

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENGUASAAN
KETERAMPILAN DASAR *PUSH* DALAM PEMBELAJARAN HOKI
DI SMA NEGERI 26 BANDUNG**

Bena Cahya Wibawa, Carsiwan

Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

benacawi@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis mengenai pembelajaran hoki khususnya *push* karena keterampilan *push* sering dilakukan dalam permainan hoki dan *push* harus dikuasai agar permainan hoki dapat dimainkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah media audio visual berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung?. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual terhadap penguasaan keterampilan dasar *push*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *eksperimen*, dengan desain penelitian *pretest posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan *push* FPOK UPI. Hasil dari nilai rata-rata tes awal kelompok eksperimen sebesar 12,50 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 22,00. Sedangkan hasil kelompok kontrol sebesar 12,00 dan tes akhir sebesar 12,30. Berdasarkan Hasil uji hipotesis satu pihak nilai t hitung adalah sebesar 13.510 dengan sig 0.00. Karena sig <0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki.

Kata kunci: Media Audio Visual, Pembelajaran Hoki, Keterampilan *Push*

ABSTRACT

Problems studied in this research is motivated by the writer's observation about learning hockey particular push because of skill push frequently done in the game hockey and push should be controlled by so that the game hockey can played. The problems of this study whether audio-visual media influence the motion control of the Push in learning hockey at SMA Negeri 26 Bandung?. The goal in the study to find out of the influence of the implementation of the media audio visual against matery push basic skills. The method used is the experimental method, the pretest-posttest control group design. Objects in this study were all students who take hockey extracurricular activities in SMA Negeri 26 Bandung. The sampling technique using saturated sampling. The research instrument used was a test skill push FPOK UPI. The results of the value of the average test the beginning of the group experiments of 12,50 and the value of an average of the end of 22,00. While the results of a control group of 12,00 and the end of 12,30. According to the test hypothesis one the value t is 13,510 with sig 0.00. because sig <0.05 then can be conclude that H_0 rejected, it means that significant effect on the motion basic skills push in learning hockey.

Keywords: Media Audio Visual, Hockey Learning, Push Skills

I. Pendahuluan

Tujuan utama permainan hoki adalah memasukkan bola ke dalam gawang sebanyak-banyaknya. Hoki merupakan olahraga yang unik dengan memainkan bola kecil menggunakan tongkat sehingga bisa dijadikan olahraga rekreatif. (Powwel dalam Andriani, 2013, hlm. 24) mengemukakan bahwa, “permainan hoki adalah sebuah permainan tim yang menyenangkan, cepat, dan membutuhkan keterampilan”. Keterampilan *push* (mendorong) merupakan suatu teknik *passing* yang umum digunakan dalam permainan hoki. *Push pass* biasa digunakan pada jarak 4,5 – 13,8 m. Dalam *push pass* ada hal penting yang harus diperhatikan yaitu akurasi, kecepatan gerakan, dan merubah arah.

Media merupakan alat bantu untuk merangsang siswa untuk belajar. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, sejalan pendapat tersebut, (Rahardjo dalam Juliantine dkk, 2010, hlm. 97) menjelaskan bahwa “media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan”. Kemampuan media tersebut dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran hoki, misalnya gerak lambat suatu tugas gerak, menampilkan gerakan yang sukar dan berbahaya sehingga para siswa dapat dengan jelas mengamati dan

diharapkan dapat menerapkan atau melakukan gerakannya dengan baik. Salah satu dari jenis media adalah media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio dan visual, (Rohani dalam Dede, 2013, hlm. 5) Media audio visual adalah Media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak. Berdasarkan anggapan yang lebih modern, media ini mempunyai kemampuan yang lebih luas dari hanya sekedar alat bantu. Dengan alat bantu media audio visual, siswa akan dapat melihat berulang-ulang gerakan yang sama tanpa menurunkan kualitas gerakan tersebut.

Berdasarkan kriteria media audio visual, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video keterampilan dasar *push* mewakili dari media audio visual.

II. Metode

1. Desain

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design* (Fraenkel & Wallen, 2012). Dalam desain ini sampel diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal sampel dan pembagian dua kelompok dipilih secara random. Kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan media audio visual.

2. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 26 Bandung yang berjumlah 20 orang. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *treatment* dan kelompok kontrol per kelompok 10 orang.

Sampel kemudian diberikan perlakuan yaitu *treatment* media audio visual pada kelompok eksperimen dan konvensional pada kelompok kontrol, *treatment* dilakukan selama 12 kali pertemuan. Setelah masa perlakuan berakhir dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah *treatment* dilakukan. Kemudian data-data pretest dan posttest diolah dan analisis.

3. Protokol

- Tahapan I
 - a. Merumuskan masalah dan tujuan penelitian
 - b. Menentukan tempat yang akan dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
 - c. Membuat surat izin penelitian
 - d. Menentukan sampel penelitian

- Tahapan II
 - a. Memberikan dasar-dasar hoki pada sampel
 - b. Memberikan *pretest* pada sampel untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan
 - c. Memberikan perlakuan pada sampel penelitian yaitu dengan menerapkan media audio visual pada kelompok *treatment* dan model konvensional pada kelompok kontrol
 - d. Memberikan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar atau latihan terhadap keterampilan *push* setelah diberikan perlakuan

III. Hasil dan Diskusi

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan push hoki.

Hasil dari nilai rata-rata dan simpangan baku masing-masing kelompok merupakan langkah awal dalam pengolahan data. Hasil penghitungan rata-rata dan simpangan baku tes awal dan tes akhir dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku Tes Awal

Kelompok Variabel	X	S
Kelompok Eksperimen (Media Audio Visual)	12.50	3.98
Kelompok Kontrol (Konvensional)	12.00	3.74

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor tes awal kelompok eksperimen sebesar = 12.50 dengan simpangan baku = 3.98, sedangkan rata-rata skor tes awal kelompok kontrol sebesar = 12.00 dengan simpangan baku = 3.74.

Tabel 4.2

Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku Tes Akhir

Kelompok Variabel	X	S
-------------------	---	---

Kelompok Eksperimen (Media Audio Visual)	22.0	2.00
Kelompok Kontrol (Konvensional)	12.30	3.83

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor tes akhir kelompok eksperimen sebesar = 22.0 dengan simpangan baku = 2.00, sedangkan rata-rata skor tes akhir kelompok kontrol sebesar = 12.0 dengan simpangan baku = 3.83.

Hasil penghitungan rata-rata dan simpangan baku tes awal dan tes akhir yang secara rinci dapat dilihat pada bagian lampiran.

1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Setelah nilai rata-rata dan simpangan baku kedua kelompok sampel diketahui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Uji normalitas yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas *liliefors*.

Hipotesis Pengujian

Ho: Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H₁: Data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Dalam penelitian ini kedua kelompok sampel, baik data tes awal maupun tes akhir berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis penelitian menggunakan pendekatan parametric.

2. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas dua varians. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Dua Varians

Kelompok variabel	Fhitung g	Ftabel	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	1,13	3,18	Homogen
Kelompok kontrol			

Hasil uji homogenitas menunjukkan hasil Fhitung adalah **1,13** dan hasil Ftabel adalah **3,18** pada $dk = (9,9)$ dengan taraf nyata = 0.05. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen tidaknya penyebaran skor kedua sampel. Dalam penelitian ini Fhitung lebih kecil dari Ftabel. Kesimpulan uji homogenitas kesamaan dua varians adalah **homogen**.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Media Audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan keterampilan *push* dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung”. Kesimpulan diambil dari uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dimana Media Audio Visual memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan kelompok

kontrol terhadap penguasaan keterampilan *push* dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung. Dengan media audio visual yang diterapkan dalam pembelajaran hoki penguasaan keterampilan *push*, siswa lebih tertarik karena dalam video gerakannya lebih bagus dari yang diperagakan oleh guru itu sendiri. Siswa juga mendapatkan gambaran atau simulasi melakukan gerakan *push* yang baik dan benar melalui video tersebut.

Dengan media audio visual siswa kelompok eksperimen bisa lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol, karena siswa dengan media audio visual dapat melihat atau memutar video secara berulang-ulang tanpa menurunkan kualitas gerak yang ada. Berbeda dengan kelompok kontrol ketika gerakannya lupa maka disini siswa harus melihat atau meminta guru melakukan gerakan tersebut. Setelah dilakukan pengolahan dan analisis terhadap data dengan pendekatan statistik menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan *push* dalam permainan hoki.

Berdasarkan uraian di atas serta hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka kelompok eksperimen dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam penerapan media audio visual terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung.

IV. Kesimpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung

Media audio visual sangat baik digunakan untuk memberikan contoh kepada siswa jika seorang guru penjas merasa kurang dalam mencontohkan keterampilan *push* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Implikasi

Dengan menggunakan media audio visual disaat pembelajaran atau sebelum pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran hoki di SMA 26 Bandung dan membuat siswa lebih memperhatikan serta tidak mengobrol selama pembelajaran sehingga pembelajaran hoki menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Rekomendasi

Rekomendasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik, pelatih, siswa, atlet hoki dan pembaca pada umumnya agar

menerapkan media audio visual dalam rangka meningkatkan hasil keterampilan *push* dalam permainan hoki.

2. Bagi guru penjas sebagai pengajar permainan hoki dalam mengkoreksi gerak siswa bisa dengan media audio visual

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis kemukakan, semoga hasil dari penelitian ini dapat berguna dikemudian hari dan dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya serta menjadi sumbangsih yang berarti bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

V. Daftar Rujukan

Clarke (1976). *The Science Of Hockey*.

London: Pelham Book

Dini Andriani (2013). "Dampak Pembelajaran Hoki Terhadap Perkembangan Karakter Dan Kebugaran Siswa SMA Negeri 26 Bandung"

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education. Qualitative Research*.

Retrieved from www.mhhe.com

Hendro Wisaksono (2006). "Uji Validitas dan Reliabilitas Modifikasi Tes Keterampilan *Push* (Mendorong Bola) dalam Cabang Olahraga Hoki"

Juliantine, Tite dkk (2013). *Model Model*

Pembelajaran Dalam Penjas. Bandung:

BintangWarliArtika

Tabrani (1991). *Peraturan Permainan Hockey Lapangan*. Bandung: Pengurus Daerah Persatuan Hockey Seluruh Indonesia Jawa Barat