

PENGARUH AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TOLAK PELURU PADA SISWA SMP NEGERI 9 PONTIANAK

Solihin, Victor, Eka

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Untan

Email : *Penjaskes11@yahoo.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru pada siswa siswi kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest posttest*. Sampel penelitian ini adalah 39 siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa menunjukkan thitung > t tabel ($8,125 > 2,04$) dan ketuntasan belajar siswa mencapai 46%. Ketercapaian tersebut tergolong tinggi. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media audio visual pada materi pembelajaran teknik meluncur dalam tolak peluru sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada penelitian ini dan hipotesis diterima.

Kata kunci: Audio visual dan teknik meluncur

Abstract: This study aims to determine learning outcomes glide technique in shot put at the students of class VIII SMP Negeri 9 Pontianak. The method used was experimental research design used is *one-group pretest posttest*. The sample was 39 students. The result showed that indicate thitung > t table ($8.125 > 2.04$) and complete learn student reaches 46%. The achievement is high. This leads to student learning outcomes by implementing audio-visual media on the learning materials in the shot put technique glide very well. It can be concluded that the influence on this study and the hypothesis was accepted.

Keywords: Audio visual and glide technique

Pendidikan jasmani merupakan sebuah aktifitas pembelajaran untuk meningkatkan gerak-gerak yang berguna dan bermanfaat untuk kesehatan tubuh baik rohani maupun jasmani. Dengan adanya pendidikan jasmani siswa dapat menyalurkan kemampuan-kemampuan dasar yang dimiliki oleh mereka terutama kedalam tiga aspek yang ada di dalam pendidikan jasmani yaitu aspek efektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Ia merupakan salah satu dari subsistem-subsistem pendidikan dan pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik (Lutan dan Cholik, 1996). Seorang siswa yang memiliki tingkat kesehatan jasmani yang baik akan dengan mudah melakukan aktifitas belajar dengan lancar. Dengan demikian motivasi mengikuti pelajaran akan meningkat karena jasmani yang baik, karena

motivasi itu sendiri. Motivasi disini juga berperan sangat penting dalam proses pendidikan siswa agar siswa bisa mendapatkan dorongan dari luar maupun dalam dirinya sendiri.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga terdapat banyak pembelajaran salah satunya atletik. Atletik adalah aktifitas jasmani atau latihan fisik, berisikan gerak-gerak alamiah/wajar seperti jalan, lompat dan lempar. Olahraga atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang terpenting dalam pelaksanaan olimpiade modern. Cabang atletik ini dilaksanakan disemua negara, karena nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan kondisi fisik, sering pula menjadi dasar pokok untuk pengembangan atau peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga lain dan bahkan dapat diperhitungkan sebagai suatu ukuran kemajuan negara (Khomsim, 2011). Teknik meluncur dalam tolak peluru sebenarnya bukan sesuatu yang baru bagi siswa SMP, karena pembelajaran tolak peluru tersebut sudah pernah diajarkan waktu di Sekolah Dasar. Namun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa SMP yang tidak bisa menerapkan pembelajaran tersebut di lapangan. Berdasarkan pengalaman peneliti yang telah melakukan kegiatan PPL yang ditempatkan di sekolah SMP Negeri 9 Pontianak, peneliti melihat masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran teknik meluncur dalam tolak peluru.

Pada SMP Negeri 9 Pontianak dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama cabang atletik terdapat materi tolak peluru yang ada didalam silabus pembelajaran. Rosdiani, 2013 berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, serta rangkain kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Sanjaya, 2013). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Tolak peluru diadakan sebagai nomor terpisah untuk putra dan putri dan juga sebagai bagian dari dasa lomba dan sapta lomba (Khomsin, 2011). teknik meluncur tidak mengalami perubahan yang berarti sejak digunakan pada tahun 1950-an. Walaupun siswa yang bertubuh lebih besar dan lebih kuat secara dramatis telah menambah jarak yang dihasilkan, elemen utama dari teknik pada dasarnya tetap sama". Oleh karena itu, untuk membantu siswa untuk memahami teknik meluncur dalam tolak peluru, maka diperlukan pendekatan agar siswa lebih mudah memahami dan mempraktekkan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru.

Jadi untuk mendukung sebuah pembelajaran digunakanlah media sebagai alat mempermudah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media audio visual. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette* (Sutikno, 2010). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu untuk melakukan sebuah kegiatan salah satunya pembelajaran. Banyak jenis media audio visual yang bisa digunakan terutama audio visual berbentuk video beserta suaranya sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media audio visual

bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai teknik meluncur dalam tolak peluru. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk menangkap pengertian yang diberikan oleh guru, salah satu contohnya media audio visual televisi.

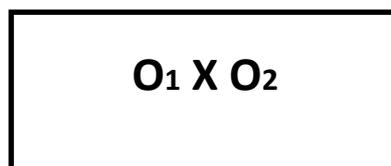
Sugiyanto, 2010 berpendapat Anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajari bukan hanya mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti hanya berhasil dalam kompetensi “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Sasaran media audio visual adalah agar siswa bisa mendapatkan motivasi dan lingkungan yang berbeda sehingga adanya peningkatan rasa ingin tau dari materi yang disampaikan menggunakan pendekatan pembelajaran media audio visual yang sudah dibuat dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik menggunakan media audio visual sebagai alat pendekatan terhadap siswa. Dimana media audio visual tersebut berbentuk video yang sudah dipilih dari internet dengan sebaik mungkin oleh peneliti sesuai dengan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru yang ada pada materi pembelajaran tersebut.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen. Berkaitan dengan metode yang diambil yaitu eksperimen. Eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan (*artificial condition*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol (Menurut Nazir, 2003). Dipilihnya metode eksperimen karena peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan media audio visual terhadap hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru Pada Siswa- Siswi Kelas VIII SMP Negeri 09 Pontianak Tahun Pelajaran 2014/2015.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan penelitan yang digunakan adalah *one-group pretest posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:



(Sumber: Sugiyono 2009)

Keterangan:

O₁ = nilai pretest (sebelum diberikan pendekatan media audio visual)

X = *treatment* yang diberikan (variabel independen)

O₂ = nilai posttest (setelah diberikan pendekatan media audio visual)

Peningkatan pembelajaran tolak peluru teknik meluncur = O₁ – O₂

Menurut Sugiyono (2009: 38), “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang memengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu (Martono, 2011: 57). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran teknik meluncur dalam tolak peluru.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas (Martono, 2011: 57). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 09 Pontianak yang berjumlah 304 dengan sampel 39 siswa. Di sekolah tersebut memiliki 8 kelas yang terdiri dari kelas A, B, C, D, E, F, G dan H. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling purposive*, yaitu tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut maka penulis mengambil sampel penelitian kelas VIII F dengan jumlah siswa 39 orang sebagai sampel penelitian dengan pertimbangan, 1) Memiliki rata-rata usia yang sama. 2) Materi pembelajaran tolak peluru diajarkan pada jenjang kelas VIII. 3) Rata-rata kemampuan belajar yang kurang diantara kelas lainnya.

Suyitno dan Tanzeh, 2006 berpendapat pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting diperoleh dalam metode ilmiah, karena pada umumnya, data yang dikumpulkan digunakan, kecuali untuk penelitian eksploratif, untuk menguji hipotesa yang telah dirumuskan. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran. Tes (sebelum adanya ejaan yang disempurnakan dalam bahasa Indonesia ditulis dengan *test*), adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dengan menggunakan tes *performance*, yang digunakan tes dan latihan tolak peluru teknik meluncur. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran (Arikunto, 2012). ”

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran. Sebelum dilakukan tes dan pengukuran terlebih dahulu dilakukan kepada siswa yang diberikan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan dengan 3 kali pertemuan sesuai dengan kurikulum 2013 dalam seminggu ada 3 jam pembelajaran 1 jam materi dan 2 jam praktek. Pertemuan pertama pembelajaran dengan menonton video gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru, pertemuan kedua pelaksanaan pembelajaran praktek tolak peluru dan pertemuan ketiga pengambilan nilai. Tes yang akan diterapkan dalam proses pengumpulan data yaitu instrumen untuk mendapatkan data dari objek penelitian, tes atau instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes teknik meluncur dalam tolak peluru sebagai berikut:

1. Tujuan
 - Untuk melihat dan mengukur kemampuan tolak peluru siswa.
2. Peralatan
 - Area/lapangan luas untuk melakukan tolak peluru.
 - Peluit.
 - Kapur (sebagai alat untuk membuat garis dan batas tolakan).
3. Pelaksanaan
 - Teknik yang digunakan adalah teknik meluncur.

- Setelah diberikan aba-aba dengan peluit siswa melakukan gerakan yang baik dan tolakan sejauh mungkin.
4. Penilaian
- Pengambilan nilai gerakan dan hasil tolakan sebelum pendekatan menggunakan media audio visual.
 - Pengambilan nilai gerakan dan hasil tolakan setelah melakukan pendekatan menggunakan media audio visual.
- Adapun penilaian kemampuan hasil belajar tersebut berlandaskan pada kisi-kisi rubrik penilaian sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- Siswa berdiri di belakang ring dengan punggung menghadap arah lemparan.
- Berat badan ditumpukan pada kaki kanan (untuk pelembar bertangan kanan), dan melihat kebelakang.
- Siswa memegang peluru di bawah dagu
- dan mengangkat tangan kiri.

2. Tahap gerakan meluncur

- Siswa menekukkan kaki kanan dan mengangkat badan untuk bersiap-siap meluncur kebelakang melintasi ring.
- Siswa menendangkan kaki kiri kebelakang, dan secara serentak kaki kanan digerakkan kearah pusat ring.
- Badan tetap dirundukkan pada akhir gerakan meluncur, siswa menarik kaki kanan dibawah tubuh dan menempatkan kaki kiri didepan lingkaran.
- Pada akhir gerakan meluncur, badan tetap dimiringkan kearah belakang ring.

3. Tahap gerakan tolakan

- Siswa memulai tolakan dengan gerakan berputar pada kaki kanan kearah sektor lemparan.
- Pinggul diputar, dada didorong kedepan, dan
- tubuh diangkat kedepan sisi kanan tubuh berputar kedepan mengelilingi kaki kiri yang diluruskan, dan pelurusan tangan dan jari yang melempar menyelesaikan tolakan.
- Setelah peluru meninggalkan tangan kiri, kaki terbalik untuk menghentikan siswa agar tidak terjatuh ke depan ring dan mengakibatkan pelanggaran

(Sumber: Carr, 1997)

Nazir, 2003 berpendapat Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Karena peneliti disini menguji pengaruh pendekatan media audio visual terhadap hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru. Maka Penelitian ini menggunakan analisis uji t dengan rumus (Maksum 2007) sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N\sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

Dimana:

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-postest*)

N = Jumlah sampel

Maksum, 2007 berpendapat untuk mengetahui peningkatannya dapat diketahui dengan cara berikut:

$$\frac{Md}{Mpre} \times 100$$

Keterangan :

Md : *Mean* dari *pretest* dengan *posttest*

M pre : *Mean* dari *pretest*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas VIII F SMP Negeri 9 Pontianak yang berjumlah 39 orang. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik meluncur dalam tolak peluru dengan bantuan menggunakan media audio visual dalam bentuk video. Video yang diperlihatkan pada siswa sudah dibuat dan dirancang dengan sebaik mungkin oleh peneliti. Pengolahan data hasil penelitian berdasarkan tes yang sudah dilakukan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis uji pengaruh. Hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dibandingkan kemudian diambil kesimpulan agar diketahui hasil dari penelitian sebagai jawaban dari masalah penelitian.

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data. Adapun pengujian tersebut menggunakan uji pengaruh. Adapun uji pengaruh yang dilakukan apakah hipotesis yang di ajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan analisis uji *t*.

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{(N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2)}{(N - 1)}}}$$

$$t = \frac{91}{\sqrt{\frac{13143 - 8281}{(39-1)}}} = \frac{91}{\sqrt{127}} = \frac{91}{11,2} = 8,125$$

Berdasarkan analisis data tersebut diperoleh t-hitung sebesar 28,57. Tabel distribusi t dicari pada 5% (uji 2 sisi) dengan db = (N-1) = 39 - 1 = 38 dengan t-tabel = 2,024. Dengan demikian nilai dari t-hitung = 28,57 lebih besar dari nilai t-tabel = 2,024, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Adapun persentase peningkatan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{\text{Mean different (MD)}}{\text{Mean Pretest (Mx1)}} \times 100 = \frac{3,6}{5} \times 100 = 72 \%$$

Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari pengolahan data yang telah dilakukan dari tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*) yang dilakukan oleh peneliti.

1) Adapun deskripsi data hasil penelitian awal (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Deskripsi Data *Pretest*

Rata-Rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Simpang Baku
6,6	3	11	2,44

Deskripsi data yang dicantumkan pada tabel 1 menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa yang berjumlah 39 orang sebagai sampel maka diperoleh hasil rata-rata 6,6 skor terendah 3, skor tertinggi 11, dengan simpang baku 2,44.

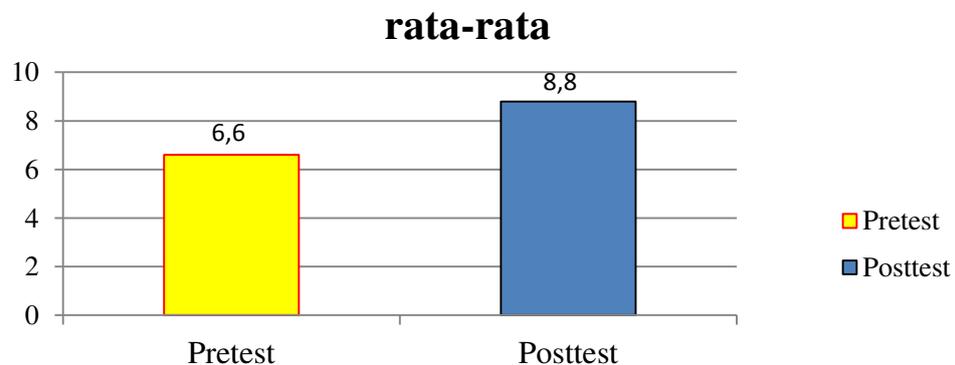
2) Adapun deskripsi data hasil penelitian akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Deskripsi Data *Posttest*

Rata-Rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Simpang Baku
8,8	4	12	2,07

Deskripsi data yang dicantumkan pada tabel 2 menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa yang berjumlah 39 orang sebagai sampel maka diperoleh hasil rata-rata 8,8, skor terendah 4, skor tertinggi 12, dengan simpang baku 2,07

Dari hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* pada tabel 1 dan 2 maka diperoleh hasil rata-rata belajar siswa kelas VIII pada materi teknik meluncur dalam tolak peluru dengan *pretest* adalah 6,6 sedangkan *posttest* adalah 8,8. Adapun hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dibuat dalam bentuk grafik histogram yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Grafik histogram hasil rata-rata pretest dan posttest hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak.

Tabel 3
hasil uji *t* antara *pretest* dan *posttest*

Tes	Rata-rata	ttest	d.b.	ttabel	Taraf Signifikansi
<i>Pretest</i>	6,6	8,125	38	2,024	5%
<i>Posttet</i>	8,8				

Berdasarkan data pada tabel 3 maka diperoleh nilai t_{test} yaitu sebesar 8,125. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan $dk=(N-1)$ adalah $39-1=38$ dan pada taraf signifikan 5% didapat nilai t_{tabel} sebesar 2,024. Dari hasil tersebut diketahui nilai dari $t_{test} = 8,125$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,024$, dengan demikian hipotesis diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media audio visual terhadap teknik meluncur dalam tolak peluru pada siswa kelas VIII SMP Negeri Pontianak.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 13 Mei 2015 sampai dengan 27 Mei 2015 pada kelas VIII F di SMP Negeri 9 Pontianak. Kelas VIII F diberikan perlakuan berupa penerapan teori dengan pendekatan menggunakan media audio visual. sebelum melkukan penelitian, peneliti pernah menyampaikan materi teknik meluncur dalam tolak peluru pada saat melaksanakan PPL di SMP Negeri 9 pontianak. Berdasarkan pengamatan/observasi, siswa masih banyak yang belum bisa menerapkan pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman yang didapat siswa dari proses pembelajaran tolak peluru baik di tingkat SMP maupun jenjang sebelumnya.

Untuk melihat hasil belajar siswa diberikanlah *preetest* kepada siswa berupa pemahaman mereka mengenai gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru sesuai dengan materi yang pernah mereka pelajari sebelumnya. Siswa dikatakan tuntas apabila dari 3 gerakan yang ada dalam tolak peluru teknik meluncur berupa sikap persiapan, meluncur dan tolakan bisa diterapkannya dengan baik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dari seluruh siswa kelas VIII F masih banyak siswa yang belum bisa menerapkan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru. Hal tersebutlah membuat peneliti ingin menerapkan pendekatan yang berbeda kepada siswa yaitu menggunakan media audio visual.

Perlakuan menggunakan media audio visual diterapkan pada tanggal 20 Mei 2015. Pelaksanaannya berjalan dengan baik dimana saat menonton video teknik meluncur yang diberikan oleh peneliti, keseluruhan siswa kelas VIII F dengan serius mengamati video tersebut. keaktifan para siswa mulai nampak ketika selesai menonton, siswa banyak yang aktif bertanya mengenai video tersebut. secara tidak langsung video teknik meluncur dalam tolak peluru memberikan rasa ingin tahu siswa dengan pembelajaran ini dan ingin menerapkannya dilapangan.

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperiment* yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 9 Pontianak yang sudah dipilih sebagai sampel. Audio visual merupakan cara yang dipilih peneliti sebagai media pendekatan pada materi pembelajaran teknik meluncur dalam tolak peluru yang ada dalam pembelajaran siswa kelas VIII di sekolahan tersebut. dimana media audio visual yang dibuat berbentuk video pelaksanaan atau gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru.

Dalam penelitian ini, prosesnya dilakukan dengan 3 tahapan dengan tahapan pertama yaitu melakukan *pretest* pada pembelajaran di lapangan, yang kedua yaitu perlakuan dengan memperlihatkan video pelaksanaan teknik meluncur dalam tolak peluru dilakukan dalam ruangan, dan yang ketiga yaitu melakukan *posttest* di lapangan olahraga SMP Negeri 9 Pontianak untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan. Pertemuan pembelajaran ini diterapkan sesuai jadwal belajar siswa yang seminggunya setiap kelas ada dua kali pertemuan satu kalinya di kelas dan satunya lagi di lapangan.

Setelah dilakukan proses penelitian maka tahapan selanjutnya adalah menganalisis uji pengaruh antara tes awal dan tes akhir yang sudah didapatkan dari hasil penelitian. Berdasarkan hasil analisis data dinyatakan bahwa hasil pada tes awal lebih rendah dibandingkan dengan tes akhir. Berdasarkan hasil tersebut terlihat adanya peningkatan dari tes awal dan tes akhir. Dari hasil penelitian dan analisis uji pengaruh yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar teknik meluncur tolak peluru pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak yang signifikan. Hasil belajar siswa dengan rata-rata *pretest* adalah 5 sedangkan *posttest* adalah 8,6 dengan persentase peningkatan kemampuan teknik meluncur dalam tolak peluru sebesar 27%.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 13 Mei 2015 sampai dengan 27 Mei 2015 pada kelas VIII F di SMP Negeri 9 Pontianak. Kelas VIII F diberikan perlakuan berupa penerapan teori dengan pendekatan menggunakan media audio visual. Sebelum melakukan penelitian, peneliti pernah menyampaikan materi teknik meluncur dalam tolak peluru pada saat melaksanakan PPL di SMP Negeri 9 Pontianak. Berdasarkan pengamatan/observasi, siswa masih banyak yang belum bisa menerapkan pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman yang didapat siswa dari proses pembelajaran tolak peluru baik di tingkat SMP maupun jenjang sebelumnya.

Untuk melihat hasil belajar siswa diberikanlah *pretest* kepada siswa berupa pemahaman mereka mengenai gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru sesuai dengan materi yang pernah mereka pelajari sebelumnya. Siswa dikatakan tuntas apabila dari 3 gerakan yang ada dalam tolak peluru teknik meluncur berupa sikap persiapan, meluncur dan tolakan bisa diterapkannya dengan baik. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dari seluruh siswa kelas VIII F masih banyak siswa yang belum bisa menerapkan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru. Hal tersebutlah membuat peneliti ingin menerapkan pendekatan yang berbeda kepada siswa yaitu menggunakan media audio visual.

Perlakuan menggunakan media audio visual diterapkan pada tanggal 20 Mei 2015. Pelaksanaannya berjalan dengan baik dimana saat menonton video teknik meluncur yang diberikan oleh peneliti, keseluruhan siswa kelas VIII F dengan serius mengamati video tersebut. Keaktifan para siswa mulai nampak ketika selesai menonton, siswa banyak yang aktif bertanya mengenai video tersebut. Secara tidak langsung video teknik meluncur dalam tolak peluru memberikan rasa ingin tahu siswa dengan pembelajaran ini dan ingin menerapkannya di lapangan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, yang menyebabkan timbulnya semangat belajar, rasa ingin tau dan hasil belajar yang didapat oleh siswa terpenuhi karena pendekatan yang berbeda yang diterapkan oleh peneliti sehingga pembelajaran tersebut tidak membuat bosan dan jenuh siswa. Setelah diberikannya perlakuan kepada siswa untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media audio

visual ini terhadap hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru dilakukan *posstest* kepada siswa.

Pelaksanaan *posstest* dilakukan pada tanggal 27 Mei 2015. Siswa melakukan *posstes* dengan 3 kali pengulangan dari keseluruhan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru yang pernah dipelajari pada saat perlakuan. Hasil yang diperoleh menunjukkan banyaknya siswa yang sudah bisa menerapkan gerakan teknik meluncur dalam tolak peluru. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pendekatan yang harus dilakukan oleh guru kepada siswa dengan bermacam-macam cara atau variasi terutama pendekatan menggunakan media audio visual.

Dari hasil pengolahan data menggunakan analisis statistik dapat dilihat dari tes awal dan tes akhir bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil tersebut tentunya tidak lepas dari pengaruh media audio visual yang diterapkan oleh peneliti sebagai alat pendekatan dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Pada saat penelitian ada sedikit kendala yang terjadi yaitu cuaca yang kurang bagus dan kondisi lapangan yang agak basah dikarenakan adanya hujan sehari sebelum pelaksanaan penelitian. Pada media ini juga tentunya memiliki kekurangan pada saat proses pembelajaran baik dari video yang kurang dan alat tambahannya seperti suara pada speaker yang kurang jelas dan sebagainya. Meskipun demikian peneliti tetap memberikan perlakuan kepada siswa dan bisa mengatasi masalah-masalah tersebut sehingga pelaksanaan penelitian tersebut bisa berjalan dengan lancar dan baik.

Pendapat para ahli mengenai tujuan media audio visual, Arsyad 2014, berpendapat disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

- a. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- b. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c. Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Berdasarkan pendapat tentang tujuan media audio visual di atas, semuanya terlaksana dan tersampaikan pada penelitian ini. Siswa bisa lebih cepat menangkap hasil pembelajaran karena video yang ditontonnya menarik dan termotivasi untuk saling berdiskusi atau memiliki rasa ingin tau mengenai teknik meluncur dalam tolak peluru. Memberikan gambaran bahwa media audio visual sudah layak untuk digunakan sebagai media pendekatan kepada siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan data yang diperoleh dari tes awal dan tes akhir dan telah diuji menggunakan uji pengaruh dimana nilai dari t_{test} 8,125 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} 2,024. Dari hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab hipotesis penelitian yaitu hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh secara signifikan yang disebabkan oleh media audio visual terhadap hasil belajar teknik meluncur dalam tolak peluru. Adapun presentase peningkatan hasil belajar tersebut sebesar 46%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) Menerapkan pendekatan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan alat yang tidak membuat siswa menjadi bosan dan jenuh selama melaksanakan proses pembelajaran, (2) Menggunakan media atau alat yang aman dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga mengurangi resiko cedera yang akan didapat oleh siswa dan tidak sesuai dengan keinginan kita dalam proses pembelajaran, (3) Penerapan pendekatan menggunakan media audio visual yang dibuat dalam bentuk video yang dibuat sebaik mungkin oleh peneliti digunakan sebagai contoh dan acuan untuk pembelajaran, referensi dan penelitian lanjut dalam cabang olahraga apapun terutama teknik meluncur dalam tolak peluru, (4) Penerapan pembelajaran tidak hanya baku ataupun terpaku pada media yang ada, tapi bisa juga dengan cara memodifikasi media tersebut sehingga menuntut kita untuk lebih kreatif dan berwawasan tinggi, dan (5) Pihak sekolah diharapkan memperbanyak sarana dan prasarana sebagai alat mempermudah siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan bisa dimanfaatkan dengan sebaik mungkin terutama untuk meningkatkan semangat belajar, kesehatan, dan prestasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi (2012) **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar (2014) **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Carr, A, Gerry (1997) **Atletik**. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khomsin (2011) **Atletik I**. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Lutan, Rusli dan M Cholik, Toho (1996) **Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar**.
- Maksum, Ali (2007) **Statistik Dalam Olahraga**: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Nazir, Moh (2003) **Metode Penelitian**. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina (2008) **Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sugiyanto (2010) **Model-Model Pembelajaran Inovatif**. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono (2009) **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D**. Bandung: Alfabeta.

Sutikno, Sobry dan Fathurrohman, Pupuh (2010) **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: Refika Aditama.

Suyitno dan Tanzeh, Ahmad (2006) **Dasar-Dasar Penelitian**. Surabaya: eLKAF.