ada signifikan terhadap ketepatan lemparan (*throwing*) softball siswa peserta ekstrakurikuler softball SMK Ketintang. Hasil uji t peserta ekstrakurikuler menunjukkan nilai  $t_{hitung} 3,32 > \text{nilai } t_{tabel} 0,86$ . Penggunaan media audio visual (video) memberikan pengaruh terhadap ketepatan lemparan (*throwing*) softball sebesar 29,41%.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Lemparan, Softball.

**Abstract**

School is an environment for students to get to know the sport activity through physical education and sports or extracurricular activities. Through these activities a child can develop their talents and potential. One way to choose is by using audio-visual media (video) as a supplier of information in the hope that students can develop their talents and potential to the fullest. The purpose of this study was to determine: 1) The effect of the use of audio-visual media (video) to the accuracy of the throw (*throwing*) Ketintang vocational students in extracurricular softball softball. 2) How much influence does the use of audio-visual media (video) on the results of the toss (*throwing*) Ketintang vocational students in extracurricular softball softball. The target of this research is the extracurricular activities of students who take vocational high school softball Ketintang Surabaya. Data collection was performed by testing the softball throw 10 times lemparan target board. Conclusions: There are significant to the accuracy of the throw (*throwing*) softball softball student extracurricular participants SMK Ketintang. T-test results showed participants extracurricular  $t_{count} 3.32 > 0.86 t_{table}$  value. The use of audio-visual media (video) to give effect to the accuracy of the throw (*throwing*) softball by 29.41%.

Keywords: Media Audio Visual, pitch, Softball.

**PENDAHULUAN**

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan pemahaman cara belajar anak menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Pentingnya pendidikan teknologis dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan

pendidikan. Di samping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara (Munadi, 2010: 1).

Pada Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional 2005 pada pasal 21 ayat 4 berbunyi :

Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pengembangan

olahraga untuk semua orang yang berlangsung sepanjang hayat”.

Pada Undang-Undang No.2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 disebutkan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan” (dalam Nurhasan.dkk, 2005: 1).

Pada jalur pendidikan dilaksanakan melalui pembinaan olahraga yang ada di lingkungan sekolah. Olahraga pendidikan yang mana pelaksanaannya pada jalur formal ataupun non formal melalui kegiatan baik intra atau ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Sekolah merupakan lingkungan bagi seorang siswa untuk mengenal kegiatan olahraga melalui pendidikan jasmani dan olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kegiatan tersebut seorang anak dapat mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Ketintang Surabaya dengan cara wawancara dengan guru penjasorkes dan juga pemantauan langsung di lapangan terhadap tingkah laku siswa dan pembelajaran penjasorkes, siswa di sekolah tersebut memiliki kemauan untuk belajar yang tinggi, tetapi waktu yang diberikan sekolah untuk pelajaran penjasorkes dirasa sangat minim jika dibandingkan dengan pelajaran yang lain.

Kegiatan ekstrakurikuler softball sebagai wadah menampung minat dan bakat cabang olahraga softball salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Ketintang Surabaya yang menyelenggarakan di luar jam pelajaran, bertujuan membantu siswa agar tidak terpacu dengan pembelajaran yang monoton dan siswa mempunyai semangat baru untuk lebih giat belajar, dan pembentukan watak serta menanamkan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang mandiri.

Penggunaan media audio visual dirasa penting dalam memfasilitasi siswa saat melakukan kegiatan ekstrakurikuler supaya dapat menerima materi yang disampaikan lebih maksimal. Sebagai contohnya, seorang menyampaikan materi tentang teknik melempar (*throwing*) softball dengan menggunakan media audio visual (video) kepada siswa, selanjutnya pasca pemberian materi menggunakan media audio visual (video) tersebut pengajar memberikan praktek di lapangan agar nantinya siswa dapat berpartisipasi aktif serta mampu dengan mudah dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pengajar sebelumnya.

Menurut Arsyad (2009: 8-9), agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik guru berupaya untuk mengajak siswa untuk memanfaatkan semua alat indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut untuk dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Dengan teori diatas maka sebaiknya dalam kegiatan ekstrakurikuler softball menggunakan media audio visual (video) dengan demikian diharapkan siswa akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik dari pesan-pesan materi yang telah disajikan. Tanpa menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan rasa bosan karena cara penyampaian materi bersifat monoton.

#### **Media Audio Visual**

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. (Arsyad, 2011: 94)

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visual. Agar lebih efektif penyampaian materi ajar perlu ditunjang dengan alat bantu yang dapat digunakan secara efisien dan efektif pada hasil belajar. Perkembangan teknologi yang pesat melahirkan pula teknologi dalam bidang pendidikan yang memberikan pengaruh besar dan nyata. Ini disebabkan karena fungsi media dalam proses hasil belajar adalah sebagai penyaji stimulus dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi untuk mencapai tujuan hasil belajar, juga pada hal-hal tertentu media mempunyai nilai-nilai praktis yang sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru. (Arsyad, 2011: 96 dalam Suliadi, 2011: 28).

#### **Ketepatan Lemparan**

Ketepatan lemparan adalah mengukur ketepatan lemparan dari jarak yang diperkirakan untuk home plate. (Bethel, 1993). Tipe lemparan (*throwing*) yang digunakan lemparan atas (*overhand throw*), lemparan samping (*side arm throw*), lemparan bawah (*underhand throw*), dan lemparan dengan menggunakan lecutan tangan. Tapi apapun tipe lemparan (*throwing*), cengkeraman haruslah tetap konstan sehingga siswa bisa mengembangkan suatu kontrol dan ritme yang bagus dalam gerak lemparannya ke sasaran yang dituju.

*Throw* adalah gerakan yang dilakukan *fielder* saat melempar bola ke arah *fielder* lain (Hartati dan

Kristiyandaru, 2011: 72). Cara memegang bola bermacam-macam tergantung dari ukuran tangan (jari-jari) pemain (pelempar). Jika tangan pemain tersebut besar dan berjari panjang, dia dapat mempergunakan pegangan dengan dua jari. Sebaliknya bila tangannya kecil dan berjari pendek-pendek, dia dapat mempergunakan tiga jari atau empat jari. Pegangan semacam ini biasanya digunakan oleh pemain putri. Antara jari yang satu dan jari yang lain dipakai untuk memegang bola harus direntangkan agar dapat mengontrol jalannya bola dan memperoleh kekuatan lemparan (Hartati dan Kristiyandaru, 2011: 15).

Lemparan (*throwing*) adalah suatu lemparan yang diperlukan dalam permainan, karena lemparan merupakan suatu hal utama yang harus dikuasai untuk mematikan lawan. Tipe lemparan yang digunakan oleh masing-masing pemain tentu saja akan bervariasi menurut situasi dan kondisi. Tetapi apapun tipe lemparan yang digunakan, cengkeraman haruslah tetap konstan sehingga pemain tersebut bisa mengembangkan suatu kontrol dan ritme yang bagus dalam gerak lemparannya (Bethel, 1993).

#### METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan perlakuan (*treatment*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler softball SMK Ketintang Surabaya. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana karakteristik yang sudah diketahui yaitu meneliti pada ketepatan lemparan (*throwing*) siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler softball di SMK Ketintang Surabaya, jumlah subjek hanya siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler softball di SMK Ketintang Surabaya sebanyak 20 siswa diberi perlakuan dengan tes melempar dengan 10 kali kesempatan melempar.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil skor tes lemparan sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 6,80 *standar deviation* sebesar 2,56 dengan *variant* 6,58 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 3,00 dan 14,00.

Hasil skor tes lemparan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 8,80 *standar deviation* sebesar 2,04 dengan *variant* 4,16 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 6,00 dan 13,00.

Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar 2,00 *standar deviation* sebesar 0,52 dengan *variant* 2,4 perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 1,00 dan 2,00. Serta persentase peningkatan rata-rata sebesar 29,41%.

Tabel 1. Hasil Rekap Data *pre-test* dan *post-test*

Deskripsi	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda
Mean	6,80	8,80	2,00
Standar Deviasi	2,57	2,04	0,53
Varians	6,58	4,17	2,41
Nilai Maksimum	3,00	14,00	7,74
Nilai Minimum	6,00	13,00	4,60
Persentase peningkatan	29,41%		

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data mengikuti sebaran normal dan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan metode *Kolmogrov-Smirnov*.

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	N	KS-Z	Sig
Pre Test	20	0,537	0,935
Post Test		0,720	0,678

Besarnya nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* data *pre-test* sebesar 9,35 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Besarnya nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* data *post-test* sebesar 6,78 lebih besar dari 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini menunjukkan bahwa sebaran data hasil tes lemparan baik *pre-test* maupun *post-test* adalah merupakan data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  3,32 sedangkan hasil nilai  $t_{tabel}$  0,86. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak maka membuktikan bahwa  $H_a$  diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil tes sebelum pemberian perlakuan dan setelah

pemberian perlakuan pada siswa peserta ekstrakurikuler softball SMK Ketintang Surabaya.

#### Analisis data

Berdasarkan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  3,32 sedangkan hasil nilai  $t_{tabel}$  0,86. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak maka membuktikan bahwa  $H_a$  diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan dari hasil tes sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan pada siswa peserta ekstrakurikuler softball SMK Ketintang Surabaya.

Sedangkan untuk memformulasikan hipotesis ( $H_0$  dan  $H_a$ ):

$H_0 : = 0$  berarti tidak ada pengaruh signifikan antara hasil tes lemparan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan

$H_a : = 0$  berarti ada pengaruh signifikan antara hasil tes lemparan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan

#### PENUTUP

##### Simpulan

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap ketepatan lemparan (*throwing*) softball pada siswa peserta ekstrakurikuler softball SMK Ketintang Surabaya, dapat disimpulkan yaitu:

Ada signifikan dari hasil uji  $t$  peserta ekstrakurikuler menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  3,32 > nilai  $t_{tabel}$  0,86. Penggunaan media audio visual (video) memberikan pengaruh terhadap ketepatan lemparan (*throwing*) softball sebesar 29,41%.

##### Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya pengaruh penggunaan media audio visual (video) ini dapat dijadikan sebagai acuan para guru yang memegang ekstrakurikuler, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diluar jam sekolah khususnya kegiatan ekstrakurikuler softball.
2. Agar siswa mendapat hasil melempar dengan baik melalui kegiatan ekstrakurikuler softball, maka hendaknya penggunaan media audio visual ini disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Bethel, Dell. 1993. *Petunjuk Lengkap Softball Dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.

Hartati, Sasminta Christina Yuli dan Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.

Suliadi, Tulus Eka. 2011. Pengaruh penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pukulan Dasar (Flat Backhand dan Flat Forehand) Tenis Meja. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Program Strata 1 Unesa.