

## PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP KETERAMPILAN *PASSING* DALAM PERMAINAN FUTSAL PADA SISWA EKSTRAKURIKULER MI NURUL FALAH PONDOK RANJI TANGERANG SELATAN

Syahrul Rohmadan<sup>1)\*</sup>, Muhammad Al Ghani<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Pendidikan Olahraga, Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419.

\* [rohmadansyah12@gmail.com](mailto:rohmadansyah12@gmail.com)

Disetujui: 16 Agustus 2022

Direvisi: 28 Juli 2022

Disetujui: 11 Agustus 2022

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara media *audio visual* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan futsal. Penelitian ini dilatarbelakangi karena keterampilan *passing* pada siswa ekstrakurikuler masih kurang baik, dan belum terlihat adanya modifikasi latihan keterampilan *passing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Falah Pondok Ranji. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t menggunakan *Independent samples test* diperoleh nilai  $t = 2,274$ , dengan signifikansi  $0,002 < 0,005$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai tes sebesar 36,92, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai tes sebesar 49,23.

**Kata Kunci:** Futsal, Media *Audio Visual*, Ekstrakurikuler.

### ABSTRACT

*This study aims to determine whether there is an influence between audio-visual media on passing skills in futsal games. The background of this research is because the passing skills of extracurricular students are still not good, and there has not been seen any modification of passing skills training. This study uses a quantitative approach. The design of this study used two groups, namely the control group and the experimental group. This research was conducted at MI Nurul Falah Pondok Ranji. The population in this study were all students who took part in futsal extracurriculars, totaling 26 people. The results showed that there was an influence of audio-visual media on passing skills in futsal games for extracurricular students. This can be seen from the results of the t-test using the Independent samples test, the value of  $t = 2.274$ , with a significance of  $0.002 < 0.005$ , which means that there is a significant difference between students in the experimental class and students in the control class. In the control class, the average test score was 36.92, while in the experimental class, the average test score was 49.23.*

**Keyword:** Futsal, Audio Visual Media, Extracurricular.

## PENDAHULUAN

Olahraga sangat penting untuk tubuh manusia. Olahraga dapat membantu seseorang untuk menjaga kesehatan fisik dan mental serta menjadi sumber kesenangan bahkan hiburan. Dengan melakukan aktivitas fisik atau dengan berolahraga seseorang akan mendapatkan berbagai manfaat bagi tubuhnya (Suleyman, 2012: 689). Dalam menerapkan kegiatan olahraga dalam ruang lingkup di masyarakat, maka pemerintah mengupayakan pendidikan olahraga agar dapat terjadi pemerataan akses terhadap kegiatan olahraga yang dikenal dengan pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang mengutamakan aktivitas fisik yang titik perhatiannya pada peningkatan gerak manusia baik dalam hal fisik, mental, dan emosional (Husdarta, 2011: 3). Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan pada pendidikan formal dari tingkat SD/MI sampai SMA/MA. Menurut Undang-Undang Dasar RI No. 3 Tahun 2005 tentang SKN Pasal 18 ayat 2 menyatakan bahwa olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun non formal melalui kegiatan intrakurikuler atau ekstrakurikuler.

Pendidikan formal dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan bahwa lembaga pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dalam mencapai tujuan satuan pendidikan terdapat dua kegiatan penting yang dilaksanakan di sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler dan

ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar pada jam pelajaran sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan belajar mengajar di luar jam pelajaran.

Menurut undang - undang Permendikbud Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh siswa di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Adapun, Kemendikbud (2014) mengemukakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan non formal di sekolah yang umumnya di luar jam belajar yang sesuai dengan kurikulum. Tujuan diselenggarakan ekstrakurikuler adalah membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan.

Kegiatan ekstrakurikuler banyak membantu peserta ekstrakurikuler untuk meningkatkan keterampilan dan memperluas wawasan tentang apa yang dilatih dalam kegiatan ekstrakurikuler dan mampu mempererat persaudaraan antar siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah MI Nurul Falah Pondok Ranji diantaranya yaitu futsal, basket, voli, pramuka, dan sebagainya. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diminati banyak siswa di sekolah yaitu futsal.

Futsal adalah permainan sepak bola di dalam ruangan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing lima orang pemain.

Futsal bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Dalam permainan futsal terdapat teknik-teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain, diantaranya yaitu teknik mengontrol bola (*controlling*), teknik mengoper bola (*passing*), teknik menggiring bola (*dribbling*), dan teknik menendang bola (*shooting*). Teknik dasar futsal harus dikuasai dengan kemampuan khusus oleh pemain futsal, karena dalam permainan futsal keempat teknik dasar tersebut selalu digunakan. Apabila salah satu teknik dasar tersebut belum dikuasai, maka dalam permainan futsal tidak akan berjalan dengan baik, akibatnya akan merugikan bagi tim.

Kesalahan umum yang sering terjadi oleh pemain futsal adalah teknik dasar *passing*. Pemain sering melakukan *passing* dengan mengayunkan kaki secara menyilang di depan tubuh dan pergerakan yang kurang tepat, sehingga *passing* menjadi lemah dan tidak terarah. Untuk itu, dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat untuk mendekati daerah dan gawang lawan kemudian melakukan tembakan untuk menciptakan gol. Untuk menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. *Passing* bisa dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, ujung kaki, tumit, atau sisi bawah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan pelatih ekstrakurikuler futsal MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan bahwa siswa ekstrakurikuler futsal sudah diajarkan latihan teknik dasar dalam permainan futsal. Teknik dasar yang sesekali terjadi kesalahan adalah teknik dasar *passing*. Kesalahan dalam melakukan teknik dasar *passing*

tersebut diduga karena kurangnya variasi program latihan teknik dasar *passing*. Penguasaan teknik dasar *passing* masih kurang baik dan masih banyak terjadi beberapa kesalahan sehingga perlu untuk diperbaiki. Hal ini diduga karena dalam melatih, pelatih masih melakukan dengan cara lama dan konvensional dimana pada latihan diberikan secara langsung tanpa menggunakan metode latihan yang modern seperti media *audio visual*. Dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu metode untuk mengurangi permasalahan yang ada. Pada penelitian ini, peneliti ingin melakukan bentuk latihan *passing* yang mudah dilakukan pada anak untuk anak usia 10-12 tahun yaitu dengan bentuk latihan *passing* segitiga, bentuk latihan *passing* segiempat, dan bentuk latihan *passing* berpasangan. Program latihan yang terarah dengan menerapkan metode-metode latihan teknik dasar yang bervariasi dan metode latihan fisik yang dikombinasi dengan permainan, tujuannya agar siswa tidak jenuh selama mengikuti latihan. Penulis dalam penelitian ini menggunakan media yang cocok, efektif dan lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Sanjaya, 2010: 172). Dengan media *audio visual* siswa akan dapat melihat contoh secara langsung. Contoh pelaksanaan teknik yang diberikan melalui media *audio visual* diberikan untuk meningkatkan kemampuan *passing* yang diambil dari aplikasi *YouTube*, yang didalamnya terdapat video tutorial atau

langkah-langkah untuk melakukan *passing* yang benar dan tepat sasaran. Dengan cara ini diharapkan metode latihan futsal akan lebih bervariasi. Penggunaan media *audio visual* juga sangat penting untuk memberi fasilitas terhadap siswa pada saat melakukan pembelajaran yang bertujuan agar siswa menerima materi yang disampaikan lebih maksimal.

Pelatih akan menyampaikan teknik-teknik dasar *passing* beserta langkah-langkah melakukannya dalam pembelajaran permainan futsal dengan menggunakan media *audio visual* kepada siswa ekstrakurikuler, selanjutnya juga akan diberikan materi menggunakan media *audio visual*, peneliti dapat memberikan praktik di lapangan agar siswa nantinya dapat berpartisipasi aktif dan mampu dengan mudah memahami materi yang sudah tersampaikan. Harapannya dengan adanya media *audio visual*, atlet atau pemain futsal mampu melakukan teknik-teknik dasar futsalkhususnya teknik *passing* dengan baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan diatas, masih kurang baik dan masih banyak terjadi kesalahan akibatnya perlu untuk ditingkatkan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Futsal Pada Siswa Ekstrakurikuler MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan desain

penelitian *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Gambar 1. Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono (2011: 76)

Keterangan:

- R : *Random* menentukan sampel dengan cara diacak.
- X : *Treatment* yang diberikan kepada sampel
- O<sub>1</sub> : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> : *Post-test* kelompok kontrol
- O<sub>3</sub> : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O<sub>4</sub> : *Post-test* kelompok kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler permainan futsal MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan yang berjumlah 26 orang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini peneliti memilih teknik sampling *Simple Random Sampling*. Jumlah anggota sampel ditentukan oleh pendapat Arikunto (2013: 104) yang menyatakan bahwa seandainya besaran populasinya di bawah dari 100 responden, maka akan diambil total sampelnya. Namun, seandainya besaran populasinya di atas dari 100 responden, maka dapat diambil dengan

persentase sebanyak 10-15% atau 20-25% dari total populasinya. Maka, besaran sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah jumlah seluruh populasi karena kurang dari 100 yaitu 26 responden.

Pada penelitian ini instrumen penelitian berupa tes awal dengan melakukan test *passing* melewati kolong cone. Setelah dilakukan test awal kemudian peserta didik diberikan perlakuan atau *treatment* berupa cuplikan video yang tersaji di media sosial yaitu *YouTube* dan kemudian dilanjutkan

dengan test akhir. Alat pengumpulan data dapat mengambil beberapa bentuk, yang memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi dalam berbagai situasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menganalisis data baik uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi analisis statistika yaitu *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) tipe 22.0. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut

### Hasil

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Keputusan
		Statistic	df	Sig	
Hasil	PreTest Eksperimen	.164	13	.200*	Normal
Keterampilan	PostTest Eksperimen	.157	13	.200*	Normal
Passing	PreTest Kontrol	.242	13	.036	Normal
	PostTest Kontrol	.254	13	.022	Normal

Sumber: Aplikasi SPSS tipe 22.0

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.487	1	24	.492
Based on Median	.446	1	24	.510
Based on Median and with adjusted df	.446	1	23.298	.511
Based on trimmed mean	.469	1	24	.500

Sumber: Aplikasi SPSS tipe 22.0

**Tabel 3. Group Statistik Uji T-Independent**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Keterampilan	Eksperimen	13	49.23	14.412	3.997
Passing	Kontrol	13	36.92	13.156	3.649

Sumber: Aplikasi SPSS tipe 22.0

**Tabel 4. Uji T-Independent Sample Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
Hasil Keterampilan Passing	Equal variances assumed	.487	.492	2.274	24	.002
	Equal variances not assumed			2.274	23.803	.002

Sumber: Aplikasi SPSS tipe 22.0

### Pembahasan

Berdasarkan data **tabel 1.** di atas menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikan sebesar 0,200 maka  $\alpha > 0,05$  ( $0,200 > 0,05$ ). Pada nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikan sebesar 0,200 maka  $\alpha > 0,05$  ( $0,200 > 0,05$ ). Pada nilai *pretest* kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar 0,036 maka  $\alpha > 0,05$  ( $0,036 > 0,05$ ). Pada nilai *posttest* kelas kontrol memiliki nilai signifikan sebesar 0,022 maka  $\alpha > 0,05$  ( $0,022 > 0,05$ ). Maka dapat dibuat kesimpulan bahwa keempat kelas tersebut memiliki data yang berasal dari sampel berdistribusi normal.

Berdasarkan **tabel 2.** di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean adalah sebesar 0,492 yang artinya lebih besar dari 0,05 ( $0,492 > 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah tidak sama atau homogen.

Berdasarkan pada **tabel 3.** di atas menunjukkan bahwa hasil group statistik uji T-Independent pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diikuti oleh 13 siswa dengan rata-rata yang berbeda yaitu pada kelas yang diberikan perlakuan (*treatment*) media *audio visual* rata-ratanya memperoleh nilai sebesar 49,23, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan media konvensional rata-ratanya memperoleh nilai sebesar 36,92. Pada Std. Deviation kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 14,412 dan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 13,156. Sedangkan Std.Error Mean kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 3,997 dan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 3,649.

Berdasarkan pada **tabel 4.** di atas menunjukkan bahwa memperoleh nilai t sebesar 2,274, dan memperoleh nilai Sig. sebesar 0,02. Sesuai dengan keputusan yang ada apabila Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima namun apabila Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Pada hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu  $0,02 < 0,05$ . Dengan demikian

uji hipotesis tersebut  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan *passing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian terdapat pengaruh antara media *audio visual* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap keterampilan *passing* dalam permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t menggunakan Independent samples test diperoleh nilai  $t = 2,274$ , dengan signifikansi  $0,002 < 0,005$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Besar perbedaan hasil keterampilan *passing* pada siswa yang mendapatkan kegiatan dengan menggunakan media *audio visual* dengan siswa yang tidak mendapatkan kegiatan dengan menggunakan media *audio visual* yaitu dari 13 responden pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai tes sebesar 36,92, sedangkan dari 13 responden pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai tes sebesar 49,23.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada sekolah MI Nurul Falah Pondok Ranji yang sudah mengizinkan penelitian ini yang dilaksanakan untuk siswa ekstrakurikuler permainan futsal yang sudah sangat

membantu proses penelitian ini sehingga berjalan dengan baik

### REFERENSI

- Aji, S. (2016). Buku Olahraga Paling Lengkap. Pamulang: Ilmu Bumi Pamulang.
- Anam, K. (2013). Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan dalam Sepakbola untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 79.
- Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brilia. (2016). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Futsal Pada Siswa SMP Negeri 32 Makassar. Penjas Dan Interdisipliner Ilmu Keolahragaan, 286-289.
- Husdarta. (2011). Manajemen Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Iqbal, M. (2019). Interactive multimedia development in futsal basic techniques. Journal Of Education, Health and Sport, 121-131.
- Irawan, A. (2009). Teknik Dasar Modern Futsal. Jakarta: Pena Pundi Aksara.
- Isnanto, A. H. (2019). Futsal. Sleman: Sentra Edukasi Media.
- Lhaksana, J. (2011). Taktik Dan Strategi Futsal Modern. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Luxbacher, J. A. (2008). Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyono. (2014). Buku Pintar Panduan Futsal. Jakarta: Lakar Aksara.
- Sanjaya, W. (2014). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses

- Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sopiatin, P. (2010). Manajemen Belajar Berbasis Kepuasan Siswa. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suleyman, Y. (2012). Instruments For Measuring Service Quality in Sport and Physical Activity Services. Coll.Antropol, 689-696.
- Sulianta, F. (2015). Keajaiban Sosial Media. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yolanda Stellarosa, S. J. (2018). Pemanfaatan YouTube sebagai Sarana Transformasi Majalah Highend. Jurnal Lugas, 62-69.