

## Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Hasil *Shooting* Permainan Futsal

Lalan Ruslandi <sup>\*1</sup>, Rhama Nurwansyah Sumarsono <sup>2</sup>, Ruslan Abdul Gani <sup>3</sup>

[1810631070148@student.unsika.ac.id](mailto:1810631070148@student.unsika.ac.id) <sup>\*1</sup>, [rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id](mailto:rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id) <sup>2</sup>,

[ruslan.abdulgani@staff.unsika.ac.id](mailto:ruslan.abdulgani@staff.unsika.ac.id) <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

### **Abstract**

*Futsal is a sport that is popular with people in the current era because futsal is easy to play and there are not many rules like other sports. The purpose of this study was to examine whether there was an effect of training methods using audiovisual media on the accuracy of shooting results. The population in this study was 20 extracurricular students at SMA PGRI Cicurug. The sampling technique in this study used total sampling, which consisted of 20 futsal extracurricular students. The instrument used in this study was a shooting accuracy test, then extracurricular students were given the treatment of viewing videos 3 times a week for 8 meetings. Research data were analyzed using the normality test and t-test. testing the hypothesis of the calculation results obtained that the significance value of the experimental group's  $t_{count}$  was  $5.037 > t_{table} 2.093$  with a value of  $0.000 < 0.05$ , so the experimental group had a significant influence. When viewed from the pretest average of 10.9 and the posttest average of 12.95, a mean difference of 2.05 is obtained, this indicates that the audiovisual media on the accuracy of the shooting results gives a better change, namely 18.80% compared to before being given audiovisual media . Thus, this research has the effect of training using audiovisual media in the form of videos on the accuracy of futsal shooting results which are categorized as good.*

**Keyword:** Audiovisual; futsal; shooting accuracy.

### **Abstrak**

Futsal merupakan cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat pada era saat ini karena permainan futsal mudah untuk di mainkan dan tidak banyak peraturan seperti olahraga yang lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji apakah ada pengaruh metode latihan penggunaan media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting*. Populasi dalam penelitian ini siswa ekstrakurikuler SMA PGRI Cicurug sebanyak 20 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling, yaitu merupakan siswa ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 20

orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes ketepatan *shooting*, kemudian siswa ekstrakurikuler di berikan perlakuan melihat video dengan 3 kali seminggu selama 8 kali pertemuan. Data penelitian dianalisis menggunakan Uji normalitas dan uji-t. pengujian hipotesis hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,037 > t_{tabel}$  2,093 dengan nilai  $0,000 < 0,05$  maka kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan. Apabila dilihat dari rerata *pretest* sebesar 10,9 dan rerata *posttest* sebesar 12,95 maka diperoleh angka *mean difference* sebesar 2,05, hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting* memberikan perubahan lebih baik yaitu 18,80% dibandingkan sebelum diberikan media audiovisual. Dengan demikian, penelitian ini adanya pengaruh latihan menggunakan media audiovisual berbentuk video terhadap ketepatan hasil *shooting* futsal yang dikategorikan baik.

**Kata kunci:** Audiovisual; futsal; ketepatan *shooting*.

© 2022 UNIVERSITAS HAMZANWADI  
Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
E-ISSN 2614-8781

Info Artikel

Dikirim : 21 Juli 2022

Diterima : 08 November 2022

Dipublikasikan : 30 Desember 2022

✉ Alamat korespondensi: [1810631070148@student.unsika.ac.id](mailto:1810631070148@student.unsika.ac.id)

Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS. Ronggo Waluyo, Pasurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361. Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses secara sadar dan terencana untuk membelajarkan peserta didik dalam rangka membangun watak dan menjadikan manusia yang bermartabat. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling terpenting dalam kehidupan kita karena pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan merubah cara berpikir tradisional ke cara berpikir moderen (Kuncoro, 2016). Setiap manusia di dunia ini sangat membutuhkan pendidikan karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu negara. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan negara dan bangsa dan Negara. Di era

sekarang pendidikan sangatlah penting karna untuk kemajuan suatu negara, terutama di Indonesia. Tidak bisa dipungkiri pendidikan di Indonesia ini sekarang tertinggal dengan negara-negara lainnya. karna masih banyak di daerah-daerah Indonesia seperti di pedesaan pedalaman belum mendapatkan pendidikan yang layak (Hilmi, 2017).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dari pendidikan secara keseluruhan. Hal ini disebabkan pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang searah dengan tujuan pendidikan yaitu untuk membantu individu-individu mencapai pertumbuhan dan perkembangan optimal. (Thanthirige et al, 2016). Pembelajaran pendidikan jasmani sudah seharusnya diberikan pada satuan tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani siswa diharapkan mampu mencapai tujuan maksimal. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah salah satu wadah pembinaan di sekolah yang memiliki tujuan dalam mengembangkan minat dan bakat siswa salah satunya dibidang olahraga. Ekstrakurikuler olahraga itu sendiri merupakan kegiatan olahraga yang dilaksanakan pada luar jam pembelajaran tatap muka di sekolah atau di luar sekolah yang bertujuan untuk memperluas wawasan, kemampuan, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan serta kemampuan berolahraga (Prakoso, 2018). Selain sebagai wadah atau tempat, kegiatan ekstrakurikuler olahraga juga diharapkan akan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa sehingga siswa selalu dalam keadaan bugar dan bersemangat serta aktif dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Dalam keadaan bugar maka proses pembelajaran yang berlangsung dapat tercapai dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang di harapkan (Thanthirige et al., 2016).

Ekstrakurikuler futsal adalah sekian dari ekstrakurikuler pilihan yang diperuntukan siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya. Tidak dipungkiri perkembangan futsal yang begitu pesat berdampak pada penyelenggaraan ekstrakurikuler olahraga di sekolah. ekstrakurikuler futsal merupakan salah satu ekstrakurikuler yang sangat di minati di SMA PGRI Cicurug (Mahanani & Indriarsa, 2021). Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan 5 orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain 5 pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Persaingan yang ketat untuk menjadi juara membuat club futsal mempersiapkan timnya dengan latihan sebaik mungkin, Mulai dari latihan teknik, taktik, fisik dan mental. (Hulfian & Mandalika, 2020). Futsal merupakan cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat pada era saat ini. hal ini dapat dibuktikan dengan hampir setiap daerah terdapat lapangan futsal baik yang sesuai standar maupun tidak. Ketersediaan sarana tersebut, secara tidak langsung dapat menjadi salah satu pilihan bagi masyarakat untuk sekedar mengisi waktu luang dengan bermain futsal. Selain untuk mengisi waktu luang, tidak sedikit masyarakat yang menggunakan olahraga futsal sebagai tujuan prestasi (Made & Wijaya, 2021).

Media audiovisual adalah merupakan media pembelajaran yang menyampainya menggunakan gambar dan suara seperti contohnya berbentuk vidio, televisi, radio dan vcd. Dalam latihan masih banyak siswa ekstrakurikuler yang kurang menguasai teknik dasar

bermain futsal seperti *passing*, *shooting*, *dribling*, dan *stoping* (control) teknik dasar itu merupakan modal utama dalam permainan futsal dan wajib dikuasai ketika latihan permainan futsal itu sendiri (Luis & Moncayo, 2019). Harapan saya setelah memberikan latihan dengan menggunakan media audiovisual salah satunya berbentuk video apakah bisa membawa siswa ekstrakurikuler bisa melakukan *shooting* ke arah gawang dengan tepat (Prakoso, 2018). Dalam penelitian ini media audiovisual yang digunakan berupa pemberian video kepada para siswa ekstrakurikuler yang berasal dari multimedia platform *youtube*, video-video yang diberikan merupakan video tata cara ketepatan *shooting* ke arah gawang futsal, video berasal dari beberapa *channel youtube* yang sudah di teliti sebelumnya oleh peneliti sendiri (Risqi Ichwanuddin, 2017).

Media audiovisual adalah perangkat pembelajaran yang digunakan di dalam kelas untuk mendorong proses latihan dan membuat proses latihan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta ekstrakurikuler (Prihanto, 2017). Media audiovisual dinilai sebagai alat bantu terbaik untuk membuat proses latihan lebih efektif dan menarik bagi peserta ekstrakurikuler, jadi tidak ada keraguan lagi bahwasanya perangkat teknis memiliki dampak yang lebih besar daripada perangkat dinamis (Prakoso, 2018). Penggunaan media audiovisual ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan ketepatan *shooting* ke arah gawang futsal, Permainan futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah sangat dikenal dan digemari oleh hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia baik di kota maupun di desa, dari anak-anak sampai orang tua. Namun permainan futsal lebih banyak dimainkan oleh anak-anak remaja hingga dewasa. (Sya, 2020). Hal ini terbukti dengan banyaknya club futsal di setiap daerah dan pertandingan-pertandingan futsal baik yang diselenggarakan secara lokal, regional, Nasional, maupun Internasional (Ardianto, Narlan et al., 2017).

(Menurut Andri Irawan, Kuncoro, 2016) Mengumpan merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh setiap pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akuat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain, sebab hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing* diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alif Sya'ban Ghaly Habitullah dengan judul penelitian pengaruh metode latihan target terhadap peningkatan hasil ketepatan *shooting* pada permainan futsal. Hasil dari penelitiannya bahwa latihan menggunakan metode target terhadap pengaruh yang signifikan terhadap ketepatan *shooting* pada permainan futsal. Hal ini berbeda dengan penelitian yang penulis teliti. Pada penelitian ini penulis lebih kepada ingin mengetahui hasil ketepatan *shooting* dan latihan ketepatan *shooting* adapun yang berfokus kepada siswa ekstrakurikuler melihat video saja dan setelah melihat video siswa ekstrakurikuler langsung mempraktekannya. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan media audiovisual berbentuk video berpengaruh terhadap hasil ketepatan *shooting* ke arah gawang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang sepenuhnya bertujuan untuk mengungkap signifikansi kegiatan atau hasil terperinci yang biasanya diperkirakan dengan eksplorasi kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini *pre-experimental design*. Sedangkan bentuk penelitian menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Prates-Postes) (Kurniawan & Puspitaningtyas, Sya, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 20 orang di SMA PGRI Cicurug. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Untuk memperoleh data kemampuan ketepatan shooting para siswa ekstrakurikuler SMA PGRI Cicurug, maka dilakukan tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post test*) menggunakan instrument yang telah disebutkan (Sya, 2020). Pengolahan dan analisis data dilakukan penulis dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution. 25* (SPSS). Pada bagian ini penulis menjelaskan analisis data menggunakan *Shapiro-wilk* untuk uji normalitas dan homogenitas data. Lalu untuk analisis data menggunakan uji *paired sample T test*.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel 1. Kelas Interval *Pretest shooting*

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Predikat
1	>17	1	5%	Sangat baik
2	10	12	60%	Baik
3	6	6	30%	Sedang
4	<4	1	5%	Kurang
		20		

Berdasarkan tabel 1 penelitian *pretest* ini dideskripsikan menggunakan analisis data statistik deskriptif sebagai berikut, rata-rata (*mean*) = 10,90 nilai tengah (*median*) = 11,50 nilai sering muncul (*modus*) = 15 simpangan baku (*Std. Deviantion*) = 3,67 range = 13 nilai minimal = 4 dan nilai maksimal = 17. Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa sebagian besar siswa ekstrakurikuler SMA PGRI Cicurug pada saat *pretest*, secara keseluruhan, 1 siswa (5%) memiliki klasifikasi sangat baik, 12 siswa (60%) memiliki klasifikasi baik, 6 siswa (30%) memiliki klasifikasi sedang, 1 siswa (5%) memiliki klasifikasi kurang. Frekuensi yang paling menonjol terdapat pada kelas interval 10 atau atau kategori baik. Apabila digambarkan sebagai diagram, berikut adalah diagram batang distribusi frekuensi data *pretes*.

### PRE TEST

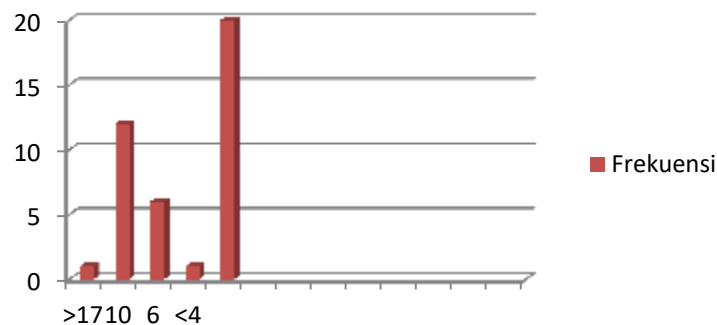


Diagram 1. Hasil tingkat ketepatan *shooting*

Tabel 2. Kelas interval *posttest shooting*

No	Nilai	frekuensi	Presentase(%)	Predikat
1	>17	3	15%	Sangat baik
2	10	12	60%	baik
3	6	5	25%	sedang
4	<4	0	0%	kurang
		20		

Hasil tabel 2 penelitian *posttest* ini dideskripsikan menggunakan analisis data statistik deskriptif sebagai berikut, rata-rata (*mean*) = 12,95 nilai tengah (*median*) = 13,00 nilai sering muncul (*modus*) = 13 simpangan baku (*Std. Deviantion*) = 3,31 range = 13 nilai minimal = 8 dan nilai maksimal = 21. Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar siswa ekstrakurikuler SMA PGRI Cicurug pada saat *posttest*, secara keseluruhan, 3 siswa (15%) memiliki klasifikasi sangat baik, 12 siswa (60%) memiliki klasifikasi baik, 5 siswa (25%) memiliki klasifikasi sedang, 0 siswa (0%) memiliki klasifikasi kurang. Frekuensi yang paling menonjol terdapat pada kelas interval 10 atau atau kategori baik. Apabila digambarkan sebagai diagram, berikut adalah diagram batang distribusi frekuensi data *posttest*.

### POST TEST

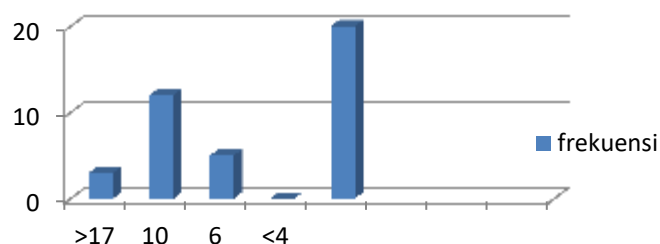


Diagram 2. Hasil tingkat ketepatan *hasil shooting*

Setelah memperoleh hasil statistik deskriptif penelitian sebelum mengarahkan investigasi data, akan dilakukan analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas yang melibatkan SPSS 25 for Windows. Konsekuensi dari tes hasil analisis data uji prasyarat diperkenalkan sebagai berikut: Hasil uji prasyarat analisis adalah sebagai berikut

Tabel 3. Hasil pertitungan uji normalitas

No	Variabel	Signifikan	Keterangan
1	Pre test Ketepatan <i>shooting</i>	0,604	Normal
2	Post test Ketepatan <i>shooting</i>	0,190	Normal

Dari tabel 3, nilai signifikan *pretest* dan *posttest* adalah 0,604, dan 0,190. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $Sig. > 0,05$ ), maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima tersebut berasal dari populasi yang biasanya tersebar diakui. Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi. Pengujian informasi dilakukan uji-t pada data *pretest* dan *posttest* hasil tes ketepatan hasil *shooting* pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug. Dalam pengujian ini akan diuji hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak ada peningkatan ketepatan hasil *shooting* pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug. Untuk mengakui atau menolak  $H_0$  dengan membandingkan harga  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ . Kriterianya adalah menerima  $H_0$  apabila harga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh.

Tabel 4. Hasil uji *paired sampel T-Test*

Variabel	Rata-rata	$T_{hitung}$	df	$T_{tabel}$	Sig.	Keterangan
Pre Test	10,9	5,037	19	2,093	0,000	$H_0$ ditolak, $H_1$ diterima
Post Test	12,9					

Berdasarkan tabel 4 pengujian hipotesis hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $5,037 > t_{tabel} 2,093$  dengan nilai 0,000 < 0,05 maka kelompok eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan.

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug. Hasil penerapan media audiovisual berbentuk video memberikan peningkatan ketepatan *shooting*, hal ini menjadi tolak ukur seberapa besar keberhasilan penerapan media audiovisual yang di berikan pelatih kepada siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug. Adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga dapat ditarik kesimpulan, diadakan *pretest* dengan tujuan supaya ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal dapat diketahui, pemberian *treatment* media audiovisual berbentuk video sebanyak 8 kali pertemuan dalam seminggu melakukan 3

kali pertemuan setelah itu diadakan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan ketepatan *shooting* ke arah gawang. Apabila dilihat dari rerata *pretest* dan rerata *posttest* maka diperoleh angka *mean difference*, hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting* memberikan perubahan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan media audiovisual.

Pendidikan adalah suatu proses memanusiakan manusia. Maksudnya, menjadikan manusia yang lebih bermoral, berakal sehat, dan lain-lain. Saat ini, banyak orang yang berwujud manusia, tapi tidak menjalankan normanya sebagai manusia. Untuk itu, pendidikan adalah salah satu proses yang bisa dijadikan alternatif untuk pendidikan karakter, agar terwujudnya manusia yang bernorma, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan aktivitas belajar dan mengembangkan setiap potensi yang ada dari peserta didik agar memiliki keterampilan untuk dirinya maupun untuk masyarakat (Taufik et al., 2019). Pendidikan bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan dan mementingkan suatu proses dan hasil (Abdul Gani et al., 2019).

Permainan futsal merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima orang pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang masing-masing tim beranggotakan 5 orang pemain yang memainkan pertandingan dalam dua babak olahraga futsal ditujukan untuk membentuk perpaduan tim demi mencapai kemenangan. Dalam permainan Futsal kebersamaan dan kerjasama tim sangat dibutuhkan dalam mencapai tujuan tersebut. Cabang olahraga ini asal mulanya dari cabang olahraga sepakbola yang lebih di sederhanakan. Ukuran lapangan dan bola yang digunakan lebih kecil dibandingkan sepakbola, begitu juga dengan peraturan permainan yang berbeda (Matitaputty, 2019).

Media audiovisual merupakan sarana meningkatkan dan memperbaiki ketepatan hasil *shooting* bagi siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug. Dengan memberikan perlakuan menggunakan media audiovisual berbentuk video yang teratur maka siswa ekstrakurikuler futsal maka akan mampu mengetahui kekurangan masing-masing sehingga dapat memperbaiki kualitas *shooting* pada saat pelaksanaan tes. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa ekstrakurikuler futsal SMA PGRI Cicurug meningkatkan ketepatan *shooting* setelah diberikan perlakuan ketepatan hasil *shooting* dengan hasil *pretest*. Kegiatan tersebut telah dilakukan selama kurang lebih satu bulan, dan ketepatan hasil *shooting* melalui media audiovisual berbentuk video meningkat dibanding sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbentuk video merupakan upaya yang tepat untuk meningkatkan ketepatan hasil *shooting* siswa ekstrakurikuler SMA PGRI Cicurug.

Hal ini merupakan hal yang sangat positif bagi siswa ekstrakurikuler, karena hasil



penelitian ini di harapkan dapat diterapkan pada latihan futsal, yang secara efektif dapat meningkatkan ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal. Di buktikan dengan adanya tes awal yang dilakukan kepada siswa ekstrakurikuler. Kemudian setelah di berikannya perlakuan, memberi perlakuan dengan memberikan materi latihan menggunakan media audiovisual dengan berbentuk vidio. Kemudian ketika dilihat dari siswa yang latihan semakin giat dan antusias untuk berlatih.

Ada juga penelitian yang relevan. Terjadi peningkatan hasil yang signifikan pada pemberian perlakuan memberikan metode latihan menggunakan audiovisual yaitu berbentuk vidio, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Risqi Ichwanuddin dan Sudarso, 2017) berjudul Penerapan media audiovisual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal". Pada hasil penelitian menunjukan bahwa siswa menyukai metode latihan dengan media audiovisual untuk meningkatkan hasil *shooting* (Risqi Ichwanuddin, 2017). Ada juga penelitian dari (Prayoga Dwi Santoso dan Mudjihartono, 2020) berjudul pengaruh pengguna media audiovisual terhadap perkembangan afektif kognitif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran permainan futsal di Smp 1 Lembang (Mudjihartono, 2020) dan penelitian dari (Yudha Prihandoko dan Sudarso 2017) berjudul penerapan media audiovisual terhadap hasil passing permainan futsal (Yudha Prihandoko dan Sudarso, 2017). Dengan menggunakan media audiovisual semakin meningkatkan ketepatan hasil *shooting*. Namun terkadang tidak efektif karena siswa fokus hanya menonton vidio saja.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesa, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting* ekstrakurikuler futsal di SMA PGRI Cicurug. Dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan ada kesamaan berupa instrumen yang digunakan, terdapat juga perbedaan yaitu *treatment* yang digunakan penelitian ini berupa media audiovisual yang memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami dan dimengerti oleh para siswa ekstrakurikuler. Untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan media audiovisual dan lebih memaksimalkan lagi pada penggunaan media audiovisual.

## **PERNYATAAN PENULIS**

Pernyataan bahwa artikel ini belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.

Artikel yang berjudul: Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap ketepatan hasil *shooting* ekstrakurikuler futsal di SMA PGRI Cicurug.

Penulis: Lalan Ruslandi, Rhama Nurwansyah Sumarsono, Ruslan Abdul Gani

Menyatakan bahwa:

1. Artikel yang kami kirimkan untuk ditinjau adalah asli bebas dari rekayasa, pemalsuan, plagiarisme, reproduksi, fragmentasi/ pencemaran nama baik dan pelanggaran hak cipta data/isi.
2. Artikel ini belum pernah dipublikasikan di tempat lain atau tidak dipertimbangkan untuk dipublikasikan di jurnal lain, tidak akan ditarik selama proses review jurnal ini dan akan dikirim ke jurnal lain untuk ditinjau

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani, R., Sukur, A., & Nugroho, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Renang Gaya Kupu-Kupu Melalui Strategi Pembelajaran Variatif Bagi Mahasiswa. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18 (2), 107–113. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7621>
- Anggriawan, F. (2016). Tingkat Keterampilan Bermain Futsal Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di Smp Negeri 6 Yogyakarta Tahun 2016. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 1 (5). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pjkr/article/view/4807>
- Arianti, BDD, Aswasulasikin, A., Hadi, YA, Ibrahim, DSM, & Suryansah, S. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Golden Age*, 5 (2), 425-434. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v5i2.4590>
- Dinata, K., Daniyantara, D., Hariadi, N., Jumesam, J., & Jaya, P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Renang Gaya Dada. *Jurnal Porkes*, 4 (1), 14-18. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3433>
- Habitullah, A. S. B. G. (2019). *Pengaruh Metode Latihan Target Terhadap Peningkatan Hasil Ketepatan Shooting Pada Permainan Futsal* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <http://repository.upi.edu/45866/>
- Hilmi, A. hafid. (2017). Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan Futsal (Studi Penelitian Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal Sma Negeri 1 Krembung Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4 (2), 327–332. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/18800>
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4 (1), 1-7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Husein Allsabab, M. A., & Sugito, S. (2021). Survei Perbandingan Kapasitas Daya Tahan Aerobik (Vo2 Max) Pada Pemain Futsal Putra Dan Putri. *Jurnal Porkes*, 4 (2), 165–173. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4995>
- Hariadi, H., Suryansah, S., & Watoni, MRR Penerapan Atletik Anak Sebagai Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif. *TEGAR: Jurnal Pengajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, 4 (1), 55-60. <https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.27821>
- Hulfian, L. (2020). Latihan Kelincahan Boomerang Run Dapat Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Permainan Futsal. *Jurnal Porkes*, 3 (1), 9-14.

Doi: [10.29408/porkes.v3i1.1932](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i1.1932).

- Himawan, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Shooting Futsal (Studi kasus SMAN 3 Karawang). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8 (3). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3711>
- Indra Kusuma, A., Pieter, S., Hanato Puriana, R., Gede Dharma Utamayasa, I., Studi Pendidikan Jasmani, P., Pedagogi dan Psikologi, F., & PGRI Adi Buana Surabaya, U. (2022). *Perubahan Pola Hidup Guru Pendidikan Jasmani Selama Pandemi Covid-19*. 5 (1), 199–210. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Ichwanuddin, R. (2018). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan Futsal (Studi Penelitian Pada Tim Futsal SMA Al-Islam Krian Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6 (1). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/22213>
- Kuncoro, R. A. C. (2016). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Futsal Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sragen. *Journal UNY*. <https://eprints.uny.ac.id/37458/1/SKRIPSI.pdf>
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Pandiva Buku.
- Kurniawan, Y., & Rohman, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231-236. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5912095>
- Kusuma, I. D. M. A. W. (2021). Teknik yang paling dominan pada pertandingan futsal putra profesional. *Jurnal Keolahragaan*, 9 (1), 18-25. Doi: [10.21831/jk.v9i1.31853](https://doi.org/10.21831/jk.v9i1.31853)
- Luis, F., & Moncayo, G. (2019). *Pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan passing dan stpping bola dalam permainan sepak bola pada anak u-17 ssb bimba woner pekanbaru*. 1–44. <https://repository.uir.ac.id/7874/>
- Mahanani, R. A., & Indriarsa, N. (2021). Hubungan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Shooting Pada Ekstrakurikuler Futsal Putri. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09, 139–149. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Matitaputty, J. (2019). Pengaruh Latihan Kecepatan Terhadap Kecepatan Menggiring Bola Pemain Futsal Junior Fc Patriot Penjaskesrek Unpatti Ambon Johanna. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5 (2), 101–113. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2781801>
- Mudjihartono, P. D. santoso dan. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal. *Journal Of Physical Education Health And Sport Sciences*, 1 (1), 1–8. <https://doi.org/10.35508/jpehss.v1i1.2425>
- Nurhidayat, N., & Sistiasih, V. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Forehand Drive dan Backhand Drive Tenis Meja Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Porkes*, 2 (2), 58-63. Doi: [10.29408/porkes.v2i2.1887](https://doi.org/10.29408/porkes.v2i2.1887)



- Narlan, A., Juniar, D. T., & Millah, H. (2017). Pengembangan Instrumen Keterampilan Olahraga Futsal. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3 (2). <https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i2.268>
- Nasrullah, M. C. (2017). Pengaruh Penerapan Audio Visual Terhadap Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal Di Smpn 2 Candi Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5 (2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/21252>
- Prakoso, I. (2018). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Ketepatan. *Skripsi*, 531–536.
- Prihandoko, Y. (2017). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Passing Permainan Futsal (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 1 Durenan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5 (3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19621>
- Putra, I. P. P., Kanca, I. N., & Swadesi, I. K. I. (2020). Pengaruh pelatihan massed practice berbantuan media audio visual berbasis android terhadap keterampilan lay up shooting dan dribbling bola basket. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(1), 45-55. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v10i1.3433>
- Ruslan Abdul Gani, Edi Setiawan, Dhika Bayu, B. S. (n.d.). *Menyelidiki Persepsi Atlet , Peran Orang Tua , dan Pelatih Tentang Tingkat Motivasi Latihan Renang di Masa Pandemi Covid-19 Jurnal Porkes ( Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi )*. 5 (1), 105–116. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Sya, A. (2020). *Pengaruh Metode Latihan Target Terhadap Peningkatan Hasil Ketepatan Shooting Pada Permainan Futsal*. 3, 98–104.
- Supatri, D., Hidasari, F. P., & Haetami, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Shooting Bola Basket Menggunakan Media Audiovisual Pada Peserta Didik Sma Negeri 1 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10 (2). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i2.43777>
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan hasil belajar dribbling sepakbola dengan penggunaan media audio visual. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3 (1), 43-54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- TH, M. I., & Sukamti, E. R. (2019). Pengaruh Latihan Drilling Servis Pendek Backhand Dengan Awalan Shadow Dan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Servis Pendek Backhand Atlet Pb. Pawiro Wiyono Sidoluhur. *Pend. Kepeleatihan Olahraga-S1*, 8 (7). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pko/article/view/15444>
- Yusup, M. K., Adityatama, F., & Iskandar, M. I. (2019). Pengaruh Latihan Imagery Terhadap Ketepatan Shooting Futsal. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 1 (3), 21-25. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jpess/article/view/1231>