

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN PADA SISWA SMP NEGERI 1 CONGGEANG

Astry Khairunnisa

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran untuk suatu proses belajar. Media *audiovisual* dapat memberikan pembelajaran keterampilan gerak secara utuh. Untuk dapat bermain permainan sepak takraw dibutuhkan kemampuan bermain yang tinggi, namun cara pengajarannya sampai detik ini masih menggunakan cara konvensional. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mencoba membandingkan belajar dengan menggunakan *audiovisual* dan non-*audiovisual* yang diterapkan dalam proses pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak takraw. Tujuan dari penelitian ini adalah, “menguji seberapa besar pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap keterampilan bermain sepak takraw”. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan *pretest* dan *posttes comparative control*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Conggeang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw sebanyak 40 orang siswa. Sampel pada penelitian ini adalah 20 orang, terdiri dari 10 orang siswa kelompok eksperimen dan 10 orang siswa kelompok kontrol yang dipilih secara acak. Instrument yang digunakan adalah tes keterampilan bermain GPAI (*Game Performance Assasement Instrument*). Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melaksanakan *pretest*, kemudian memberikan *treatment* lalu melaksanakan *posttest*. Hasil dari penelitian ini diketahui menggunakan uji kesamaan dua rata-rata, yaitu t hitungnya $5.88 > t$ tabel 1.734. Kesimpulan dari hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audiovisual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain sepak takraw. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penulis mempunyai beberapa masukan dan saran sebagai berikut : *pertama* “Kepada Guru Pendidikan Jasmani hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *audiovisual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain sepak takraw sehingga penulis menyarankan untuk menggunakan media *audiovisual* pada proses pembelajaran. *Kedua* bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *audiovisual* pembelajaran sepak takraw, penulis menganjurkan untuk mencari variabel dan sampel penelitian yang lebih relevan demi kemajuan ilmu pendidikan khususnya bidang keilmuan pendidikan jasmani. *Ketiga* Perlu diadakannya publikasi pengaruh penggunaan media *audiovisual* pembelajaran sepak takraw kepada guru penjas dan stakeholder yang terkait dengan dunia pendidikan.

Kata kunci : Penggunaan Media *Audiovisual*, Keterampilan Bermain Sepak takraw

The Impression Exercise Of Audiovisual to Skill Play Sepaktakraw on Student of SMP Negeri 1 Conggeang

Astry Khairunnisa

Abstract

This research is motivated by the importance of learning media for a learning process. Audiovisual media can provide learning motor skills intact. To play a game of sepak sepak requires the ability to play high, but how to teach until now still using conventional means. Therefore, the authors are interested in trying to compare learning by using audiovisual and non-audiovisual applied in the learning process in extracurricular activities at school to improve their skills by playing sepak takraw. The purpose of this study is "to test how much influence the use of audiovisual media to play sepak takraw skills". This research method is experimental comparative control method with pretest and posttes. The study population was all students of SMP Negeri 1 Conggeang following extracurricular activities sepak sepak many as 40 students. The samples are 20 people, consisting of 10 students in the experimental group and a control group of 10 students were selected randomly. The instrument used was a test of skill to play GPAI (Assasement game performance instrument). Before the study, researchers conducted a test, and then provide treatment and posttest implemented. The results of this study using contrast equal means of two, ie, counted $5.88 > t$ table 1,734 known. The conclusion of these results indicate that the use of audiovisual media have a significant influence on the skills of playing sepak sepak. Based on the results, the authors have some ideas and suggestions as follows: First "PE Teacher for the outcome of this study it shows that the use of audiovisual media have a significant influence on improving the skills to play sepak sepak so the authors suggest using audiovisual media in the learning process. Whether fellow students who will conduct research on the effect of the use of audiovisual media learning sepak sepak, the author recommended to seek the variables and example of most important for the advancement of science education in particular scientific field of physical education research. Keep holding the third publication of the influence of the use of audiovisual media pembelajaran sepak sepak to teachers physical education and actors related to the world of education.

Key words : Exercise Of Audiovisual, Skill Play Sepak Takraw