
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP
KEMAMPUAN *PASSING* DALAM PERMAINAN OLAHRAGA FUTSAL**

Agus Nugraha¹⁾, Ribut Wahidi²⁾

^{1,2}PJKR, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Dipublikasikan Agustus 2019

Keywords:

*media audio visual,
kemampuan passing*

Abstract

The purpose of this study was to determine the different effects of using audio-visual media on the passing ability of futsal sports, to find out how much influence the use of audio-visual media has on the passing ability of futsal sports. This research method is an experimental method with the research design of One-Group Pretest-Posttest Design. The sample used was 25 grade VII students at MTs Darussalam Japara. The research results obtained by researchers from the results of the calculation of the T test paired sample test explained that there is an effect of the use of audio visual media on the ability to pass in futsal sports.

© 2019 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:

Agus Nugraha

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email:

PENDAHULUAN

Permainan futsal terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai diantaranya, seperti passing, control, dribbling, dan shooting. Untuk menguasai teknik individu meliputi kecepatan, kelincahan, dan koordinasi (Lhaksana, 2011). Seorang pemain futsal yang baik harus dibekali pengetahuan dan keterampilan teknik dasar futsal yang baik karena itu merupakan dasar awal seorang pemain futsal. Dalam penelitian ini akan diambil teknik dasar passing dalam futsal. Passing sendiri merupakan teknik dasar futsal yang sangat penting bisa dikatakan jika seseorang tidak bisa melakukan teknik dasar dalam futsal, maka orang tersebut tidak akan bisa bermain sebagai pemain profesional. Passing merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain. Lapangan yang rata dan ukuran lapang yang kecil dibutuhkan passing yang keras dengan akurat karena bola meluncur sejajar dengan tumit pemain. Pergerakan pemain yang terus-menerus juga menyebabkan pemain harus terus melakukan operan (passing), hampir sembilan puluh persen (90%) permainan futsal diisi dengan passing. Pemain yang tidak memiliki kemampuan passing yang bagus maka penampilan dari pemain tersebut tidak akan sesuai harapan. Passing merupakan salah satu teknik dasar yang sangat dibutuhkan setiap pemain. Lapangan yang rata dan ukuran

lapangan yang kecil dibutuhkan passing yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain (Lhaksana, 2011:30). Passing bisa dilakukan dengan menggunakan sisi kaki, tumit, atau sisi bawah. Namun yang paling baik adalah menggunakan kaki bagian dalam dengan arah mendatar, operan ini memiliki akurasi paling baik dibanding yang lainnya (Kurniawan, 2011:104). Koreksi yang dilakukan guru masih kurang maksimal dikarenakan kurangnya media untuk menyampaikan materi. Sehingga materi teknik dasar yang disampaikan tidak banyak.

Teknologi digital pada zaman sekarang sangat memengaruhi bagaimana siswa melakukan aktivitas olahraga dan membentuk identitas diri siswa dalam melakukan aktivitas olahraga (Hadiana, 2019). Selain itu, tidak ada media lain yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa. Menurut (Cangara, 2006:50). Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berartiengah, perantara, atau pengantara. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Daryanto (2013: 5) kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat bahan kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan jasmani dengan mata pelajaran sekolah lainnya berbeda secara mendasar. Ini karena proses pembelajaran dalam ranah psikomotorik dapat diamati secara langsung dan umum, misalnya dapat dilihat oleh teman dan guru. Dengan demikian teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk membantu menghidupkan proses pembelajaran bagi siswa (Hadiana, 2019).

Menurut Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria (2018 : 5) “media pembelajaran adalah sebagai bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Seorang guru harus bisa menggunakan media untuk kelancaran pada saat pembelajaran. Guru mata pelajaran penjas cenderung memberikan perintah dan harus melakukannya sampai menguasai gerakan tersebut. Akibatnya penyampaian materi tidak disampaikan dengan baik sehingga siswa dalam melakukan teknik passing siswa banyak yang tidak mengarah pada sasaran, sehingga peluang untuk kemampuan passing sangat kecil. Menurut dalmaji (2017:3) Terdapat 20% siswa yang sudah mengetahui akan adanya buku yang membahas tentang teknik dasar bermain futsal, 60% siswa masih belum mengetahui adanya buku tersebut dan 20% sisanya tidak tahu akan adanya buku yang membahas teknik dasar bermain futsal. Data tersebut menyatakan bahwa siswa belum banyak mengetahui adanya buku yang membahas tentang teknik dasar bermain futsal. Terdapat 20 % yang sudah mengetahui akan adanya buku tentang teknik dasar futsal semuanya merasa kesulitan dalam memahami materi teknik dasar futsal melalui buku. Mayoritas siswa sekitar 60% pernah belajar teknik dasar futsal dengan menggunakan media dan sisanya 40% belum pernah belajar teknik dasar futsal dengan menggunakan media. Media yang digunakan untuk belajar Teknik dasar bermain futsal antara lain 20% gambar, 70% video, dan 10% buku. Bahasa yang digunakan dalam video tutorial teknik dasar bermain futsal didominasi oleh bahasa asing atau sekitar 70%, dan 20% Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang telah mengakses materi teknik dasar bermain futsal melalui video ditemukan bahwa 40% menganggap mudah dan 60% sisanya menganggap sulit.

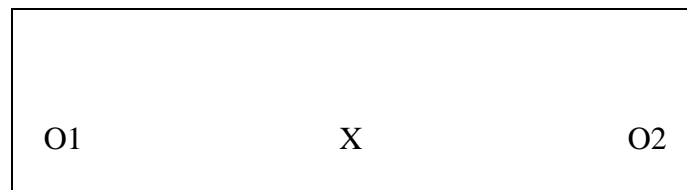
Kemudian siswa merasa jenuh, acuh tak acuh ketika guru sedang memberikan intruksi dan kurang komunikasi saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh Wina Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi

selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Adapun media yang dapat digunakan yaitu menggunakan alat-alat media *audio visual* karena *audio visual* dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata dari pada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan.

Audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media *audio visual* terbuat dari video yang menampilkan gambar-gambar dengan suara. “Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan proses pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah tersebut”.(Muhammad, 2013:560). Maka dari itu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru untuk memberi variasi dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan *passing* pada permainan futsal. Sehingga disana akan diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa diantaranya seperti siswa dapat menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non-lokomotor baik yang dilakukan perorangan maupun dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pre eksperimen dengan desain penelitian yaitu *Pre- Experimental design One-Group Pretest-Posttest Design*. Bisa kita lihat gambar desai dibawah ini



Gambar 1
Pre-ekperimental deign (One Group Pretest-Posttest)

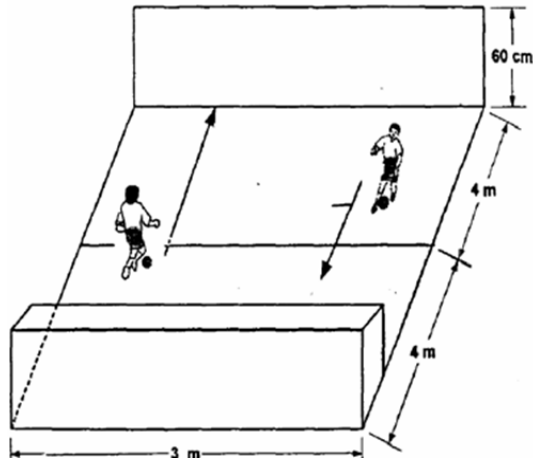
Keterangan :

- O1** = TesAwal (*Pre Test*)
- X** = Perlakuan (*Treatment*)
- O2** = TesAkhir (*Post Test*)

Sugiyono mengatakan(2015 : 81), Sampel adalah bagian dan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Bahwa sampel itu sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Menurut Muri Yusuf (2014 : 150). Sebagian dan mewakili dalam batasan diatas merupakan dua kata kunci dan merujuk kepada semua ciri populasi dalam jumlah yang terbatas masing-masing karakteristiknya.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. dimana teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, yaitu 25 siswa kelas VII di MTs Darussalam Japara. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan *pre test dan post test*.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2
Tes *Passing-Stoping*

Kemudian Sebelum pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil peneliti bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan di uji normalitas dan uji homogenitas data. Keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5% untuk menganalisis data dengan menggunakan statistika parametrik digunakan bantuan komputer program IBM SPSS statistik 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian prasyarat dengan Uji Normalitas data tersebut berdistribusi normal dan dari Uji Homogenitas memiliki data yang homogen. Sehingga pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji T *Paired Samples Tes*. Adapun data hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji T *Paired Samples Tes*

		Paired Samples Test					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRETEST – POSTTES	-4,800	1,225	,245	-5,306	-4,294	-19,596	24	,000

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan passing dalam permainan olahraga futsal pada siswa kelas VII di MTs Darussalam Japara. dan berdasarkan dari hasil rata-rata tes akhir lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata tes awal yaitu sebesar 43% artinya penggunaan media audio visual berpengaruh besar terhadap kemampuan passing dalam permainan olahraga futsal pada siswa kelas VII di MTs Darussalam Japara. Dengan melihat tayangan video, siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk melakukan perbaikan- perbaikan gerakan mereka sendiri serta dengan cara melakukan teknik gerakannya berulang-ulang dalam waktu belajar yang relatif lebih singkat (Tarju dkk, 2017) dan kemungkinan yang akan terjadi siswa melakukan tugas gerak dengan cepat sesuai waktu yang telah ditentukan oleh pelatih dan merupakan salah satu strategi guru pendidikan jasmani dalam rangka mengoptimalkan lingkungan kelas untuk meningkatkan kemampuan passing dari siswa (Hadiana dkk, 2019)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian prasyarat dengan Uji Normalitas data tersebut berdistribusi normal dan dari Uji Homogenitas memiliki data yang homogen. Sehingga pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji T paired sample test ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan ketika menggunakan media audio visual terhadap kemampuan passing dalam permainan olahraga futsal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dalam permainan olahraga futsal dengan penggunaan video pada Pre test diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,897 > 0,05 dan pada Post test diketahui nilai signifikansi nya 0,766 > 0,05. Maka dengan hasil demikian, menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data Pre test dan Post Tes tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas Test of Homogeneity of Variances diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,591 jadi signifikansi 0,591 > 0,05. Maka dengan hasil demikian, menunjukkan bahwa hipotesis diterima artinya data penelitian memiliki data yang homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji T Paired Samples Test tabel diatas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan passing dalam permainan olahraga futsal pada siswa kelas VII di MTs Darussalam Japara. dan berdasarkan dari hasil rata-rata tes akhir lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata tes awal yaitu sebesar 43% artinya penggunaan media audio visual berpengaruh besar terhadap kemampuan passing dalam permainan olahraga futsal pada siswa kelas VII di MTs Darussalam Japara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan kedua orang tua serta kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dalmaji, 2017. *Pengembangan Media Video Tutorial Teknik Dasar Bermain Futsal Untuk MTs Ali Maksum* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hadiana, O. (2020). Implementasi Pendekatan Taktis dalam meningkatkan Motivasi Belajar Futsal. *Jurnal Sains Indonesia*, 1(1), 38-44.
- Justinus Lhaksana. 2011. *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion (Penebar Swadaya Group).
- Kurniawan, Feri. 2011. *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Muri Yusuf 2014. *Metode Penelitian :kuantitatif, kualitatif, penelitian gabungan*. Jakarta 13220 : PRENADAMEDIA GROUP.
- Nurhasan 2007. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono 2015. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 66-72.
- Wina Sanjaya 2011. *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Cetakan 4. Jakarta : Kencana.