



THE EFFECT OF AUDIO VISUAL MEDIA ON COGNITIVE AFFECTIVE DEVELOPMENT AND STUDENT PSYCHOTHORS IN FUTSAL GAME LEARNING

Michael Johannes Hadiwijaya Louk¹⁾, Erwin Sarnoto Neolaka²⁾, Salmon Runesi³⁾

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusa Cendana, NTT Indonesia

Email: ¹michaellouk@staf.undana.ac.id, ²erwinneolaka@staf.undana.ac.id,

³salmonrunesi@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to study the effect of audio visual media on the cognitive and psychomotor affective development of students. The method used in this research is experiment. The population in this study were all students who took part in futsal extracurricular activities at SMPN 11 Kota Kupang while the sample in this study was 40 male students. The instrument used used the game performance assessment test (GPAI) and the instrument transferred from Permana (2014, p. 37). Data were processed using SPSS version 22. The results of this study are: 1) Increased affective participation from the control group 48.64% to the trial 49.58%, by proving 27.77%. 2) With the increase in cognitive from the control group 22.07% to the experiment 33.47% with the experiment 59.18%. 3) Increase in psychomotor development from the control group 17.08% to the 19.79% experiment with the 31.03% trial. So this shows a significant increase of learning outcomes through audio-visual media on the affective, cognitive and psychomotor development in futsal learning.

Keywords: Audio Visual, Affective, Cognitive, Psychomotor, Futsal Learning.

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PERKEMBANGAN AFEKTIF KOGNITIF DAN PSIKOMOTOR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN FUTSAL

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap perkembangan afektif kognitif dan psikomotor siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMPN 11 Kota Kupang sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa laki-laki. Instrumen yang dipakai menggunakan tes game performance assesment instrument (GPAI) dan instrumen yang mengadopsi dari Permana (2014, hlm. 37). Data diolah menggunakan program SPSS versi 22. Hasil penelitian ini adalah: 1) Terdapat peningkatan pada afektif dari kelompok kontrol 48,64% ke eksperimen 49,58%, dengan perbandingan 27,77%. 2) Terdapat peningkatan pada kognitif dari kelompok kontrol 22,07% ke eksperimen 33,47% dengan perbandingan 59,18%. 3) Terdapat peningkatan pada perkembangan psikomotor dari kelompok kontrol 17,08% ke eksperimen 19,79% dengan perbandingan 31,03%. Maka hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari hasil pembelajaran melalui media audio visual terhadap perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran futsal.

Kata Kunci: Audio Visual, Afektif, Kognitif, Psikomotor, Pembelajaran Futsal.

© 2020 Universitas Nusa Cendana

P-ISSN 0000-0000

E-ISSN 0000-0000

Info Artikel

Dikirim : 14 Maret 2020

Diterima : 28 Maret 2020

Dipublikasikan : 02 April 2020

Alamat korespondensi: michaellouk@staf.undana.ac.id

Universitas Nusa Cendana, Jl. Adisucipto, Penfui Kota Kupang-NTT .,

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani di sekolah tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan, hal ini terlihat dari siswa masih kesulitan dalam memahami konsep dan penguasaan terhadap teknik dasar olahraga dan guru-guru juga kesulitan dalam menanamkan konsep dan penguasaan teknik dasar olahraga pada siswa sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada siswa, yaitu kurangnya model-model pembelajaran yang dimiliki seorang guru, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan metode tugas, karena mereka hanya mengejar bagaimana materi pelajaran tersebut dapat selesai tepat waktu, tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran itu bermakna dan dapat diterapkan oleh siswa dalam kesehariannya maupun berprestasi.

Kegiatan pendidikan tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum adalah sebuah komponen penting dalam sebuah sistem pendidikan yang berisi tentang seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi yang di bakukan dan cara pencapaiannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan daerah. Di dalam ruang lingkup kurikulum penjas terdapat point tentang permainan bola besar dimana di dalamnya meliputi permainan sepak bola dan salah satunya adalah permainan futsal.

Selama ini banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya futsal, sehingga kurang berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan futsal. Kendala atau hambatannya adalah faktor guru, siswa, lingkungan sekolah yang kurang memadai, metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap, alat dan media yang dipergunakan kurang.

Dalam penjas juga ada beberapa cara yang di lakukan untuk menunjukkan cara-cara pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audio visual. Yang paling efektif dalam penggunaan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audio visual, karena ada konsistensi gerak dari sebuah pemodelan, dan menampilkan akurasi gerak yang 100 % walaupun di ulang-ulang. Maka dari itu kita sebagai guru penjas harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan menggunakan media tersebut siswa yang kita didik akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan

kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam pembelajaran futsal. Media audio visual harus bisa memberikan contoh yang efektif dan menarik bagi siswa didik tentang gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Menurut Rusman, dkk. (2011, hlm. 181) mengemukakan bahwa: Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Dalam proses pembelajaran futsal dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat di capai. Menurut Gamayanti (2005, hlm. 10) mengatakan:

Anak yang terbiasa bermain dengan media audio visual terbiasa dengan stimulus 5 komponen yaitu : gambar, suara, warna, gerakan, dan cahaya”. Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambarnya berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media audio visual siswa akan lebih mudah mengembangkan aspek kognitif dan dapat mempraktekan teknik dasar pada pembelajaran futsal dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Dengan demikian, penggunaan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran khususnya futsal, karena siswa akan lebih mudah untuk pengembangan kognitif siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

METODE

Lokasi penelitian bertempat di lapangan futsal dan kelas SMPN 11 Kota Kupang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti dan tidak mengikuti ekstrakurikuler futsal. Jumlah sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah 40 orang. Sedangkan penentuan sampel digunakan teknik sampling purposive. Sugiono (2012, hlm. 126) “Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Penarikan sampel secara purposive merupakan cara penarikan sampel yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti. Jadi pengambilan subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi berdasarkan adanya tujuan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada 20 orang dari setiap grup kontrolnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Instrument tes game performance assesment instrument (GPAI) dan instrumen yang mengadopsi dari Permana (2014, hlm. 37). Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah para siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal dan yang tidak mengikuti.

1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Tabel.1 Deskripsi Data Awal Hasil Perhitungan Kelompok Eksperimen

Item Test	Pre Test		Post Test	
	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N
Kognitif	11,65 ± 2,64	20	15,55 ± 1,28	20
Afektif	6,05 ± 1,05	20	9,50 ± 0,69	20
Psikomotor	14,65 ± 2,30	20	17,55 ± 2,09	20

Tabel 2. Deskripsi Data Awal Hasil PerhitunganKelompok Kontrol

Item Test	Pre Test		Post Test	
	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N
Kognitif	11,10 ± 2,532	20	13,55 ± 1,986	20
Afektif	5,55 ± 0,945	20	8,25 ± 1,020	20
Psikomotor	8,65±1,040	20	12,45±1,504	20

Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai Gain Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nilai Gain Skor Kelompok Eksperimen	Kognitif		Afektif		Psikomotor	
	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N
	3,85 ± 1,87	20	3,45 ± 1,00	20	2,90 ± 1,41	20
Nilai Gain Skor Kelompok Kontrol	Kognitif		Afektif		Psikomotor	
	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N	$\bar{X} \pm SD$	N
	2,45 ± 1,82	20	2,70 ± 1,26	20	3,80 ± 1,24	20

2. Uji Normalitas Data

Tabel 4. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Item	Hasil Tes	N	$\bar{X} \pm SD$	Kolmogorov-Smirnov		Keterangan
				Statistic	ρ value	
Kognitif	Pre Test	20	11,65 ± 2,64	0,267	0,002	Tidak Normal
	Post Test	20	15,55 ± 1,28	0,366	0,004	Tidak Normal
Afektif	Pre Test	20	6,05 ± 1,05	0,253	0,001	Tidak Normal
	Post Test	20	9,50 ± 0,69	0,238	0,000	Tidak Normal
Psikomotor	Pre Test	20	14,65 ± 2,30	0,140	0,200	Normal
	Post Test	20	17,55 ± 2,09	0,165	0,159	Normal

Tabel 5. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Item	Hasil Tes	N	$\bar{X} \pm SD$	Kolmogorov-Smirnov		Keterangan
				Statistic	ρ value	
Kognitif	Pre Test	20	11,10 ± 2,532	0,284	0,000	Tidak Normal
	Post Test	20	13,55 ± 1,986	0,309	0,000	Tidak Normal
Afektif	Pre Test	20	5,55 ± 0,945	0,230	0,007	Tidak Normal
	Post Test	20	8,25 ± 1,020	0,203	0,030	Tidak Normal
Psikomotor	Pre Test	20	14,05 ± 2,350	0,158	0,200	Normal
	Post Test	20	16,45 ± 2,089	0,185	0,070	Normal

Tabel 6. Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol

Hasil Tes	Kelompok	N	$\bar{X} \pm SD$	Uji Test Mann-Whitney U			Keterangan Persen (%) Perbandingan
				Mean Rank	Sum of Ranks	ρ value	
Kognitif	Kontrol	20	2,90 ± 1,41	16,13	322,50	0,015	Signifikan 31,03%
	Eksperimen	20	3,80 ± 1,24	24,88	497,50		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data secara statistik, hasil penelitian ini memberikan jawaban dari permasalahan penelitian yang diangkat peneliti selama enam belas (16) pertemuan, diketahui bahwa pengaruh metode audio visual yang diberikan selama enam belas (16) pertemuan mempunyai pengaruh peningkatan yang signifikan terhadap pengembangan afektif kognitif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran permainan futsal di SMPN 11 Kota Kupang.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam domain afektif, kognitif dan psikomotor melalui aktifitas jasmani. Melalui aktifitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dsb. Pembelajaran penjas disekolah bukan hanya pembelajaran di dalam kelas namun penjas juga dapat dilakukan diluar kelas, anak akan senang ketika diberikan pembelajaran penjas sehingga anak berlama-lama untuk melakukan aktivitas gerak disekolah. Gamayanti (2005, hal. 110) mengatakan:

Anak yang terbiasa bermain dengan audio visual terbiasa dengan stimulus 5 komponen, yaitu gambar, suara, warna, gerakan dan cahaya. Maksudnya adalah keleluasaan objek dan kecepatan gambarnya cepat, luas, dan penuh serta banyak sekali efek sinarnya ternyata berpengaruh pada keseimbangan fungsi otak kanan dan otak kiri, karena itu melalui pembelajaran media audio visual siswa akan lebih mudah mempraktekan gerakan pasing pada pembelajaran futsal dan mengetahui langsung gerakannya seperti nyata atau sungguhan.

Dan dalam peranan audio visual mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, Ibrahim (1982, hal. 12)

mengemukakan fungsi atau peranan media audio visual dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) Dapat menghindari adanya verbalisme, (2) membangkitkan minat atau motivasi, (3) Menarik perhatian (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan siswa dalam belajar dan (6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penerapan audio visual cenderung lebih sesuai dengan tuntunan pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran futsal. Hal tersebut membantu dalam pencapaian hasil belajar afektif, kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran futsal. Demikian pula dinyatakan oleh Subroto dkk (2008, hlm. 17):

Bermain didefinisikan sebagai hasil dari sejarah yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial, agama bercirikan aktivitas

jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofi dalam setiap gerakannya yang diantaranya bahwa kepercayaan aktivitas bermain merupakan refleksi dari budaya masyarakat yang diaktualisasikan dengan aktivitas jasmani disamping itu kami percaya bahwa dengan aktivitas bermain akan dapat memberikan pengaruh besar terhadap kesehatan anak dalam periode lama. Dengan demikian pembelajaran melalui media audio visual yang di berikan selama enam belas (16) pertemuan mempunyai pengaruh peningkatan yang signifikan terhadap pengembangan afektif kognitif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran permainan futsal di SMPN 11 Kota Kupang. Karena media ini dapat membuat anak merasa senang dan menstimulus sehingga anak dapat melakukan suatu aktivitas gerak juga dapat mengembangkan keterampilan aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

Tabel 7. Uji Hipotesis pada Test Psikomotor Kelompok Eksperimen

Item Tes	Hasil	N	$\bar{X} \pm SD$	Wilcoxon Signed Ranks Test			Keterangan	Persen (%) Peningkatan
				Mean Rank	Std. Error Mean	ρ value		
Psikomotor	Pre Test	20	14,65 ± 2,30	10,50	210,00	0,000	Signifikan	19,79%
	Post Test	20	17,55 ± 2,08					

Tabel 8. Uji Hipotesis pada Test Psikomotor Kelompok Kontrol

Item Tes	Hasil	N	$\bar{X} \pm SD$	Wilcoxon Signed Ranks Test			Keterangan	Persen (%) Peningkatan
				Mean Rank	Sum of Ranks	ρ value		
Psikomotor	Pre Test	20	14,05 ± 2,350	10,50	210,00	0,000	Signifikan	17,08%

Tabel 9. Uji Hipotesis Perbandingan Gain Skor pada Test Psikomotor (Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol)

Hasil Tes	Kelompok	N	$\bar{X} \pm SD$	Uji Test Mann-Whitney U			Keterangan	Persen (%) Perbandingan
				Mean Rank	Sum of Ranks	ρ value		
Kognitif	Kontrol	20	2,90 ± 1,41	16,13	322,50	0,015	Signifikan	31,03%
	Eksperimen	20	3,80 ± 1,24	24,88	497,50			

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa media audio visual dapat memberikan hasil yang positif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena, melalui media audio visual ini siswa dapat melihat fase demi fase gerakan-gerakan atau hal-hal lain yang ada dalam permainan futsal, yang dimana dapat berpengaruh terhadap stimulus respon siswa. Yang dimana stimulus respon ini akan memberikan rangsangan pada otak untuk dapat merekam apa yang telah dilihat dalam rekaman video yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual

berpengaruh positif terhadap perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran futsal di SMP Negeri 11 Kota Kupang.

Ada beberapa hal yang akan peneliti sampaikan sebagai masukan dan saran hal ini dilandasi dari hasil temuan peneliti dilapangan, adapun saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru Ekstrakurikuler

Dari hasil kesimpulan peneliti sarankan kepada setiap guru ekstrakurikuler supaya lebih meningkatkan pembelajaran futsal dengan media audio visual atau dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani lainnya, karena pada dasarnya pembelajaran melalui media audio visual itu merupakan kebutuhan bagi siswa agar siswa dapat lebih semangat dan proses pembelajaran akan berjalan secara optimal.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian mengenai pengaruh media audio visual, peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian di sekolah dengan menggunakan media audio visual agar siswa lebih paham dan lebih jelas dalam melakukan suatu gerakan yang ada di permainan futsal.

3. Bagi Peneliti dan Pembaca

Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan sumber atau referensi bagi peneliti dan pembaca. bagi peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, D.W., Vault, V.D. & Dickson, C.E. 1999. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.
- Abduljabar, Bambang. 2012. *Aplikasi Statistika Dalam Penjas*. Redpoint.
- _ Arikunto, Suharsimi (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Rineka Cipta
- Aulia, Dany. (2011). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Passing Dalam Pembelajaran Sepak Bola*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasniar, Yudithia. (2014). *Pengaruh Media AudioVisual Terhadap Keterampilan Bermain Squash Pada Mahasiswaa FPOK UPI*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Permana, Rahmat. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Swimming Board Dalam Pengembangan Psikomotor Kognitif Dan Afektif Pada Pembelajaran Renang Gaya Dada*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.