

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* DAN
LANGSUNG TERHADAP GERAK DASAR *FLYING SHOOT***

JURNAL

Oleh

DIAN AGUSTINA



**PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2015**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* DAN
LANGSUNG TERHADAP GERAK DASAR *FLYING SHOOT***

Oleh

DIAN AGUSTINA

Pembimbing

Drs. Surisman, M.Pd.

Drs. Akor Sitepu, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *audio visual* dan langsung terhadap gerak dasar *flying shoot* bola tangan SMPN 2 Waytenong. Metode penelitian eksperimen komparatif, Populasi berjumlah 159 orang. dengan sampel berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan menggunakan sampel *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *audio visual* terhadap *flying shoot* bola tangan pada siswa SMPN 2 Waytenong. Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran langsung terhadap *flying shoot* bola tangan pada siswa SMPN 2 Waytenong. Dan tidak terdapat perbedaan antara pembelajaran *audio visual* dan langsung. Dapat disimpulkan pembelajaran *audio visual* dan langsung memiliki pengaruh terhadap pembelajaran *flying shoot* tetapi kedua metode tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Kata kunci : *audio visual*, gerak dasar, pembelajaran langsung, *flying shoot*.

**EFFECTIVENESS MODEL OF LEARNING AND LIVE AUDIO VISUAL
BASIC FLYING MOTION TO SHOOT**

By

DIAN AGUSTINA

Preceptor

Drs. Surisman, M.Pd.

Drs. Akor Sitepu, M. Pd.

This study aimed to determine how much the influence of the audio visual and direct learning model against the basic motion of handball flying shoot at SMPN 2 Waytenong. This used research comparative experimental research methods, The population were 159 people . with a sample of 40 people. Sampling technique used random sampling. The results showed that there is significant effect between audio-visual learning to handball flying shoot at SMPN 2 Waytenong. There is significant effect between direct learning to handball flying shoot at SMPN 2 Way tenong . And there is no difference between the audio-visual learning and direct. it can be concluded that audio-visual and direct influence on learning flying shoot learning but the two methods didn't give any significant difference.

Keywords : audio visual, basic movements, learning immediately, flying shoot .

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Waytenong Lampung Barat, penulis melihat bahwa, kemampuan penguasaan dalam melakukan shooting *flying shoot* (menembak dengan melayang) para siswa tersebut masih perlu ditingkatkan.

Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran bahwa, para siswa dalam melakukan gerak shooting masih dalam kategori rendah, di duga karena efektifitas pembelajaran *flying shot* dalam permainan bola tangan masih kurang, terutama pada saat awalan pelaksanaan dan ahiran, di lihat dari masih banyaknya siswa yang belum optimal dalam melakukan gerakan *flying shoot* dapat dilihat dari banyak nya siswa yang gagal dalam melakukan *flying shoot* keseimbangan yang masih lemah dapat dilihat dari posisi badan saat melakukan *flying shoot* dan ketika mendarat setelah melakukan .

Berdasarkan fakta yang diperoleh dari penilaian guru diketahui rendahnya keterampilan gerak dasar *flying shoot* di karenakan kondisi fisik siswa yang kurang siap dan kurangnya latihan dalam pembelajaran bola tangan. Penulis mengidentifikasi penyebab rendahnya keterampilan gerak dasar siswa karena model pembelajaran *flying shoot* belum efektif, dan masihkurangnya latihan, sarana dan prasarana yang kurang memadai maka hasil pembelajatan yang di lakukan tidak tepat, oleh karena itu Guru perlu mengadakan perbaikan pembelajaran yang efektif dalam model pembelajaran demi tercapai suatu tujuan pembelajaran yang baik.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat masalah yang dapat di indentifikasikan antara lain:

1. Rendahnya penguasaan awalan dalam melakukan *flying shoot* dalam permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Waytenong;
2. Rendahnya Kemampuan gerak dasar melompat dengan irama

dalam pembelajaran bola tangan di SMP Negeri 2 Way Tenong

3. Kurangnya komponen kondisi fisik yang dimiliki siswa dalam lompatan dan kelentukan saat melakukan *flying shoot*;
4. Kemampuan penguasaan pada saat mendarat dalam melakukan *flying shoot* dalam permainan bola tangan masih kurang;
5. Keterampilan gerak dasar dan keberanian dalam melakukan *flying shoot* yang dimiliki siswa masih rendah;

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan pembelajaran *audio visual* dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran *flying shoot* bola tangan SMP Negeri 2 Waytenong ?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari pembelajran secara langsung terhadap pembelajaran *flying shoot* dalam permainan bola tangan ?
3. Manakah yang *efektif* antara model pembelajaran melalui *audio visual*

dan langsung dalam permainan bola tangan?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran antara *audio visual* terhadap pembelajaran gerak dasar *flying shoot* bola tangan.
2. Untuk mengetahui efektifitas program latihan menggunakan pembelajaran secara langsung terhadap pembelajaran *flying shoot* dalam permainan bola tangan.
3. Untuk mengetahui manakah yang efektif dalam pembelajaran *audio visual* dan langsung terhadap *flying shoot* bola tangan

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait :

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan informasi di bidang ilmu pengetahuan pada umumnya

dan ilmu keolahragaan pada khususnya, mengenai pengaruh latihan kelincahan dan koordinasi mata-tangan terhadap kemampuan menggiring bola;

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pemikiran guru Penjaskes sebagai usaha penyempurnaan kemampuan *dribbling* dalam permainan bola tangan;

3. Bagi Siswa

Sebagai bahan pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam kemampuan *shooting flying shoot* dalam permainan bola tangan;

4. Bagi Program Studi

Sebagai bahan informasi dan acuan bagi pihak yang ingin melakukan penelitian sejenis.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran

Satori (2008:39), berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang

ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Sedangkan menurut Mudjiono (2002:297), mendefinisikan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Belajar

Hamzah, (2008:267) mendefinisikan bahwa belajar adalah : “ Suatu perubahan pembawaan atau kemampuan yang bertahan dalam jangka waktu tertentu dan semata - mata disebabkan oleh pertumbuhan”.

Permainan Bola Tangan

Bolatangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan, bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan yang tujuannya memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah agar team lawan tidak dapat memasukan bola ke gawang sendiri.

Model Audio Visual.

Menurut Wina Sanjaya (2010:172) “Media *audio-visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.

Model Pembelajaran Secara Langsung

Menurut Arends (2009:41) adalah suatu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah.

Menurut Hamza B. Uno (2008:166) menyatakan bahwa model pembelajaran secara langsung adalah program yang paling efektif untuk mengukur pencapaian keahlian dasar, keahlian dalam memahami suatu materi dan konsep diri sendiri.

Kerangka Pikir

Soekanto (1984:24) “Kerangka pikir adalah konsep yang memerlukan abstraksi dan hasil pemikiran atau kerangka acuan yang pada dasarnya berdimensi sosial yang dianggap relevan dengan peneliti”

Untuk mengembangkan kemampuan *flying shoot* berbagai metode latihan yang digunakan misalnya latihan tehnik lompatan dan kelentukan, melentukan badan untuk menambah power lemparan. Pemain harus dapat menangkap dan menguasai bola dengan baik kemudian melakukan awaan tiga langkah.

Keterampilan *flying shoot* membutuhkan koordinasi, dan kekuatan otot lengan dimana kekuatan lengan berfungsi untuk mengatur kuat lemahnya dorongan *flying shoot* sehingga bola dapat diarahkan dengan mudah kepada bidang sasaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa lompatan dan kelentukan memberikan hubungan yang positif terhadap keberhasilan melakukan kemampuan *flying shoot*

dalam permainan bolatangan yang benar.

Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2006:71).

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan gerak dasar *plying shoot* dalam permainan bola tangan melalui model pembelajaran *audio visual*.

H1 : Ada pengaruh yang signifikan gerak dasar *flying shoot* dalam permainan bola tangan melalui model pembelajaran *audio visual*.

Ho : Tidak ada pengaruh dari pembelajaran *flying shoot* dalam permainan bola tangan melalui model pembelajaran langsung.

H2 : Apakah ada pengaruh dari pembelajaran yang gerak dasar *flying shoot* dalam permainan bola tangan melalui model pembelajaran langsung.

Ho : Tidak ada perbedaan gerak dasar *flying shoot* dalam permainan bola tangan antara melalui model

pembelajaran *audio visual* dan langsung.

H3 : Ada perbedaan gerak dasar *flying shoot* dalam permainan bola tangan melalui pembelajaran *audio visual* dan langsung.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian

Menurut Margono (2010:1) metode penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi.

Variabel Penelitian

Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain . Adapun variabel bebas dalam penelitian ini pembelajaran menggunakan audio visual dan langsung.

Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini tehnik dasar *plying shoot*.

Populasi dan Sampel

Populasi

populasi adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2

Way Tenong Lampung Barat (159) siswa yang terdiri dari (5) kelas (72) laki-laki, (87) perempuan.

Sampel

sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 25% dari jumlah populasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat, sebanyak 40 siswa.

Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran

merupakan bagian yang integral dalam proses penilaian hasil belajar siswa, dengan melalui tes dan pengukuran kita akan memperoleh data yang objektif Nurhasan (2001:13).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Pada tes awal kelompok *audio visuldi* peroleh nilai 34,9, setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 50,55, selanjutnya untuk melihat peningkatan hasil tes pembelajaran secara langsung pada tes awal di peroleh nilai 34,4 setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan yaitu 40,9.

Pada tes awal kelompok model pembelajaran audio visul diperoleh rata-rata 34,9, standar deviasi 4,94 dan varians 24,41. kemudian pada tes akhir mengalami peningkatan yang signifikan yaitu, rata-rata 50,6, standar deviasi 5,65 dan varians 31,94.

Dan pada tes awal kelompok model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata 34,4 standar deviasi 5,36 dan

varians 28,8 kemudian pada tes akhir juga mengalami peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh rata-rata 40,9 standar deviasi 6,01 sedangkan varians 36,2.

Pada tes akhir antar kelompok dapat dilihat bahwa hasil perlakuan dengan model pembelajaran *audio visual* lebih tinggi pengaruhnya daripada model pembelajaran langsung. Itu artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas *audio visual* dan kelas pembelajaran langsung terhadap pembelajaran gerak dasar *flying shoot* SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.

Analisis Data

Uji Hipotesis

Hipotesis pertama

Pada tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan pembelajaran *audio visual* terhadap gerak dasar *flying shoot* pada siswa kelas VII Semester 2 SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.

Hipotesis kedua

Pada tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan pembelajaran *audio visual* terhadap gerak dasar *flying shoot* pada siswa kelas VII Semester 2 SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.

Hipotesis ketiga.

Pada tabel di atas diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pembelajaran *audio visual* terhadap gerak dasar *flying shoot* pada siswa kelas VII Semester 2 SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.

Pembahasan

Dalam penelitian ini terlihat adanya peningkatan dari tes awal dan tes akhir keterampilan gerak dasar *flying shoot* siswa yang meningkat secara signifikan. Untuk model pembelajaran langsung setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan

gerak dasar pada siswa. Hal ini dipengaruhi oleh intensitas latihan, memaksimalkan kesempatan saat latihan, keinginan siswa untuk melakukan gerakan secara benar, serta kondisi lapangan sangat memadai. Dan beberapa siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dipengaruhi kurangnya siswa mengikuti latihan, tidak maksimalnya siswa dalam berlatih, beberapa siswa tidak memaksimalkan kesempatan saat latihan, dan cuaca yang kurang mendukung saat latihan.

Menurut Sudjana pembelajaran *audio visual* sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran. Oleh karena itu model pembelajaran *audio visual* bisa dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *plying shoot*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh yang efektif terhadap kemampuan *flying shoot* bola tangan siswa SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.
2. Model pembelajaran secara langsung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *flying shoot* bola tangan siswa SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *audio visual* dan langsung, masing masing treatment memiliki kelebihan dan kekurangan saat melakukan pembelajaran *flying shoot* bola tangan, siswa SMP Negeri 2 Way Tenong Lampung Barat

Saran

Penulis menyarankan untuk dijadikan bahan masukan bagi :

- 1) Peneliti lainnya, untuk dapat terus menerus memperbaiki penelitian dalam melakukan penelitian selanjutnya, dengan beberapa penyempurnaan misalnya: a) jumlah sampel penelitian yang lebih besar; b) waktu penelitian yang lebih lama; c) menambah variabel bebas sebagai pembanding.
- 2) Guru dapat menggunakan model pembelajaran *audio visual* dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar *plying shoot*.
- 3) Bagi siswa agar dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar *plying shoot*.

Hamzah, B.U. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga. Depdiknas.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta.

Satori, D. 2008. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka

Soekanto, S. 1984. *Pengantar penelitian*. Jakarta: Ui-press

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. 2009. *Clasrom Intructional Management*. Dalam Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana

Arikunto, S. 2006. *Hipotesis Penelitian*. Bandung: PT Rosda.