

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR SHOOTING FUTSAL (Studi kasus SMAN 3 Karawang)

Firman Himawan¹, Bambang Ismaya², Rhama Nurmansyah S²

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang.

Jalan HS. Ronggowaluyo Teluk Jambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat.

Article Info

Article history:

Accepted: 2 Agustus 2022

Publish: 12 Agustus 2022

Keywords:

Audio-visual Media

Shooting,

Futsal

ABSTRAK

Pada permainan futsal teknik *shooting* merupakan teknik paling penting dalam permainan futsal, hal ini dikarenakan gol diciptakan dari kemampuan shooting, semakin banyak memasukan bola ke gawang lawan, maka kesempatan untuk memenangkan pertandingan semakin besar. Setiap pemain wajib untuk memiliki kemampuan teknik shooting yang baik.. Tendangan terdiri dari dua macam yaitu passing dan shooting, kedua teknik tendangan tersebut harus dikuasai dengan benar oleh para atlet futsal, karena bila para atlet bisa menguasai teknik tersebut dengan benar, mereka pasti akan mampu mengembangkan skill mereka dalam mengolah bola, yang pastinya akan mengantarkan mereka menjadi pemain profesional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar *shooting* dalam ekstrakurikuler futsal SMAN 3. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan populasi siswa ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 20 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa, analisis data penelitian dilakukan dengan membandingkan data hasil pretest dan posttest setelah perlakuan menggunakan one sample t-test. Hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata pretest adalah 1.322, dengan nilai tertinggi 11 dan nilai terendah 6. Sedangkan pada saat post test, didapatkan rata-rata nilai adalah 1.593. Dengan nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 10. Dengan demikian terlihat bahwa ada peningkatan hasil keterampilan teknik dasar *shooting* futsal dari *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan terhadap keterampilan teknik dasar *shooting* futsal.

Article Info

Article history:

Accepted: 2 Agustus 2022

Publish: 12 Agustus 2022

Abstract

In the futsal game shooting technique is the most important technique in the futsal game, this is because goals are created from shooting abilities, the more you enter the ball into the opponent's goal, the greater the chance to win the game. Every player is required to have good shooting technique skills. There are two kinds of kicks, namely passing and shooting, both kick techniques must be mastered correctly by futsal athletes, because if the athletes can master these techniques correctly, they will definitely be able to develop their skills in processing the ball, which will certainly deliver them. become a professional player. The purpose of this study was to determine the effect of using audio-visual media on basic shooting technique skills in SMAN 3 futsal extracurricular activities. This study uses a research design of One Group Pretest-Posttest Design, with a futsal extracurricular student population of 20 students. The sample used in this study was 20 students, the research data analysis was carried out by comparing the pretest and posttest data after treatment using one sample t-test. The results showed that the average pretest was 1.322, with the highest score of 11 and the lowest score of 6. Meanwhile, during the post test, the average score was 1.593. With the highest score of 15 and the lowest score of 10. Thus it can be seen that there is an increase in the results of the basic futsal shooting technique skills from the pretest and posttest. This proves that the use of audio-visual media is effective in improving the basic skills of shooting futsal techniques.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Firman Himawan

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: firmanhimawan2000@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. sebuah aktivitas hidup yang paling digemari. Olahraga merupakan satu kebutuhan hidup yang tidak dapat ditinggalkan. Sebuah aktivitas olahraga harus dilakukan secara kontinu dan selaras. Aktivitas olahraga dapat dilakukan oleh siapapun karena tidak memandang ras, agama maupun tingkatan sosial.(Aprilianto & Fahrizqi, 2020).

Salah satu upaya untuk mewujudkan bentuk manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani adalah dengan Pendidikan Jasmani (Penjas). Walaupun undang-undang sudah ada, namun belum berarti bahwa pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya dalam olahraga telah dilaksanakan sebagaimana mestinya disemua tingkat dan jenis pendidikan.

Pendidikan merupakan bagian integral pada suatu pembangunan. Proses pendidikan sendiri tidak bisa dipisahkan dari proses pembangunan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai wahana sumber daya manusia agar dapat mengembangkan dirinya. Pendidikan juga salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia untuk jenjang masa depan yang lebih baik, sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk sebuah negara menurut Falaah (2017: 1).

Proses pendidikan yang bermutu itu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar. (Rasyid et al., 2017)

Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audio visual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. Media audio visual adalah model pembelajaran yang penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran secara tidak seluruhnya termasuk alat yang digunakan dapat berupa video dan komputer. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Siswa yang terlihat sangat memahami jika pembelajaran yang dilakukan di dampingi oleh media audio visual yang dapat diputar berkali-kali. Media audio visual mempunyai keunggulan dengan menempatkan dua indera bekerja secara bersamaan. (Herlina & Suherman, 2020).

Menurut, Kurniawan (2017 : 1) Futsal menjadi salah satu di antara cabang olahraga permainan yang cukup populer dan banyak diminati oleh berbagai kalangan di dunia. Hal ini dapat di lihat dari antusiasme bermain futsal yang di lakukan oleh siapa saja, mulai dari anak-anak sampai dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. Futsal merupakan salah satu permainan cabang olahraga yang menuntut kemampuan fisik yang tinggi dalam permainannya dengan gerakan-gerakan yang sangat kompleks saat dalam permainan futsal menurut Faiz Faozi (2019:184).

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan proses menyempurnakan pendidikan pada tingkat kognitif menuju berkesinambungan ke aspek afektif dan psikomotorik sehingga dapat menjebatani masalah pendidikan sekolah dengan pendidikan di keluarga dan tantangan arus deras globalisasi bagi negara-negara berkembang, Indonesia. Ekstrakurikuler di SMA Negeri 3 Karawang sebagai lembaga pendidikan formal mengetahui keterbatasan belajar formal yang belum mencakup kebutuhan-kebutuhan sosial dan keterampilan-keterampilan penguasaan keagamaan yang bermanfaat terhadap kehidupan sosial karena jam mata pelajaran terbatas dalam satu minggunya.

Hakikat Media

a. Peranan Media Dalam Pembelajaran

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan proses menyempurnakan pendidikan pada tingkat kognitif menuju berkesinambungan ke aspek afektif dan psikomotorik sehingga dapat menjembatani masalah pendidikan sekolah dengan pendidikan di keluarga dan tantangan arus deras globalisasi bagi negara-negara berkembang, Indonesia. Ekstrakurikuler di SMA Negeri 3 Karawang sebagai lembaga pendidikan formal mengetahui keterbatasan belajar formal yang belum mencakup kebutuhan-kebutuhan sosial dan keterampilan-keterampilan penguasaan keagamaan yang bermanfaat terhadap kehidupan sosial karena jam mata pelajaran terbatas dalam satu minggunya.

Menurut (Nurrita, 2018) Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Perlu diperhatikan bagaimana karakteristik masing-masing media pembelajaran, artinya setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu baik dilihat segi kehandalannya, cara pembuatannya, dan cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh guru dalam kaitannya dalam pemilihan media. Malahan kemampuan semacam ini memberikan peluang menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi. (Angraini, 2017)

Nilai dari media pembelajaran memiliki dampak yang cukup positif terhadap pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan siswa. Seutuhnya media pembelajaran akan memiliki nilai sebagai berikut :

1. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret.
2. Tidak membawa objek yang berbahaya.
3. Memperjelas objek pesan.
4. Berintegrasi dengan lingkungan (kontekstual).
5. Menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovasi siswa
6. Seragam pengamatan dan fokus pesan.
7. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

c. Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azzuhri & Nugrawiyati, 2018)

Media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dan menurut Education Association, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. (Sadiman, 2018)

d. Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. (Hasan, 2021)

Media grafis dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang). (Purwani et al., 2019) mendefinisikan bahwa grafis sebagai seni atau ilmu menggambar terutama diartikan untuk menggambar mekanik. Asal kata dari "*graphikos*" (Yunani) yang artinya melukiskan atau menggambar dengan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, penjelasan

yang kuat atau penyajian yang efektif. Dimana yang termasuk kedalam media grafis yaitu sebagai berikut :

1. Grafik
2. Diagram
3. Bagan
4. Sketsa
5. Poster
6. Komik
7. Media foto
8. Papan flanel
9. Bulletin board

e. Media Audio

Media audio atau media dengar adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk mentransmisikan atau menyebarluaskan audio, didalamnya berisi pesan yang diterima oleh indra pendengaran. Adapun isi pesan yang disampaikan melalui media audio bisa berupa lambang auditif seperti rangkaian kata, musik, dan juga sound effect. Media audio dapat merangsang pikiran perhatian serta kemauan manusia dalam mempelajari suatu hal. Apalagi ditambahkan dengan media visual maka tujuan yang diperoleh akan semakin efektif dan efisien. Salah satu kelebihan media audio ini adalah media dapat di putar kembali atau diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan salah satu kekurangannya adalah media ini berbentuk abstrak karena hanya berbentuk suara bagi sebagian orang yang sulit untuk berimajinasi akan sulit menggambarkan suara tersebut di dalam pikirannya. (Rasyid et al., 2017)

Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran. Dengan kata lain, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambang- lambang auditif (hanya dapat didengar) baik verbal maupun nonverbal. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk mempelajari isi tema.

f. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. (Miftah et al., 2018)

Media audio visual merupakan alat pembelajaran yang menampilkan kesan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata (Riyanto dan Asmara, 2018). Media audio visual juga disebut media video karena di dalam video terdapat sajian materi dalam bentuk suara dan gambar-gambar. Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar diterima siswa melalui indra pendengaran dan penglihatan secara terpadu. Media audio-visual ini termasuk jenis media yang berbasis indra penyerap. Media audio-visual mencakup siaran TV, rekaman VCD, dan pentas drama atau sandiwara. (Azzuhri & Nugrawiyati, 2017)

Macam-macam media audio visual dimana memiliki beberapa bentuk yaitu sebagai berikut :

1. Media audio visual gerak
2. Media audio visual diam, diantaranya :
 - a. Film bingkai suara
 - b. Film rangkai suara

Hakikat permainan futsal

Futsal adalah permainan berupa regu terdiri atas 5 lawan 5, dan produktivitas setiap gol pertandingannya sangat cepat sehingga olahraga ini nyaman untuk ditekuni. Menang atau

kalah dalam pertandingan dilihat dari tingkat baik buruknya pemain serta proses strategi dalam pertandingan. (Srinivasan, 2017).

Permainan futsal juga merupakan salah satu bentuk permainan yang memiliki kompleksitas yang cukup tinggi. Seorang pemain tidak hanya dituntut kuat dalam hal fisik, namun juga mental. Seorang pemain futsal, apalagi pemain futsal profesional, tidak hanya mengandalkan kekuatan fisiknya semata saat bermain, namun juga harus mampu mengeksplorasi kekuatan mentalnya dan mampu mengombinasikan semua itu untuk kebaikan timnya. (Ridha, 2019)

Menurut Mulyono (2017: 5) futsal adalah salah satu cabang olahraga yang termaksud bentuk permainan bola besar. Sepak bola futsal yang dimainkan di dalam ruangan adalah olahraga berupa team dengan sifat dinamis. Sedangkan menurut Naser & Ali (2016: 1) pengertian futsal adalah sebuah versi sepakbola yang dimainkan di dalam ruangan lima melawan lima (satu penjaga gawang dan lima sebagai pemain) yang telah disetujui oleh badan pengatur sepak bola internasional atau yang biasa kita sebut (Federation International de asosiasi sepakbola, FIFA 2014).

Keterampilan teknik dasar shooting

Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil (Saifudin, Soegiyanto and Sugiharto, 2015). Permainan Futsal memiliki daya tarik tersendiri yaitu dengan permainan dan teknik/skill yang menantang. Seiring perkembangan zaman, permainan futsal terus berubah dan berkembang baik dari fasilitas, aturan, dan teknologi yang berkaitan dengan kelancaran pada sebuah pertandingan. Teknik dalam permainan futsal yaitu shooting, dribbling, passing, heading dan kontrol bola. Ketepatan menembak bola ke gawang futsal merupakan salah teknik dasar dalam futsal namun cukup sulit dipelajari, lebih-lebih untuk pemain yang belum terampil. Dengan demikian keterampilan gerak dasar menembak (shooting) dalam permainan futsal sangat penting untuk dikuasai secara baik, tetapi tidak boleh mengesampingkan keterampilan gerak dasar yang lain. Permainan futsal secara fisiologis memiliki berbagai hal yang mampu mempengaruhi hasil shooting dan akurasi yang baik.

Khususnya untuk olahraga futsal teknik dasar memegang peranan penting dan memang harus dikuasai dengan baik, karena dalam permainan olahraga futsal dituntut untuk tidak berlama-lama saat membawa bola, intensitas cepat dan tinggi, pertahanan yang kuat serta mempunyai pola dan skema penyerangan yang teratur. Dengan karakteristik olahraga futsal tersebut, maka dibutuhkan penguasaan teknik dasar bermain futsal yang sempurna. (Raibowo et al., 2021).

Teknik shooting merupakan teknik paling penting dalam permainan futsal, hal ini dikarenakan gol diciptakan dari kemampuan shooting, semakin banyak memasukan bola ke gawang lawan, maka kesempatan untuk memenangkan pertandingan semakin besar. Setiap pemain wajib untuk memiliki kemampuan teknik shooting yang baik. Teknik dasar merupakan suatu kemampuan dalam memahami gerakan dasar yang berhubungan dengan latihan, pengalaman gerak maupun proses belajar yang dilakukan secara sederhana (Srinivasan, 2017).

Perlakuan Shooting

Shooting salah satu Teknik yang sangat penting dalam olahraga futsal, hal tersebut mutlak dibutuhkan untuk para atlet bisa mengembangkan permainannya dalam pertandingan. (Hidayat & Rusdiana, 2018). Teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. Shooting dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu shooting menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Teknik shooting terdiri dari :

1. Teknik shooting dengan punggung kaki
2. Tempatkan kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah gawang, bukan kaki yang untuk menendang.

3. Gunakan bagian punggung kaki untuk melakukan shooting. Konsentrasikan pandangan ke arah bola tepat di tengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola.
4. Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
5. Teknik shooting menggunakan ujung kaki
6. Posisi badan agak di condongkan ke depan. Apabila badan tidak di condongkan, kemungkinan besar terkena bola bagian bawah dan bola akan melambung tinggi.
7. Teknik shooting dengan ujung sepatu atau ujung kaki sama halnya dengan shooting menggunakan punggung kaki, hanya bedanya pada saat melakukan shooting terkena tepat di ujung sepatu.
8. Teruskan dengan gerakan lanjutan, setelah sentuhan dengan bola dalam melakukan shooting, ayunan kaki jangan dihentikan.

Hipotesis

Berdasarkan pada anggapan dasar diatas, maka dalam penelitian ini ditentukan hipotesis bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang Barat.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan metode eksperimen. Sugiyono (2015:109) menyebutkan bahwa metode eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif, dimana metode eksperimen merupakan ‘metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol’ (Sugiyono, 2015:11). Perlakuan yang diuji cobakan dalam kelas eksperimen ini adalah pengaruh penggunaan media audio visual. Adapun jumlah sampel dari penelitian ini berjumlah 20 orang), teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik yang digunakan yaitu dengan melakukan treatment kepada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang. Data yang diperoleh dari hasil tes dan pengukuran merupakan data yang masih mentah, sehingga diperlukan pengolahan data agar data tersebut mempunyai arti. Adapun tujuan dari pengolahan data dan analisis data. Dari hasil pengukuran dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui besar koefisien dan realibilitas.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Deskriptive Statistic

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *audio visual* terhadap keterampilan Teknik dasar *Shooting* futsal di SMA Negeri 3 Karawang. Dimana hasil yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dari 20 sampel pada penelitian yang dilakukan secara langsung untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan Teknik dasar shooting di SMA Negeri 3 Karawang akan diuji sesuai dengan hipotesis. Maka hasil dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu pretest dan posttest terhadap Teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang dapat dilihat pada table dibawah ini. Hasil penelitian ini dilakukan perhitungan menggunakan SPSS24.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	6	11	8.8	1.322
Posttest	20	10	15	12.7	1.593
Valid N (Listwise)	20				

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest mempengaruhi media *audio visual* terhadap keterampilan Teknik dasar shooting futsal di SMA Negeri 3 Karawang dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa dan memperoleh hasil Mean dari pretest sebesar 8.8 dengan Standard Deviation 1.322. sedangkan hasil posttest mendapat nilai mean sebesar 12.7

dengan Standard Deviation 1.593. Dari hasil analisis yang sudah dilakukan terlihat adanya perbedaan dari skor yang diperoleh dari masing-masing siswa pada saat dilakukan pretest dan posttest sebelum diberikan.

3.2. Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.19	20	0.057	0.919	20	0.094
Posttest	0.143	20	0.935	0.935	20	0.192

Pada penelitian ini digunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran dari hasil data yang diperoleh. Pada uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-smirnof* dan *Shapiro-Wilk*. Dimana memiliki kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Dimana kriteria nya itu apabila $p > 0.05$ (5%) maka dinyatakan normal, apabila $p < 0.05$ (5%) dinyatakan tidak normal. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 3 Karawang yang tertera pada table diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media *audio visual* terhadap keterampilan Teknik dasar shooting futsal telah berdistribusi normal atau $p > 0.05$ (5%).

3.3. Uji t

Untuk mengetahui adanya pengaruh metode media *audio visual* terhadap keterampilan Teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang dilakukan uji perbandingan rata-rata pretest dan posttest. Dimana data hasil pretest dan posttest dari keterampilan Teknik dasar shooting pada siswa ekstrakurikuler futsal sudah dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen maka uji perbandingan rata-rata menggunakan uji t.

pretest dan posttest dari keterampilan Teknik dasar shooting pada siswa ekstrakurikuler futsal sudah dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen maka uji perbandingan rata-rata menggunakan uji t.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair	Pretest-Posttest	-3.9	2.024	0.452	-4.847	0-2.953	-8.619	19	0.03

Dari hasil analisis yang diperoleh menggunakan uji t dengan menggunakan SPSS24 diperoleh hasil Sig. (2-tailed) 0. Dimana hasil yang diperoleh yaitu $0.03 < 0.05$. maka disimpulkan bahwa hasil analisis uji t bahwa hipotesis ini diterima, dimana H_0 diterima atau H_1 ditolak. Oleh sebab itu, terdapat pengaruh yang signifikan dengan metode media *audio visual* terhadap keterampilan Teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang.

3.4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian dan dianalisis melalui Deskriptif Statistik diperoleh Mean dari pretest sebesar 8.8 dan Standard Deviation 1,322, sedangkan untuk posttest memperoleh nilai mean 12,7 dengan Standard Deviation sebesar 1,593. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum diberikan treatment dan sesudah siswa diberikan treatment. Maka hasil yang di dapat pada penelitian ini sesuai dengan penelitian Iki Dimiyati tahun 2019 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbentuk Video Terhadap Keterampilan Shooting Kaki Bagian Luar Pemain Dalam Permainan Futsal.

Berdasarkan tabel 2 dimana kriteria nya itu apabila $p > 0.05$ (5%) maka dinyatakan normal, apabila $p < 0.05$ (5%) dinyatakan tidak normal. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 3 Karawang yang tertera pada table diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio visual terhadap keterampilan Teknik dasar shooting futsal telah berdistribusi normal atau $p > 0.05$ (5%).

Hasil perhitungan uji t dengan SPSS24 diperoleh hasil Sig.(2-tailed) $0.03 < 0.05$. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab hipotesis penelitian yaitu hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh secara signifikan dengan diberikannya media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang. Maka hasil yang di dapat pada penelitian ini sesuai dengan penelitian Adi Surya Hutomo, Agus Kristiyanto, Sapta Kunta Purnama tahun 2019 yang berjudul Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Futsal Melalui Penggunaan Media Video pada Mahasiswa Putra Penghobi Futsal.

Berdasarkan hasil dari perhitungan data menggunakan uji Deskriptive Statistic, Uji Normalitas dan Uji t didapatkan hasil bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Shooting Futsal pada siswa ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 3 Karawang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan anlisis data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap keterampilan teknik dasar *shooting* dalam ekstrakurikuler futsal SMAN 3 Karawang. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 13 juni 2022, Pegunaan *media audio visual* terhadap keterampilan teknik dasar *shooting* ini dalam proses latihan dapat terlaksana dengan baik dan efisien, sehingga penelitian berjalan dengan lancar. Sebelum dan setelah melakukan *treatment* peneliti mulai memberikan perlakuan penggunaan media *audio visual* kepada 20 siswa ekstrakurikuler futsal sesuai materi latihan yang akan diberikan kepada siswa.
2. Hasil perhitungan bahwa nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* mempunyai nilai Deskriptif Statistik diperoleh Mean dari pretest sebesar 8.8 dan Standard Deviation 1,322, sedangkan untuk posttest memperoleh nilai mean 12,7 dengan Standard Deviation sebesar 1,593. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum diberikan *treatment* dan sesudah siswa diberikan *treatment*.
3. Dari hasil analisis yang diperoleh menggunakan uji t dengan menggunakan SPSS24 diperoleh hasil Sig. (2-tailed) 0. Dimana hasil yang diperoleh yaitu $0 < 0.05$. maka disimpulkan bahwa hasil analisis uji t bahwa hipotesis ini diterima, dimana H_0 diterima atau H_1 ditolak. Oleh sebab itu, terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar shooting pada ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Karawang.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, berkat karunia-Nya peneliti bisa menyelesaikan jurnal ini. Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan jurnal ini. Semoga kebaikan yang dilakukan oleh teman-teman semua menjadi ladang pahala yang nanti menjadi tabungan kawan-kawan di akhirat kelak. Sekali lagi peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. J. Moral Civ. Educ, August 2017. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat kebugaran jasmani anggota ukm futsal

- universitas teknokrat indonesia. 1(1), 1–9.
- Azzuhri, M., & Nugrawiyati, J. (1970). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 6(3), 348–445.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Hidayat, I., & Rusdiana, A. (2018). Analisis Biomekanik Tendangan Shooting Pada Atlet Futsal Putra Ukm Futsal Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Sains Keolahragaan Dan Kesehatan*, 3(2), 35–39. <https://doi.org/10.5614/jskk.2018.3.2.3>
- Miftah, M., Mahnun, N., Kulsum, S., Husnul, S., Budiyo, B., Hakim, L., Wahyuni, I., Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Pembelajaran, Inovasi Model. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 37(1), 27–35. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/%0Ahttp://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Raibowo, S., Ilahi, B. R., Prabowo, A., Nopiyanto, Y. E., & Defliyanto. (2021). Penguasaan Keterampilan Dasar Futsal UKM FORKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 333–341. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/1162>
- Rasyid, M., Azis, A., & Saleh, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/722>
- Ridha, M. A. R. (2019). Survei Tingkat Keterampilan Dasar Futsal Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal Di Mi-Mwb At-Tahdiriyyah Jalancagak Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi Tahun Ajaran 2018. *Ummi*, 13(3), 239–244.
- Sadiman, A. S. dk. (2018). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, V(1), 5.
- Srinivasan, M. (2017). Effect of Specific Table Tennis Training on the Selected Skill Performance variables of School Boys. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 3(3), 11–17. <https://doi.org/10.26524/1433>