

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DAN AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK PUKULAN PENCAK SILAT PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 PULOSARI TAHUN AJARAN 2021/2022

Reki Alfian Santoso

email: rekialfian98@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan sebagai respons terhadap rendahnya pemahaman siswa di SMPN 2 Pulosari terkait materi pencak silat, terutama pada teknik pukulan. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, yang kemudian berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Misi dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi dampak penggunaan media visual dan audiovisual dalam pembelajaran pencak silat. Metodologi penelitian yang diterapkan dalam kajian ini ialah pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah desain two-group pretest-posttest. Keseluruhan siswa dari kelas VII di SMP N 2 Pulosari dianggap sebagai populasi yang relevan dalam konteks penelitian ini. Proses penentuan sampel penelitian ditempuh dengan menerapkan metode pengambilan sampel acak (random sampling), yang menghasilkan pemilihan dua kelas, yaitu kelas VII A dan kelas VII B, masing-masing terdiri dari 36 siswa. Oleh karenanya, total jumlah sampel yang terlibat dalam studi ini mencapai 72 siswa. Sebelum memulai pengujian hipotesis, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan pemeriksaan terhadap kepatuhan data terhadap persyaratan, yakni melalui pengujian normalitas dan homogenitas data. Setelah tahap tersebut, untuk melaksanakan pengujian hipotesis, metode yang diadopsi ialah uji t-test. Dari temuan yang diperoleh dari tahap pre-test penelitian, dapat diamati bahwa nilai signifikansi (two-tailed) untuk kelompok media visual dan audiovisual adalah 0,68, yang melampaui nilai ambang signifikansi sebesar 5% (0,05). Karena nilai tersebut berada di atas ambang signifikansi, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Namun, temuan dari hasil post-test mengindikasikan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) untuk kelompok media visual dan audiovisual adalah 0,003, yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi sebesar 5% (0,05). Sehingga, pada tingkat signifikansi 5%, hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan ungkapan lain, hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media visual dan audiovisual memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran pencak silat, hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dari analisis data yang telah dijalankan, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar dalam mata pelajaran penjasokes pada kelompok media visual menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 70,44 dan post-test sebesar 81,56, dengan rentang nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah 50. Di sisi lain, pada kelompok media audiovisual yang menerapkan metode audiovisual, terlihat bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 66,56 dan post-test adalah 80,33, dengan rentang nilai tertinggi mencapai 98 dan nilai terendah 50. Kesimpulan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Terbukti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media visual terhadap hasil pembelajaran pencak silat di SMPN 2 Pulosari. (2) Juga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil pembelajaran pencak silat di SMPN 2 Pulosari. (3) Lebih lanjut, terlihat bahwa media audiovisual memiliki dampak yang lebih kuat dibandingkan media visual terhadap hasil pembelajaran pencak silat di SMPN 2 Pulosari. Oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran visual dan audiovisual dalam proses pengajaran pencak silat dalam mata pelajaran PJOK, karena hal ini memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: *Visual Media, Audiovisual Media, Pencak Silat Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan komponen yang tak terpisahkan dalam kerangka pendidikan nasional. Lebih dari sekadar aspek motorik, pendidikan jasmani juga mencakup dimensi kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap). Peran pendidikan jasmani sangatlah penting, karena memiliki tujuan yang esensial dalam perkembangan proses pembelajaran. Walaupun

demikian, mayoritas siswa belum sepenuhnya mengenali pentingnya mata pelajaran pendidikan jasmani. Pandangan ini sebagian besar muncul karena siswa belum merasakan sepenuhnya peran dan manfaat yang dapat diperoleh dari pendidikan jasmani. Terbatasnya inovasi dalam metode pengajaran oleh para guru juga dapat mempengaruhi pandangan ini. Tambahan pula, kekurangan sarana dan fasilitas di lingkungan sekolah, seperti lapangan yang terbatas dan keterbatasan alat, juga ikut andil dalam membentuk pandangan semacam ini.

Melalui pengamatan yang telah dilakukan di SMP N 2 Pulosari, peneliti mengamati adanya tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam memahami aspek dasar-dasar teknik pencak silat, serta kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran pencak silat. Hal ini terefleksi dalam data nilai yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani di SMP N 2 Pulosari pada topik pukulan. Data tersebut mencerminkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 37,56%, yang mengindikasikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang berhasil mencapai nilai di atas batas kelulusan (KKM) pada topik teknik pukulan dalam pencak silat. Di sisi lain, dalam hal perolehan rata-rata nilai pada materi teknik tendangan dalam pencak silat, sebanyak 56,46% siswa berhasil mendapatkan nilai di atas KKM. Untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mempermudah pemahaman bagi peserta didik, metode pembelajaran yang mengintegrasikan media visual dan audiovisual menjadi alternatif yang layak dipertimbangkan.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam kerangka metodologi penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Merujuk pada Arikunto (seperti yang dikutip oleh Suryadin, 2020: 3), eksperimen dapat diartikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang diatur oleh peneliti dengan mengeliminasi faktor-faktor lain yang berpotensi mengganggu. Dalam penelitian ini, diterapkan metode eksperimen semu, yang juga dikenal sebagai pre-eksperimen. Rancangan penelitian yang dipilih adalah Desain Two-Group Pretest-Posttest. Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti dampak dari penggunaan media pembelajaran visual dan audiovisual.

Partisipan penelitian dibagi menjadi dua kelompok yang berbeda. Kelompok pertama mengalami perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran visual, sedangkan kelompok kedua mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan hasil perlakuan yang lebih tepat dan akurat, sebab pendekatan ini memungkinkan adanya perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Populasi dalam sebuah penelitian mengacu pada area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki atribut dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk keperluan studi. Dari hasil penelitian tersebut, kesimpulan dapat diambil (Sugiyono, 2016: 117). Dalam kerangka penelitian ini, populasi merujuk pada seluruh siswa kelas VII di SMP N 2 Pulosari, yang terdiri dari delapan kelas dengan jumlah total 247 siswa kelas VII. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015: 118), "Sampel mewakili bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut."

Hasil dari implementasi prosedur pengambilan sampel ini mengindikasikan bahwa kelas yang terpilih adalah kelas VII A (kelompok visual) dan kelas VII B (kelompok audiovisual), dengan

setiap kelas memiliki jumlah siswa sebanyak 36 orang. Dengan demikian, jumlah total sampel dalam penelitian ini mencapai 72 siswa..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan perlakuan menggunakan media visual dan audiovisual, langkah awal yang diambil adalah memberikan pretest kepada siswa. Tujuan pretest ini adalah untuk memperoleh nilai awal sebelum siswa menerima perlakuan. Cara pelaksanaan pretest adalah dengan melaksanakan materi pembelajaran serta menyajikan kuis, pertanyaan-pertanyaan diajukan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa. Selain itu, untuk mengukur tingkat kemampuan psikomotor siswa dalam mengaplikasikan teknik pukulan dalam pencak silat, mereka diminta untuk melakukan praktek fisik. Pelaksanaan pretest dilakukan pada Jumat, 5 Agustus tahun 2022, dengan bimbingan dari guru olahraga SMP N 3 Pulosari. Setelah tahap pretest selesai, perlakuan diberikan kepada siswa. Kelas A diberikan perlakuan dengan menggunakan media visual, sementara kelas B mendapatkan perlakuan dengan media audiovisual.

Untuk mengukur hasil pembelajaran teknik pukulan dalam pencak silat setelah melalui perlakuan, siswa selanjutnya menjalani posttest menggunakan metode yang serupa dengan pretest. Pelaksanaan posttest dijadwalkan pada Jumat, 12 Agustus 2022, dengan bantuan dari guru olahraga di SMP N 2 Pulosari. Seluruh rangkaian penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SMP N 2 Pulosari.

Hasil ujian akhir (post-test) dari kelas yang menggunakan media visual dan kelompok

Audiovisual

No	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata
1.	<i>Visual</i>	36	81,56
2.	<i>Audiovisual</i>	36	80,34

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Dari data yang tercatat pada Tabel 4.4, terlihat bahwa nilai rata-rata dari kelompok yang menggunakan media visual dan kelompok yang menggunakan media audiovisual adalah 81,56 dan 80,34 secara berturut-turut. Tabel tersebut merefleksikan perbedaan dalam nilai rata-rata yang berhasil dicapai oleh kedua kelompok. Hasil ujian pada kelompok yang menggunakan media visual menunjukkan peningkatan sekitar 11,11 poin, mengalami kenaikan dari nilai awal 70,45 menjadi 81,56. Di sisi lain, pada kelompok yang menggunakan media audiovisual, juga terjadi peningkatan, dengan nilai awal 66,56 meningkat menjadi 80,34, mengalami kenaikan sebanyak 13,78 poin. Perbandingan antara peningkatan hasil ujian pada kelompok media visual dan audiovisual mengindikasikan bahwa peningkatan pada kelompok media audiovisual lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media visual. Data terkait peningkatan hasil ujian pretest dan post-test pada kelompok media visual dan audiovisual akan diuraikan lebih lanjut di bagian berikutnya.

Tabel berikut akan memperlihatkan distribusi frekuensi hasil post-test dari kelompok yang menggunakan media visual serta kelompok yang menggunakan media audiovisual,

disertai dengan visualisasi grafisnya:

a. Kelompok *visual*

Table 4.6 Nilai Akhir (Post-Test) Kelompok Visual

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1.	95-100	2	5.7
2.	89-94	4	11.4
3.	83-88	9	25.7
4.	77-82	14	40.0
5.	71-76	1	2.9
6.	69-70	2	5.7
7.	63-68	4	8.6

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan data yang terdapat dalam Tabel 15, ditemukan bahwa dalam kelompok media visual, nilai terendah pada post-test adalah 65, sementara nilai tertingginya mencapai 100.

b. Kelompok *Audiovisual*

Tabel 4.7 menyajikan nilai akhir (post-test) dari kelompok yang menggunakan media audiovisual.

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1.	95-100	2	5.7
2.	89-94	4	11.4
3.	83-88	9	25.7
4.	77-82	14	40.0
5.	71-76	1	2.9
6.	69-70	2	5.7
7.	63-68	4	8.6

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Dari tabel nomor 16, terungkap bahwa dalam kelompok Visual, nilai terendah pada tes akhir adalah 66 (enam puluh enam), sementara nilai tertinggi mencapai 98 (sembilan puluh delapan).

Berdasarkan hasil penelitian, uji pre-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (two-tailed) untuk kelompok media visual dan audiovisual adalah 0,68, yang melebihi nilai batas signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Dengan nilai yang berada di atas nilai ambang signifikansi ini, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima untuk kedua kelompok.

Tetapi, berdasarkan hasil uji post-test, tercatat bahwa nilai signifikansi (two-tailed) untuk kelompok media visual dan audiovisual adalah 0,003, yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, pada tingkat signifikansi 0,05, dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak untuk kedua kelompok.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga pada kelompok yang menggunakan media visual menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 70,44 dan nilai rata-rata post-test adalah 81,56. Kisaran nilai ini beragam mulai dari 50 hingga 100. Di sisi lain, pada kelompok yang menggunakan media audiovisual dengan menerapkan pendekatan audiovisual, nilai rata-rata pretest adalah 66,56 dan nilai rata-rata post-test adalah 80,33. Kisaran nilai ini berkisar dari 50 hingga 98.

Dari hasil analisis data yang dilakukan, terlihat bahwa dalam konteks pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (penjaskes), kelompok yang menggunakan media visual mencapai nilai rata-rata pretest sebesar 70,44 dan nilai rata-rata post-test sebesar 81,56. Rentang nilai tertinggi yang tercapai adalah 100, sementara rentang nilai terendahnya adalah 50. Sebaliknya, dalam kelompok yang mengadopsi pendekatan media audiovisual, nilai rata-rata pretest yang tercatat adalah 66,56 dan nilai rata-rata post-test mencapai 80,33. Rentang nilai tertinggi dalam kelompok ini adalah 98, dengan nilai terendahnya adalah 50.

Apabila membandingkan nilai rata-rata pretest dan post-test untuk prestasi belajar mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (penjaskes) pada kelas VII di SMPN 02 Pulosari, dapat disimpulkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar di kelompok yang menggunakan media visual lebih rendah jika dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi dalam kelompok yang menerapkan media audiovisual.

Peningkatan rata-rata nilai prestasi pembelajaran siswa dalam pencak silat yang memanfaatkan pendekatan visual dan audiovisual menunjukkan bahwa siswa berhasil mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep pencak silat yang diajarkan, dan mampu mengaitkannya dengan makna yang lebih signifikan. Pandangan ini sejalan dengan pandangan Kurniawan (2014), yang mencatat bahwa penerapan media audiovisual dalam pembelajaran teknik pukulan dalam pencak silat memiliki efektivitas dan mampu merangsang motivasi siswa. Lebih lanjut, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari sebelumnya hingga setelah penerapan metode ini, yaitu dari rata-rata nilai sebesar 6,3 meningkat menjadi 9,5. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis uji t, di mana nilai t tabel pada uji t-test for equality of means untuk kedua kelompok tercatat sebesar 1,697.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan informasi yang dihasilkan dari studi mengenai pengaruh media pembelajaran visual dan audiovisual terhadap hasil pembelajaran teknik pukulan dalam pencak silat pada siswa kelas VII di SMPN 2 Pulosari, dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Tersedia pengaruh yang penting dari penerapan media visual terhadap pencapaian pembelajaran teknik pukulan dalam pencak silat, yang terlihat dari perbedaan antara nilai pretest dan post-test. Fenomena ini menandakan bahwa pemanfaatan media visual mempunyai dampak positif terhadap prestasi belajar siswa.
2. Pengaruh yang berarti terlihat dari penerapan media audiovisual terhadap hasil pembelajaran teknik pukulan dalam pencak silat. Hasil ini mengungkap bahwa penggunaan media audiovisual juga memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian belajar siswa.
3. Melalui evaluasi hipotesis, ditemukan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh (0,003) lebih rendah dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0,05). Selain itu, perbandingan nilai rata-rata post-test antara kelompok media visual (81,56) dan kelompok media audiovisual (80,33) menggambarkan bahwa media visual memiliki dampak yang lebih kuat dibandingkan dengan media audiovisual dalam mencapai hasil belajar teknik pukulan pencak silat di SMPN 2 Pulosari.

Dari rangkuman yang telah disajikan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diberikan, yaitu::

1. Bagi Siswa:

Disarankan kepada siswa agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Jika menghadapi kendala atau kesulitan dalam memahami materi, diharapkan mereka berani bertanya dan berkolaborasi dalam diskusi bersama teman sekelas.

2. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi metode visual dan audiovisual dalam pengajaran. Ini akan membantu siswa dalam memahami materi lebih baik. Selain itu, guru dapat mendorong kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti di Masa Depan:

Berikutnya dapat menjajaki penggunaan pendekatan visual dan audiovisual dalam mata pelajaran lain seperti matematika, ilmu alam, dan sains. Metode ini tidak hanya berlaku untuk mata pelajaran penjas orkes saja, tetapi juga bisa diterapkan dalam berbagai disiplin ilmu.

Dengan mengambil langkah-langkah rekomendasi ini, diharapkan proses pembelajaran di dalam kelas mampu menjadi lebih efisien dan melibatkan interaksi yang lebih aktif, serta dapat mengangkat pencapaian belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Penerbit: Rajawali Pers, Jakarta.
2. Brilianto, F. M. (2020). *Pengaruh Latihan Passing dan Swap terhadap Akurasi Umpan Pendek pada Klub Sepak Bola Putra Giyanti Usia 10-12 Tahun*. Skripsi Sarjana. Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Cahyono, D., Soegiyanto, dan Sulaiman. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Teknik Pencak Silat Dasar*. Halaman 66-75.
4. Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan*. Penerbit: PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

5. Dewi, P. K. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Pembelajaran dan Strategi Optimasi Pembelajaran*. Penerbit: UB Press, Malang.