



PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN TEKNIK DASAR BOLA FUTSAL

Nurul Firdaus¹⁾, Mohamad Da'i²⁾, Olivia Dwi Cahyani³⁾

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama' Sunan Giri Bojonegoro

email: gbastianfirdaus35@gmail.com ¹⁾, dai@unugiri.ac.id ²⁾, Olivia@unugiri.ac.id ³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar keterampilan teknik dasar futsal di Kelas X MA Abu Darrin Bojonegoro. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pre-experimental dengan one group pretest posttest design. Sampel penelitian di ambil secara random pada kelas X MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro. Instrumen yang digunakan tes passing (mengumpan dan mengontrol bola). Teknik analisis daftar hasil uji-t besar nilai signifikansi probability atau Sig. 0,000 (Sig,<0,5) dengan demikian bisa disampaikan bahwa media audio visual tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar keterampilan passing bola futsal di kelas X MA Abu Darrin Bojonegoro. Berdasarkan dari nilai rata-rata, nilai pretest adalah 64,5 sedangkan rata-rata posttest adalah 78,5 hal ini menunjukkan bahwa media audio visual mampu memberikan perubahan yang lebih baik 17% untuk belajar keterampilan passing bola futsal di kelas X MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro.

Kata kunci: audio visual, passing, teknik dasar futsal

THE INFLUENCE OF AUDIO-VISUAL MEDIA ON THE BASIC TECHNICAL SKILLS OF FUTSAL BALLS

ABSTRACT

This study aims to determine the Audio Visual Media Development Towards Learning Outcomes of basic futsal engineering skills in Class X MA Abu Darrin Bojonegoro. The method used in this study used pre-experimental with one group pretest posttest design. Research samples were taken randomly in class X MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro. Instrument used passing test (feeding and controlling the ball). The analysis technique lists the results of a large t-test of probability significance values or Sig. 0.000 (Sig,<0.5) thus it can be conveyed that the audio-visual media can influence the results of learning futsal ball passing skills in class X MA Abu Darrin Bojonegoro. Based on the average score, the pretest value is 64.5 while the posttest average is 78.5 this shows that audio-visual media is able to provide a better change of 17% to learn futsal ball passing skills in class X MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro.

Keywords: audio visual, passing, basic futsal techniques

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/dosen (teachers centered) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa/mahasiswa (student centered) (Haryoko, 2012).

Pendidikan Jasmani merupakan pondasi awal untuk melatih kegiatan fisik siswa dengan bentuk pembelajaran yang melatih kemampuan motorik siswa (Iyakrus, 2018). Pendidikan Jasmani atau PJOK

dalam pendidikan sekolah memberi pengaruh penting bagi siswa, siswa dituntut untuk kreatif, memiliki keterampilan dan pemahaman gerak untuk menuju prestasi olahraga. Media pembelajaran merupakan bentuk proses penyampaian dengan menggunakan media, proses tersebut akan membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran. Bentuk pembelajaran dengan Media Audio Visual memberikan pengalaman kepada siswa bahwa penyampaian proses pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif dalam penyampaian pesan dari pembelajaran (Fitria, 2014).

Olahraga futsal merupakan permainan bola besar yang digemari masyarakat khususnya siswa SMP, SMA dan Mahasiswa. Futsal mulai digemari di masyarakat karena mirip dengan olahraga sepak bola, bedanya terletak pada jumlah pemain dan ukuran lapangan. Untuk teknik dasar yang dipakai sama seperti sepak bola, yaitu teknik passing, dribbling dan shooting, jumlah pemain dalam permainan futsal 5 orang yang terdiri dari 1 kiper dan 4 pemain. Seorang pemain futsal harus menguasai teknik permainan futsal dan memiliki kecepatan dalam menggiring bola serta stamina yang bagus. Sehingga akan mendapatkan kemenangan di setiap laga (Sintaro et al., 2020). Permainan futsal dominan 90% adalah teknik passing, maka perlu ada pelatihan yang fokus dengan Latihan passing.

Penelitian yang berjudul "Penerapan Media Audio Visual Melalui Pembelajaran Futsal Terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Dalam Di SMP Negeri 3 Sugio" 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. Hasil penelitian (Tarju & Wahidi, 2017) media video dalam olahraga sepak bola dapat digunakan untuk melihat teknik gerakan yang benar, ketika gerakan yang kita lakukan salah bisa di benarkan lagi. Hasil penelitian tersebut beda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Fokus penelitian ini untuk mengetahui keterampilan teknik dasar dengan bantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Teknik dasar meliputi passing, dribbling, kontrol bola, shooting dan heading.

Hasil temuan dilapangan dari observasi dan wawancara oleh guru ditemukan dari 40 siswa baru 30% yang melakukan gerakan passing dengan benar. hasil observasi rata-rata mendapat nilai 64,9 dengan kriteria kurang, untuk mencapai ketuntasan penilaian siswa harus mendapat nilai minimal di atas KKM yang di tentukan. Berdasarkan temuan tersebut perlu adanya media yang baru untuk meningkatkan hasil teknik dasar futsal. Metode yang digunakan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Teknik Dasar Bola Futsal Pada Siswa Kelas X Mal Albu Darri Bojonegoro".

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Ramdhan, 2021). Penelitian ini menggunakan pre-experimental dengan one group pretest posttest design. Artinya, penelitian ini tidak menggunakan perbandingan kelompok lain. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui bahwa data lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikannya perlakuan (Jaedun, 2011). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas X di MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro. Sampel penelitian diambil secara random pada kelas X MA Abu Darrin Kendal Bojonegoro. Instrumen yang digunakan tes passing (mengumpan dan mengontrol bola). Proses penelitian dilakukan selama satu bulan atau selama 4 minggu dengan dua kali pengambilan data, dua perlakuan audio visual. Pada pertemuan keempat digunakan untuk pengambilan data posttest hasil belajar.

Tahapan penelitian dimulai dari tahap observasi awal berupa hasil wawancara oleh guru, selanjutnya menyusun gambaran penelitian mulai dari pretest, memberikan treatment dan penilaian posttest (Arifin, 2020). Setelah siswa melakukan tahapan penelitian tersebut hasil test posttest akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bola futsal siswa. Data diolah dengan aplikasi SPSS 22. Teknik analisis data menggunakan uji t sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat efektif untuk proses pembelajaran, penelitian media pembelajaran oleh (Sulaksono, 2021) mengembangkan aplikasi Augmented Reality berbasis android bernama AR Tennis. Produk yang dihasilkan digunakan sebagai media pembelajaran kusus lapangan tenis. Aplikasi AR Tennis membantu siswa memahami ilustrasi yang terkandung dalam buku teks tenis lapangan. Penggunaan media gambar dan video dapat memberikan motivasi yang lebih tinggi kepada atlet dalam latihan dan pada saat yang sama dapat meningkatkan hasil pelatihan, baik kualitas teknis maupun prestasi yang diraih pada cabang olahraga (Simanjuntak & Maksum, 2021).

Pemanfaatan media dan metode pembelajaran serta memberikan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 agar terlaksana dengan efektif dan efisien (Simanjuntak & Maksum, 2021). Setelah dilakukan tes terhadap 40 siswa dengan penilaian tes hasil Media Audio Visual untuk meningkatkan hasil pembelajaran ditemukan hasil posttest dengan nilai minimum 410 dan maximum 80 hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 1. Deskripsi Statistik Hasil Penelitian

Test	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	410	58	70	64.90	1.41418
Posttest	410	76	80	78.58	3.327

Pada tabel deskriptif statistik hasil penelitian menunjukkan tentang jumlah sampel, nilai maximum dan minimum, mean dan standart deviasi dimana jumlah sampel yang digunakan sebagai objek berjumlah 40 siswa dengan nilai rata-rata 64.90. Nilai rata-rata minimum adalah 58 dan maximum 70 dengan standart deviasi 1,448. Rata-rata (Mean) posttest dengan jumlah data 40 adalah 78,58. Nilai minimum 76 dan nilai rata-rata maximum 80 dengan standart deviasi 2.327.

Tabel 2. Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov

Test	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	Statistic
Pretest	.180	40	.002	.931	40	.017	Pretest
Posttest	.212	40	.000	.816	40	.000	Posttest

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov yang terdapat pada tabel 41.5 maka: Hasil pretest Passing pada siswa kelas X Ma Abu Darrin memiliki nilai Sig. <0,05 artinya penyebaran data berdistribusi normal. Hasil posttest motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK memiliki nilai Sig.

<0,05 artinya penyebaran data berdistribusi normal. Dari tabel di atas, nilai Sig. dari kedua kelompok (pretest dan posttest) lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan sampel berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Dengan demikian, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

Tabel 3. Uji homogenitas Keterampilan Passing

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6,135	1	78	0,015

Dari perhitungan diperoleh nilai Sig. <0,05, artinya varian sampel tersebut homogen. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa varian populasi homogen. Penelitian serupa tentang media pembelajaran audio visual memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknis dasar bulutangkis mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau (Cendra et al., 2019).

Tabel 4. Uji hipotesis

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	Df	Sig. (2 tailed)
Pretest passing	-	-	-	-	-	-	-	-
Posttest passing	- 7,4137	,903	,1413	-7,726	- 7,1418	- 52,073	39	,000

Berdasarkan tabel output hasil uji-t, nilai Sig. = 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Artinya ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar bola futsal pada siswa kelas X Ma Abu Darrin Bojonegoro. Berdasarkan hasil uji-t dapat dikatakan bahwa Media Audio Visual berpengaruh terhadap keterampilan teknik dasar bola futsal kelas X Ma Abu Darrin Bojonegoro. Berdasarkan hasil rata-rata nilai rata-rata pretest adalah 641,5 sedangkan rata-rata posttest adalah 78,5. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual mampu memberikan perubahan 17% lebih balik dalam passing bola futsal di Ma Abu Darrin Bojonegoro.

Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya hasil penelitian (Himawan, 2022) menemukan bahwa penerapan audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan. berpengaruh pada hasil keterampilan menembak. Hal ini menyatakan bahwa penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya dimana penerapan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Santoso & Mudjihartono, 2016) Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Di Smpn 1 Lembang, Metode penelitian ini adalah quasi-experimental penelitian dengan pendekatan kuantitatif Desain penelitian Non Randomized Control Group Pretest-posttest design Hasil yang diperoleh dari perhitungan uji Wicoxon menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil shooting pada permainan futsal. Pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk mentransformasikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didiknya (Kusuma et al., 2022).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar bola futsal pada siswa kelas X Ma Abu Darrin Bojonegoro. Dari hasil uji-t didapatkan nilai signifikansi probabilitas atau Sig. 0,000 (Sig. < 0,05) dengan demikian dapat dikatakan bahwa media audio visual dapat berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan teknik dasar bola futsal pada siswa kelas X Ma Abu Darrin Bojonegoro. Berdasarkan hasil rata-rata nilai rata-rata pretest

adalah 64,5 sedangkan rata-rata posttest adalah 78,5 hal ini menunjukkan bahwa media audio visual mampu memberikan perubahan 17% lebih balik untuk pembelajaran keterampilan teknik dasar bola futsal pada siswa kelas X Ma Abu Darrin Bojonegoro.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, M. R. (2019). The effectiveness of audio visual learning media towards badminton basic technical skills. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1 SE-Article), 55–69. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i1.12757
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Himawan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Shooting Futsal (Studi kasus SMAN 3 Karawang). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).
- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12.
- Kusuma, K. C. A., Artanayasa, I. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). The validity of D-MENBOLA: Digitalization of football learning media based on articulate storyline 3. *Journal Sport Area*, 7(1 SE-RESEARCH ARTICLES), 23–32. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(1\).7370](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(1).7370)
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Santoso, P. D., & Mudjihartono, M. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Di Smpn 1 Lembang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 38–47.
- Simanjuntak, V., & Maksum, H. (2021). Improving the results of triple jump exercise using image and video media. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(2 SE-Article), 317–332. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v7i2.16384
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31.
- Sulaksono, G. (2021). Development of android based augmented reality video for tennis courts learning. *Journal Sport Area*, 6(2 SE-RESEARCH ARTICLES), 218–230. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(2\).6361](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(2).6361)
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 66–72.