

## PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL *SHOOTING* PADA PERMAINAN FUTSAL (Studi Penelitian Pada Tim Futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo)

Risqi Ichwanuddin\*, Sudarso

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,

Universitas Negeri Surabaya

\*risqiichwanuddin@gmail.com

### Abstrak

Audio visual adalah gabungan dari audio dan visual bahkan bisa dikatakan sebagai media pandang dengar. Dalam penyajian bahan ajar siswa yang semakin sulit audio visual dapat menjadi solusi untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi. Selain itu, peran dan tugas guru dapat digantikan dalam batas-batas tertentu sebagai fasilitator belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal. 2) untuk mengetahui seberapa besar beda pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal tim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian *Non Randomized Control Group Pretest-posttest design*. Hasil penelitian diperoleh dari perhitungan *wilcoxon test* dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal pada tim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Hasil dari penelitian *wilcoxon* signifikan lebih kecil dari *alpha* ( $0,000 < 0,05$ ) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan  $< a$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sedangkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil pretest-posttest dengan skor 27% pada kelompok eksperimen dan 20% pada kelompok kontrol. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan treatment dan materi audio visual pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol tanpa diberikan materi audio visual.

**Kata Kunci:** Audio visual, hasil *shooting* pada permainan futsal

### Abstract

Visual audio is a combination of audio and visual which can be called as a visual audio media. In the teaching materials' presentation that increasingly difficult, visual audio can be a solution to provide variation in material presentation. In addition, teachers' roles and duties can be substituted in certain limits as learning facilitators. The purposes of this research are (1) To know the effect of visual audiomedial application on futsal game shooting result. (2) To know how effective the implementation of visual audio media on SMA Al-Islam Krian Sidoarjo futsal team game shooting result is. This research uses quasi-experimental research method with quantitative approach. The research design is Non Randomized Control Group Pretest-posttest design. The result of this research is obtained from the accumulation of *wilcoxon* test, it is explained that there is effect of visual audio media implementation on SMA Al-Islam Krian Sidoarjo futsal team game shooting results. The result of *wilcoxon* is significantly smaller than *alpha* ( $0,000 < 0,05$ ) therefore it is in accordance with the determination that if the significant  $< a$  with significance level of 5% then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected while the result of effect percentage accumulation between pretest-posttest result with 27% score in the experimental group and 20% in the control group. From the data, it can be concluded that there is effect after the groups given the treatments and visual audio material, the experimental group is higher in its level than the control group which visual audio material was not given.

**Keywords:** Visual audio, futsal game shooting result.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Reformasi pendidikan dan teknologi informasi telah membawa pengetahuan segar terhadap

sekolah. Terutama adalah pengembangan profesional guru (Li-juan, 2008: 1).

Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Dengan pendidikan jasmani, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi fisik, mengoptimisasi gerak dasar dan juga mengembangkan karakter, hormat pada sesama, pantang menyerah, jujur,

suka menolong, empati terhadap sesama, dan sifat-sifat baik lainnya.

Audio visual merupakan segala sesuatu yang dapat didengar dan dilihat dalam satu unit (Munadi, 2008:113). Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Audio visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:88).

Dengan memanfaatkan audio visual, guru lebih mudah menyampaikan informasi pembelajaran mengenai teknik dasar *shooting* kepada siswa khususnya tim futsal siswa SMA Al-Islam Krian. Penerapan media audio visual juga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran teknik dasar *shooting* yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan inovatif yang lebih baik dengan harapan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan audio visual terhadap hasil shooting pada permainan futsal (Studi penelitian pada tim futsal SMA Al-Islam Krian)”**.

Tujuan penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui adanya pengaruh dan seberapa besar beda pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal.

#### **Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013:4). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad, 2014:3 menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Fleming (dalam Arsyad, 2014:3) media yang sering diganti dengan kata mediator adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008:7). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2014:4).

#### **Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan (Susilana, 2009:20). Audio visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio

dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:88). Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit yang dinamakan media audio visual murni, sedangkan jenis yang kedua adalah media audio visual tidak murni seperti *slide*. (Munadi, 2008:113).

#### **Permainan Futsal**

*Futsal* adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu dengan satu regunya sebanyak lima orang (Aulia, 2009:2). *Sal* memiliki arti ruangan yang diambil dari bahasa Prancis (*salon*) atau juga Spanyol (*sala*). Permainan futsal bukan hanya sekedar melakukan kegiatan olahraga dan penyegaran disaat kita penat melakukan aktivitas sehari-hari, tetapi juga memiliki peranan penting bagi perkembangan bakat pemain sepak bola. Dalam permainan futsal dituntut mampu untuk mengeluarkan kemampuan tekniknya. Ada beberapa faktor yang membantu pemain dalam mengembangkan kemampuan teknik bermain bola yang diantaranya seperti kecerdasan, keahlian teknik, kerjasama tim, kecepatan, dan hiburan (Aulia, 2009:4).

Pertandingan futsal dimainkan oleh dua regu dengan satu regu terdiri dari 5 pemain, salah satu diantaranya adalah penjaga gawang. Dalam permainan ini, ada pemain utama dan pemain cadangan. Pemain cadangan berjumlah 7 pemain. Jumlah pergantian pemain selama pertandingan tidak terbatas. Pergantian pemain dapat menjadi pelanggaran jika pergantian pemain sedang dilakukan saat pemain pengganti memasuki lapangan sebelum pemain yang digantikannya meninggalkan lapangan (Aulia, 2009:14).

Setiap pertandingan dipimpin oleh seorang wasit. Wasit yang memiliki wewenang untuk menegakkan peraturan permainan, dimulai dari dia masuk sampai dia meninggalkan lapangan pertandingan. Semua keputusan wasit mengenai fakta yang berhubungan dengan permainan adalah final dan tidak dapat diubah (Aulia, 2009:18).

#### **Shooting**

Teknik *shooting* yang efektif dalam permainan futsal adalah menendang bola dengan menggunakan ujung kaki atau sepatu, karena dengan teknik ini bola akan melesat cukup kencang dan bola akan tetap bergerak lurus (Aji, 2016:89). Teknik *shooting* dilakukan pada kaki bagian dalam (*Inside of the foot*), kaki bagian luar, punggung kaki (kura-kura kaki), tumit kaki, ujung kaki dan mengangkat dengan ujung jari kaki/sepatu (*volley*).

Dalam teknik *shooting* terdapat fase-fase menendang yang harus diperhatikan yaitu:

1. Posisi kepala yang dimaksud dengan posisi kepala adalah sebelum melakukan tendangan pada bola kita merekam/memperhatikan kondisi lapangan, dimana

posisi lawan dan kawan berada, agar dapat menentukan arah bola yang akan ditendang (Aji, 2016:90).

2. Posisi kaki yaitu menentukan dimana posisi kaki berada didepan bola, posisi kaki berada disamping bola atau posisi kaki berada dibelakang bola (Aji, 2016:91).
3. Posisi bagian bola yang akan ditendang yaitu menendang dibagian sisi kiri bola, sisi kanan bola, sisi tengah bola, sisi atas bola dan sisi bawah bola (Aji, 2016:91).

### **Hubungan Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan Futsal**

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan (Susilana, 2009:20). Audio visual akan menjadikan penyampaian materi lebih berkreasi dan mudah sehingga pembelajaran dalam pendidikan maupun pelatihan dapat lebih optimal. Media audio visual menggabungkan penggunaan suara dan gambar dan tidak tergantung pada penggunaan kata kunci/symbol. Sehingga dapat berfungsi mempermudah dan memperjelas dalam penyampaian materi. Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah, terjangkau dan menarik serta dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak (Arsyad, 2006:148). Dengan metode audio visual para pelatih dapat menjadikannya sebagai usaha yang dapat dilakukan untuk memberi variasi pelatihan dan meningkatkan hasil *shooting* pada permainan futsal.

Hasil *shooting* pada permainan futsal adalah memasukan bola ke gawang hasil dari perubahan-perubahan keterampilan yang terjadi setelah menonton video tahapan *shooting* dan mengikuti proses latihan, pada teknik *shooting* dalam permainan futsal dan diukur dengan hasil tes keterampilan teknik dasar *shooting* pada permainan futsal (*judgement expert*) yaitu memasukan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang sudah ditentukan (angka).

#### **Perlakuan Shooting**

Dalam penelitian ini dilakukan selama empat puluh hari penelitian dan satu minggunya dilakukan dengan dua kali pertemuan. jumlah keseluruhan ada dua belas kali pertemuan dimana ada pertemuan awal diadakannya *pre-test*. Tujuan diadakannya *pre-test* adalah untuk mengetahui kemampuan awal dan membagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan Ordinal Pairing siswa yang menjadi pemain tim futsal sebelum mengetahui adanya pengaruh penerapan audio visual. Pada pertemuan kedua sampai pertemuan kesebelas pemain tim futsal masuk kedalam ruangan untuk diberikan *treatment* menonton video teknik dasar *shooting* selama 15 menit pada kelompok eksperimen dan

tidak diberikan *treatment* menonton video pada kelompok kontrol, setelah menonton video didalam ruangan pada kelompok eksperimen pemain team futsal berpindah kelapangan untuk diberikan materi *shooting* yang sesuai dengan video yang telah mereka saksikan sementara pada kelompok kontrol langsung diberikan materi *shooting* tanpa menonton materi video. Materi teknik *shooting* ini dilakukan didalam lapangan futsal SMA Al-Islam Krian.

Sebelum melakukan latihan didalam lapangan para pemain diharuskan agar melakukan pemanasan yang dipimpin langsung oleh pelatih team futsal, setelah pemanasan para pemain melakukan latihan teknik dasar *shooting* yang dipimpin oleh peneliti. Selesai melakukan teknik dasar *shooting* para pemain mengaplikasikan bentuk latihan *shooting* kedalam permainan. Setelah itu dipertemuan kedua belas dilakukan *post-test* untuk mengetahui adanya pengaruh yang diukur dengan hasil tes keterampilan teknik dasar *shooting* pada permainan futsal (*judgement expert*). Yaitu dengan memasukan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang telah ditentukan (angka).

#### **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh yang bermakna pada hasil *shooting* pada permainan futsal sebelum dan sesudah penerapan audio visual pada siswa pemain team futsal SMA Al-Islam Krian.

#### **METODE**

##### **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksum, (2012:65) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), yang diberikan kepada subjek penelitian, perlakuan bisa memberikan beban latihan tertentu, dan sebagainya sesuai dengan tujuan penelitian.

Desain penelitian “*Non Randomized Control Group Pretest-posttest design*” merupakan desain yang dipilih, karena desain ini menggunakan kelompok kontrol dan *pretest-posttest*. hanya saja subjek tidak ditempatkan secara acak, sehingga mungkin sekali antara kelompok eksperimen tidak setara (Maksum, 2012:100).

#### **Variabel dan Definisi Operasional**

##### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Maksum (2012:29), 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. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas : Audio Visual
- b. Variabel Terikat : Hasil *shooting* pada permainan futsal

## 2. Definisi Operasional

### a. Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan (Susilana, 2009:20). Audio visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:88). Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit yang dinamakan media audio visual murni, sedangkan jenis yang kedua adalah media audio visual tidak murni seperti *slide*, *opaque*, *OHP* (Munadi, 2008:113).

### b. Hasil *Shooting* Pada Permainan Futsal

Hasil *shooting* pada permainan futsal adalah memasukan bola ke gawang hasil dari perubahan-perubahan keterampilan yang terjadi setelah menonton video tahapan *shooting* dan mengikuti proses latihan, pada teknik *shooting* dalam permainan futsal dan diukur dengan hasil tes keterampilan tehnik dasar *shooting* pada permainan futsal (*judgement expert*).

## Populasi Penelitian

Menurut Iskandar (2009:68) populasi merupakan seluruh subyek penelitian. Sampel adalah sebagian populasi yang diambil representatif atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati (Iskandar, 2009:69). Didalam penjelasan tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa pemain tim futsal di SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Karena jumlah siswa yang menjadi pemain tim futsal sebanyak 38 pemain maka peneliti mengambil semua pemain sebagai sampel yang berdasarkan menurut Maksom (2012:55) yaitu *probability sampling* adalah teknik-teknik *sampling* yang memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Dari 38 orang siswa maka akan dibagi kedalam dua kelompok yaitu 19 sebagai kelompok eksperimen dan 19 sebagai kelompok kontrol.

Pembagian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini menggunakan skala ordinal yakni skala yang merupakan data kuantitatif yang berbentuk peringkat atau rangking (Sugiono, 2015:09). Sedangkan pendapat serupa juga dikemukakan oleh Sudaryono (2017:188) bahwa

skala ordinal adalah skala yang berdasarkan rangking, diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya. Jadi skala ordinal memungkinkan untuk mengurutkan seseorang atau objek sesuai dengan banyak atau objek kuantitas dari karakteristik yang dimilikinya.

## Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes teknik dasar menembak (*shooting*), yaitu tes *shooting* Bobby Charlton untuk gerak dasar menembak.

Bagi bidang gawang menjadi enam wilayah skor (lihat gambar). Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, bagian bawah bernilai 10 poin. Seorang pemain memiliki empat bola didepan gawang, jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat dari pada titik penalti. Pemain memiliki waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut kedalam gawang, pelatih atau pasangan bisa mencatat skornya.

**Gambar 1**  
**Tes *shooting* Bobby Charlton (Mielke, 2003:76)**

40	20	40
50	10	50

## Prosedur Penelitian

Untuk langkah-langkah dalam pengambilan data penelitian di SMA Al-Islam Krian adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan ke 1 pengambilan data *pre-test*, yaitu peserta diberikan 4 kali kesempatan dalam melakukan *shooting* dan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan ordinal pairing.
2. Pertemuan ke 2 dan 3 pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Pertemuan ke 4, 5 dan 6 tidak jauh beda dengan pertemuan sebelumnya ditambah pemanasan dan latihan *shooting* bola di lapangan, setelah menonton video dengan durasi waktu 15 menit pada kelompok eksperimen.
4. Pertemuan ke 7
  - a. Pada pertemuan ini kelompok eksperimen melakukan latihan yang diawali dengan *passing*, *control* bola dan melakukan *shooting*.
  - b. Sedangkan untuk kelompok kontrol melakukan latihan yang diawali dengan *passing*, *control* bola dan melakukan *shooting*.

- Pertemuan ke 8 dilakukan semua kombinasi latihan mulai dari *dribbling, passing, control* dan *shooting*.
- Pertemuan ke 9 diberikan latihan pada kelompok kontrol dengan melakukan semua latihan kombinasi yaitu *dribbling, passing, control* dan melakukan *shooting* kegawang yang sudah disediakan.
- Pertemuan ke 10 Dipertemuan ini para pemain tim ekstrakurikuler futsal mengaplikasikan perlakuan dan latihan yang sudah dilakukan pada kelompok eksperimen.
- Pertemuan ke 11 Sedangkan pada pertemuan ini kelompok kontrol mengaplikasikan latihan teknik *shooting* kedalam permainan futsal untuk mengaplikasikan latihan yang sudah dilakukan.
- Pertemuan ke 12 Pada pertemuan ke 12 ini dilakukan pengambilan data post-test.

**Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

- Mean (rata-rata)

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

Keterangan :

M = Mean

$\sum X$  = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu (Sukestiyarno, 2014:42)

- Standar Deviasi

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

Sd = Standart Deviasi

$\sum X$  = Jumlah nilai variabel X

N = jumlah data (Sukestiyarno, 2014:71)

- Varian

$$S = \frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2$$

Keterangan :

S = Varian

$\sum x$  = Jumlah nilai variabel X

N = Jumlah data (Sudaryono, 2014:54)

- Uji Normalitas (*Chi-Square*)

$$X^2 = \sum \left( \frac{(fo - fe)^2}{fe} \right)$$

Keterangan :

X<sup>2</sup> = Nilai *Chi-Square*

Fo = Frekuensi yang diperoleh

Fe = Frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2009:47)

- Besarnya persentase peningkatan *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{M_d}{M_{PRE}} \times 100\%$$

Keterangan:

Md = Mean beda setiap pasangan skor

M<sub>PRE</sub> = Mean jumlah dari *pretest*

(Sudaryono, 2014:52)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskriptif Data**

Deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

**Tabel 1**

**Hasil *Pre-test* dan *Post-test Shooting* Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Permainan futsal**

Tabel nilai data *pre-test* kelompok eksperimen

Nilai min	nilai maks	nilai rata-rata	nilai standart deviasi	nilai varian	nilai median
23	40	30,66	5,126	26,227	30,00

Tabel nilai data *post-test* kelompok eksperimen

Nilai min	nilai maks	nilai rata-rata	nilai standart deviasi	nilai varian	nilai median
28	43	36,05	3,937	15,497	37,50

Tabel nilai data *pre-test* kelompok kontrol

Nilai min	nilai maks	nilai rata-rata	nilai standart deviasi	nilai varian	nilai median
25	38	30,53	3,960	15,680	30,00

Tabel nilai data *post-test* kelompok kontrol

Nilai min	nilai maks	nilai rata-rata	nilai standart deviasi	nilai varian	nilai median
30	45	36,18	3,437	12,061	37,50

Berdasarkan analisis tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil deskriptif dari kelompok eksperimen Preeks (*Pre-test* kelompok eksperimen) dari 19 peserta nilai minimum 23 nilai maksimum 40 nilai rata-rata 36,66 nilai standar deviasi 5,126 nilai varian 26,229 nilai median 30,00 sedangkan nilai poseks (*post-test* kelompok eksperimen) 19 peserta nilai minimum 28 nilai maksimum 43 rata-rata 36,05 nilai standar deviasi 3,937 nilai varian 15,497 nilai median 37,50.

Sedangkan deskriptif data dari kelompok kontrol adalah preekon (*pre-test* kelompok kontrol) dari 19 peserta nilai minimum 25 nilai maksimum 38 nilai rata-rata 30,53 nilai standar deviasi 3,960 nilai varian 15,680

nilai median 30,00 dan nilai poskon (*post-test* kelompok kontrol) dari 19 peserta nilai minimum 30 nilai maksimum 45 nilai rata-rata 36,18 nilai standar deviasi 3,473 nilai varian 12,061 nilai median 37,50.

Berdasarkan hasil tabel 1 terlihat bahwa ada pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* bola pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga ada pengaruh hasil dari kedua kelompok dapat dilihat dari perolehan nilai minimum, maksimum, nilai rata-rata, standar deviasi dan varian antara *pre-test* dan *post-test*.

**Uji Normalitas**

Berikut nilai hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS *statistic 21*

**Tabel 2 Pengujian Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Preeks	,130	19	,200 <sup>*</sup>	,943	19	,299
Poseks	,222	19	,014	,936	19	,226
Prekon	,184	19	,088	,903	19	,056
Poskon	,194	19	,057	,927	19	,151

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pre-test* pada kelompok eksperimen lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,76 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *post-test* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,62 > 0,05$ ) dan berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pre-test* pada kelompok kontrol lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,54 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *post-test* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,67 > 0,05$ ) oleh karena itu perhitungan uji beda menggunakan uji-t.

**Persentase Pengaruh**

**Tabel 3**

Persentase Pengaruh Pada Kelompok Eksperimen		
MD	Mpre	Prosentase
5,40	30,65	17%

**Tabel 4**

Persentase Pengaruh Pada Kelompok Kontrol		
MD	Mpre	Prosentase
5,65	30,52	18%

Berdasarkan hasil perhitungan data, persentase peningkatan hasil *shooting* sesudah penerapan audio visual pada kelompok eksperimen ditim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo sebesar 17% setelah mengikuti

*treatment* menonton video. Dan persentase hasil *shooting* tanpa *treatment* menonton video pada kelompok kontrol ditim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo sebesar 18%. Hasil peningkatan diperoleh dari tes keterampilan memasukan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang telah ditentukan (angka). Perhitungan sebagai nilai selisih (MD) dan nilai *pre-test* (Mpre) dalam perhitungan persentase peningkatannya.

**Pembahasan**

Sesuai dengan tujuan penelitian, dan hasil penelitian tentang penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal maka diketahui ada pengaruh. Pada kelompok eksperimen adalah Preeks (*Pre-test* kelompok eksperimen) dari 19 peserta nilai minimum 23 nilai maksimum 40 nilai rata-rata 36,66 nilai standar deviasi 5,126 nilai varian 26,279 nilai median 30,00 sedangkan nilai poseks (*post-test* kelompok eksperimen) 19 peserta nilai minimum 28 nilai maksimum 43 rata-rata 36,05 nilai standar deviasi 3,937 nilai varian 15,497 nilai median 37,50. sedangkan pada kelompok kontrol adalah preekon (*pre-test* kelompok kontrol) dari 19 peserta nilai minimum 25 nilai maksimum 38 nilai rata-rata 30,53 nilai standar deviasi 3,960 nilai varian 15,680 nilai median 30,00 dan nilai poskon (*post-test* kelompok kontrol) dari 19 peserta nilai minimum 30 nilai maksimum 45 nilai rata-rata 36,18 nilai standar deviasi 3,473 nilai varian 12,061 nilai median 37,50.

Dan berdasarkan tabel 2 diketahui signifikan ( $P_{value}$ ) *pre-test* pada kelompok eksperimen lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,299 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *post-test* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,226 > 0,05$ ) dan berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pre-test* pada kelompok kontrol lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,56 > 0,05$ ), nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *post-test* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 dengan kata lain  $Sig > \alpha$  ( $0,151 > 0,05$ ).

Berdasarkan hasil perhitungan data, persentase peningkatan hasil *shooting* sesudah penerapan audio visual pada kelompok eksperimen ditim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo sebesar 17% setelah mengikuti *treatment* menonton video *shooting*. Dan persentase hasil *shooting* tanpa *treatment* menonton video pada kelompok kontrol ditim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo sebesar 18%. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada kelompok eksperimen setelah mengikuti proses latihan dan pemberian *treatment* yaitu sebesar 17%. Hasil peningkatan diperoleh dari tes keterampilan memasukan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang telah ditentukan (angka). Sedangkan terdapat

pengaruh pada kelompok kontrol namun pengaruhnya sebesar 18%.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal tim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Dibuktikan dengan perhitungan uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Signifikan lebih besar dari  $\alpha$  ( $0,000 > 0,05$ ).
2. Besarnya pengaruh audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal peserta tim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo berdasarkan dari perhitungan persentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *post-test* dengan skor 17% untuk kelompok eksperimen dan 18% untuk kelompok kontrol.

### Saran

1. Penerapan media audio visual tidak hanya digunakan pada materi *shooting* saja melainkan bisa diterapkan disemua materi futsal.
2. Selain pada permainan futsal penerapan media audio visual dapat digunakan pada permainan lain bahkan pada pendidikan.
3. Penggunaan media audio visual berupa video harus disesuaikan dengan kebutuhan gerak dan teknik para peserta.
4. Penerapan media audio visual harus digunakan pada tempat yang sesuai seperti didalam ruangan untuk memaksimalkan konsentrasi pada saat menonton.
5. Penggunaan materi media audio visual harus mudah dipahami oleh para peserta tim futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo, sehingga siswa dapat mengerti akan informasi yang disampaikan pelatih dan dapat mengaplikasikan dengan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sukma. 2016. *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta: PT Serambi Semesta Distribusi.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Li-juan, Cerri. 2008. *The Teacher Development in Physical Education: A Review of the Literature*. The Chinese University of Hong Kong.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, A. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Narti, Aulia. 2009. *Futsal*. Bandung: PT Indah Jaya Adipratama.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: CV Alfabeta.

Sudaryono. 2014. *Teori dan Aplikasi dalam Statistik*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Grafindo Persada.

Sukestiyarno. 2014. *Statistika Dasar*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.