

BAB IV

HASIL PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

A. Hasil Pengolahan Data

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari media audio visual terhadap keterampilan bermain squash pada mahasiswa FPOK UPI yang mengikuti UKM Squash. Penelitian ini dilaksanakan selama 16 kali pertemuan ditambah dengan dua kali pertemuan untuk tes awal dan tes akhir. Dimulai sejak hari Senin tanggal 4 Agustus 2014 sampai dengan hari Jum'at 12 September 2014 di Lapangan Squash SPORT HALL Universitas Pendidikan Indonesia.

Data-data yang didapatkan dari hasil penelitian akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan uji statistik yang sesuai dengan tujuan yang diteliti dari penelitian ini. Berikut merupakan hasil data statistik tes keterampilan bermain squash dan keterampilan dalam bermain squash pada mahasiswa FPOK UPI yang mengikuti UKM Squash berupa rata-rata dan standar deviasi pada masing-masing kelompok penelitian. Dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Keterampilan Bermain Squash

DATA			
Kelompok		Rata-rata	Std. Deviasi
Eksperimen (Media Audio Visual)	Preetest	137,1	10,68
	Posttest	148,5	11,39
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	Preetest	135,1	7,35
	Posttest	139,2	10,35

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan bermain squash kelompok eksperimen pada tes awal memiliki nilai rata-rata sebesar 137,1 dengan simpangan baku sebesar 7,35. Pada kelompok kontrol hasil tes awal keterampilan bermain squash memiliki nilai rata-rata sebesar 135,1 dengan nilai simpangan baku sebesar 7,35. Sedangkan hasil tes akhir keterampilan bermain squash pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 148,5 dengan simpangan baku sebesar 11,39 dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 139,2 dengan simpangan baku sebesar 10,35.

Tabel 4.2

Data Hasil Tes Keterampilan Dalam Bermain Squash

DATA			
Kelompok		Rata-rata	Std. Deviasi
Eksperimen (Media Audio Visual)	Preetest	61,6	9,4
	Posttest	67,7	5,3
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	Preetest	59,1	5,8
	Posttest	61,1	7,6

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil tes keterampilan dalam bermain squash kelompok eksperimen pada tes awal memiliki nilai rata-rata sebesar 61,6 dengan simpangan baku sebesar 9,4. Pada kelompok kontrol hasil tes awal keterampilan bermain squash memiliki nilai rata-rata sebesar 59,1 dengan nilai simpangan baku sebesar 5,8. Sedangkan hasil tes akhir keterampilan bermain squash pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 67,7 dengan simpangan baku sebesar 5,3 dan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 61,1 dengan simpangan baku sebesar 7,6.

B. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji

statistik yang akan digunakan. Dalam penelitian ini, data di uji dengan menggunakan Uji Normalitas Liliefors untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Seperti yang dikatakan Abdul Jabar dan Darajat (2012, hlm.103) bahwa “Uji Normalitas Liliefors hampir sama dengan uji-uji normalitas yang lainnya yaitu tanpa lepas dari peran standar skor dengan luas daerahnya yang dikaitkan dengan nilai urutan dari data, sehingga Uji Normalitas ini sangat mudah digunakan”. Berikut merupakan deskripsi data yang diuji menggunakan Uji Normalitas Liliefors.

Tabel 4.3
Uji Normalitas Keterampilan Bermain squash

Kelompok		L _{Hitung}	L _{Tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media Audio Visual)	<i>Preetest</i>	0,1758	0,258	NORMAL
	<i>Posttest</i>	0,1853		
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	<i>Preetest</i>	0,1594		
	<i>Posttest</i>	0,1461		

Berdasarkan tabel 4.3 pada kelompok Eksperimen dan Kontrol masing-masing jumlah sampel yaitu 10 orang. Dalam kelompok eksperimen pada tes awal didapatkan L_{hitung} sebesar $0,1758 < 0,258$ dan test akhir didapat L_{hitung} sebesar $0,1853 < 0,258$. Dikarenakan nilai untuk kedua tes pada kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan dengan harga pada L_{tabel} yaitu 0,258, maka data pada kelompok eksperimen dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan dalam kelompok kontrol pada tes awal memiliki nilai L_{hitung} sebesar $0,1594 < 0,258$ dan tes akhi memiliki nilai L_{hitung} sebesar $0,1461 < 0,258$ keduanya memiliki nilai lebih kecil dibandingkan dengan nilai L_{tabel} yaitu 0,258 artinya data pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.4
Uji Normalitas Keterampilan Dalam Bermain squash

Kelompok		L _{Hitung}	L _{Tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media Audio Visual)	<i>Preetest</i>	0,19	0,258	NORMAL
	<i>Posttest</i>	0,20		
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	<i>Preetest</i>	0,11		
	<i>Posttest</i>	0,20		

Sedangkan dalam tabel 4.4 data hasil tes keterampilan dalam bermain squash pada kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan nilai L_{hitung} . Dalam kelompok eksperimen pada tes awal didapatkan L_{hitung} sebesar $0,19 < 0,258$ dan test akhir didapat L_{hitung} sebesar $0,20 < 0,258$. Dikarenakan nilai untuk kedua tes pada kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan dengan harga pada L_{tabel} yaitu 0,258, maka data pada kelompok eksperimen dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan dalam kelompok kontrol pada tes awal memiliki nilai L_{hitung} sebesar $0,11 < 0,258$ dan tes akhi memiliki nilai L_{hitung} sebesar $0,20 < 0,258$ keduanya memiliki nilai lebih kecil dibandingkan dengan nilai L_{tabel} yaitu 0,258 artinya data pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

C. Uji Homogenitas

Selanjutnya, dalam melakukan analisis data khususnya dalam uji statistik parametrik, dilakukan uji homogenitas sebagai prasyarat uji statistik inferensial. Hal ini bertujuan untuk menguji kesamaan varians dari setiap kelompok data. Salahsatunya yaitu dengan menggunakan uji F (Fisher). Menurut Supardi (2011, hlm.142) mengatakan bahwa “Pengujian homogenitas dengan uji F dapat dilakukan apabila data yang akan diuji hanya ada dua kelompok data/sampel. Uji F dilakukan dengan cara membandingkan varians data terbesar dibagi dengan varians data terkecil”.

Berikut merupakan deskripsi dari data masing-masing kelompok dengan tes yang berbeda yaitu tes keterampilan bermain squash dan tes keterampilan bermain squash, yang memiliki nilai F_{hitung} sebagai berikut:

Tabel 4.5
Uji F Homogenitas Keterampilan Bermain Squash

Kelompok	F_{hitung}	F_{Tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media Audio Visual)	1,13	3,18	HOMOGEN
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	1,98		

Berdasarkan tabel diatas (4.5) didapatkan harga F_{hitung} sebesar 1,13 untuk kelompok eksperimen dan 1,98 untuk kelompok kontrol. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika F_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} . $F_{tabel} = F_{\alpha}$ dengan dk $(n_1 - 1; n_2 - 1)$ dan taraf nyata $(\alpha) = 0,05$. Dalam penelitian ini kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol memiliki jumlah sampel yang sama yaitu 10. Untuk mengetahui harga F_{Tabel} maka dilakukan penghitungan dk (derajat kebebasan) dengan menggunakan rumus dk $[(n_1 - 1), (n_2 - 1)]$ yaitu ada pada (9,9). Jadi berdasarkan tabel daftar distribusi F, didapat derajat kebebasan (9,9) memiliki harga F_{Tabel} sebesar 3,18 untuk taraf nyata 0,05 atau 5%. Jadi dikarenakan harga F_{hitung} untuk kedua kelompok memiliki nilai yang lebih kecil dibandingkan dengan F_{Tabel} yaitu $1,13 < 3,18$ pada kelompok eksperimen dan $1,98 < 3,18$ pada kelompok kontrol maka kedua data tersebut homogen.

Tabel 4.6
Uji F Homogenitas Keterampilan Dalam Bermain Squash

Kelompok	F_{hitung}	F_{Tabel}	Kesimpulan
Eksperimen (Media Audio Visual)	3,04	3,18	HOMOGEN
Kontrol(tanpa Media Audio Visual)	1,74		

Berdasarkan tabel diatas (4.6) didapatkan harga F_{hitung} sebesar 3,04 untuk kelompok eksperimen dan 1,74 untuk kelompok kontrol. Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika F_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan F_{tabel} . $F_{tabel} = F_{\alpha}$ dengan dk $[(n_1 - 1), (n_2 - 1)]$ dan taraf nyata $(\alpha) = 0,05$. Dalam penelitian ini kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol memiliki jumlah sampel yang sama yaitu 10. Untuk mengetahui harga F_{Tabel} maka dilakukan penghitungan dk (derajat kebebasan) dengan menggunakan rumus dk $[(n_1 - 1), (n_2 - 1)]$ yaitu ada pada (9,9). Jadi berdasarkan tabel daftar distribusi F, didapat derajat kebebasan (9,9) memiliki harga F_{Tabel} sebesar 3,18 untuk taraf kesalahan 0,05 atau 5%. Jadi dikarenakan harga F_{hitung} untuk kedua kelompok memiliki nilai yang lebih kecil dibandingkan dengan F_{Tabel} yaitu $3,04 < 3,18$ pada kelompok eksperimen dan $1,74 < 3,18$ pada kelompok kontrol maka kedua data tersebut homogen.

D. Uji Hipotesis

Selanjutnya setelah mendapatkan uji normalitas dan homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian berdasarkan hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan tiga hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio Visual dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain squash pada mahasiswa FPOK UPI yang mengikuti UKM Squash

Tabel 4.7

Hasil Uji Hipotesis Dengan Menggunakan Uji Kesamaan Dua Rata-rata (Satu Pihak) Keterampilan Bermain Squash (Eksperimen)

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	2,32	1,734	Signifikan

Dari tabel 4.7, nilai t_{hitung} sebesar 2,32 dan t_{tabel} sebesar 1,734. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis tolak H_0 jika, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dikarenakan harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,32 > 1,734$, maka H_0

ditolak. Artinya Media Audio Visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain squash.

E. Diskusi Penemuan

Setelah melakukan penelitian, selanjutnya adalah melakukan diskusi hasil penemuan yang dijelaskan dalam bagian ini. Hasil penghitungan uji t menunjukkan bahwa Kelompok eksperimen memiliki nilai t_{hitung} sebesar $2,32 > 1,734$ (harga t_{tabel}). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen(Media Audio Visual) dengan kelompok kontrol (tanpa menggunakan Media Audio Visual) terhadap Keterampilan Bermain Squash pada Mahasiswa FPOK UPI yang mengikuti UKM Squash.

Pada dasarnya, aktivitas pembelajaran merupakan proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan/informasi sehingga dapat merangsang pikiran serta minat peserta didik. Dalam proses penyampaian pesan/informasi, komunikasi yang baik sangat menentukan kualitas suatu informasi yang diberikan, salahsatunya dengan optimalisasi media pembelajaran *audio visual*.

Dengan media audio visual merupakan upaya seorang guru dalam meningkatkan kreativitas dalam mempersiapkan perencanaan pengajaran melalui pemanfaatan teknologi. Seperti yang dikemukakan oleh Haryoko (2009, hlm.2) mengatakan bahwa” *Audio Visual* pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain : a) mudah dikemas dalam proses pembelajaran, b) lebih menarik untuk pembelajaran, c) dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat”. Sedangkan menurut Midun (dalam Rayandra Asyhar,2011 , hlm.24) : Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran,yaitu (1) meningkatkan produktivitas pendidikan, (2)memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, (3) memberikan dasar ilmiah lebih pada pembelajaran, (4)pembelajaran menjadi lebih mantap, (5)proses pendidikan menjadi lebih langsung dan (6)akses pendidikan menjadi lebih sama.

Dengan kata lain bahwa media audio visual memberikan kontribusi dalam membantu mahasiswa FPOK dalam mempelajari suatu keterampilan gerak khususnya keterampilan bermain squash di UKM Squash. Hal ini dikarenakan, media audio visual dapat memperlihatkan proses keterampilan gerak secara utuh terhadap mahasiswa itu sendiri. Dengan itu, mereka akan mendapatkan stimulus dari tayangan yang menampilkan proses gerak tersebut, yang nantinya akan diproses di otak dan kemudian mereka tuangkan selama dalam proses latihan. Media audio visual dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa FPOK UPI dalam mempelajari Keterampilan Bermain Squash dalam proses pembelajaran di UKM, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Julfiki (2013) tentang pembelajaran sepakbola yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar menendang bola. Selain itu, Prima Dewi Kusumawardani (2011) tentang pembelajaran bolabasket menyatakan bahwa penerapan media bantu pembelajaran audio visual meningkatkan hasil belajar *lay up shot* bola basket siswa kelas XA SMA Negeri 1 Karangnom kabupaten Klaten tahun pelajaran 2011/2012.