

IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN *PASSING* PERMAINAN FUTSAL PESERTA EKSTRAKULIKULER DI MADRASAH ALIYAH

Arif Dwi Saputra¹, Muhammad Mury Syafei², Febi Kurniawan³

^{1,2,3}(Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), (Jl.
HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe Timur. Kab.
Karawang, Jawa Barat 41361)
Email : arifdwisaputra2020@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi video animasi terhadap kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di madrasah aliyah. Jenis penelitian adalah eksperimen dengan desain "*The One Group Pretest Posttest Design*". Populasi penelitian adalah peserta ekstrakurikuler di madrasah aliyah yang berjumlah 14 orang. Instrument yang digunakan adalah tes mengoper bola rendah dari Dica Febri Wardana (2015: 33). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan implementasi video animasi terhadap kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di madrasah aliyah, dengan nilai t hitung $4,315 > t_{tabel} 2,14$, dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, dan kenaikan persentase sebesar 37,72%.

Kata kunci : Passing, peserta ekstrakurikuler, Implementasi video animasi.

Abstract

This study aims to determine the effect of the implementation of animated videos on the passing ability of the extracurricular futsal game participants at Madrasah Aliyah. This type of research is an experiment with the design of "The One Group Pretest Posttest Design". The study population was extracurricular participants at Madrasah Aliyah, amounting to 14 people. The instrument used is a low ball passing test from Dica Febri Wardana (2015: 33). The results showed that there was a significant effect of the implementation of animated videos on the passing ability of the extracurricular futsal game participants at Madrasah Aliyah, with a t-count value of $4.315 > t_{table} 2.14$, and a significance value of $0.001 < 0.05$, and a percentage increase of 37.72%.

Keywords: Passing, extracurricular participants, Animation video implementation.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses secara sadar & terencana untuk membelajarkan siswa & rakyat pada rangka membentuk tabiat & peradaban insan yg bermartabat (rukiyati, 2008). Pendidikan adalah salah satu faktor yg paling mendasar pada kehidupan kita lantaran pendidikan merupakan suatu upaya yg dilakukan secara sadar & terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa & mengembangkan insan Indonesia seutuhnya.

Di era kini tentu pendidikan salah satu hal yg sangat krusial demi kemajuan suatu negara, terutama pada Indonesia. Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan pada negara Indonesia ini kini tertinggal dengan negara-negara lain. Kemajuan iptek dan terbukanya dunia luar membuat persaingan pendidikan semakin luas. Konflik globalisasi pada bidang pendidikan terutama menyangkut hasil pendidikan, misalnya diketahui pada era globalisasi ini sudah terjadi pergeseran kerangka berpikir mengenai keunggulan suatu negara, berdasarkan keunggulan Komparatif yang bertumpu dalam kekayaan sumber daya alam pada keunggulan kompetitif yang bertumpu dalam pemilikan sumber daya insan yg berkualitas. Dengan pendidikan yang semakin maju diharapkan bisa mengangkat kemajuan suatu negara.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sitem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas (Thalia Eka Putri et al : 2021)

Kegiatan ekstrakurikuler atau ekskul merupakan aktivitas tambahan yang dilakukan pada luar jam pelajaran yang dilakukan baik di sekolah atau di luar sekolah tujuan untuk menerima tambahan pengetahuan, keterampilan & wawasan dan membantu menciptakan karakter minat siswa & talenta masing-masing Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan & Kebudayaan No. 060/U/1993 & Nomor 080/U/1993, aktivitas ekstrakurikuler merupakan aktivitas yg diselenggarakan pada luar jam pelajaran yang tercantum pada susunan program sesuai dengan keadaan & kebutuhan sekolah, & dibuat secara agar sesuai dengan minat dan bakat siswa.

Sedangkan (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, No. 39 Tahun 2008) mengenai Pembinaan Kesiswaan, aktivitas ekstrakurikuler adalah salah satu jalur pelatihan kesiswaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti & dilaksanakan oleh anak didik baik pada sekolah juga pada luar sekolah, bertujuan supaya anak didik bisa memperkaya & memperluas diri. sesuai yg tertera dengan arti berdasarkan ekstrakurikuler banyak aktivitas-aktivitas pada luar jam pelajaran yang akan

menaikkan talenta anak didik salah satunya aktivitas olahraga misalnya bola futsal. Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan dengan 2 tim, yg masing-masing beranggotakan 5 orang. Tujuannya yaitu memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola menggunakan kaki. Selain 5 pemain utama, setiap regu diizinkan mempunyai pemain cadangan. Beda dengan permainan sepak bola pada ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan. Permainan ini dimainkan selama 2 x 20 menit, pemenang yaitu regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.

Teknik dasar dalam permainan futsal berupa gerakan passing (mengumpan), dribbling (menggiring), shooting (menendang), & heading (menyundul). Semua gerakan ini sangat berpengaruh pada kemenangan dalam pertandingan sepakbola. Teknik passing dalam permainan futsal sangat dibutuhkan. Saat passing pemain wajib bisa memperkirakan jarak, & ke arah manakah bola itu hendak dituju. Ada tiga jenis passing antara lain yaitu passing memakai kaki bagian dalam, passing memakai kaki bagian luar & passing memakai bagian punggung kaki.

Di awal tahun 2020 terdapat kejadian adanya virus yaitu covid 19 dimana virus ini sangat berbahaya yang mengharuskan aktivitas masyarakat, perkantoran, pendidikan hingga pemerintahan terbatas & itu berpengaruh khususnya dalam pendidikan yang seharusnya sekolah bertatap muka kini menjadi daring. Bagi guru penjas & pembina ekstrakurikuler.

Media video animasi adalah salah satu cara lain yg sempurna buat dipakai pada poses pembinaan dalam situasi daring, yang tujuannya supaya murid ekstrakurikuler bisa melihat & mempraktekkan secara langsung bagaimana teknik passing yang sudah ditontonnya, & mengaplikasikannya sesuai dengan teknik yg benar misalnya teknik yang sudah dilihatnya.

Menurut munir (2015), salah satu kelebihan dari video yaitu memperkaya penyajian atau penerangan secara efektif & efisien. Pembina bisa memakai beberapa pelaksanaan yg bisa tersaji pada bentuk video, antara lain yaitu videoscribe, powtoon, animaker & sebagainya. Animaker adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna buat menciptakan video animasi

pembelajaran. Contoh aplikasi teknik yg diberikan melalui media video animasi diberikan buat mempertinggi keterampilan murid pada bermain futsal, khususnya teknik passing. Tujuan penggunaan media video animasi ini tentunya untuk melihat seberapa besar pengaruh implementasi video animasi terhadap kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di madrasah aliyah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:7) eksperimen merupakan menguji cobakan suatu variabel terhadap variabel yang lain yang dikontrol dengan ketat. Jenis penelitian kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan Sugiyono (2013:13). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal MAN 1 Kota Bekasi yang berjumlah 14 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes Passing. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data O1 (tes awal) melakukan tes Passing bawah sebelum sampel diberikan X (perlakuan/treatment), dan data O2 (setelah sampel diberikan perlakuan/treatment). Sebelum melangkah ke uji-t, ada persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti bahwa data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas (Suharsimi Arikunto, 2006: 299).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 juni sampai 20 juli 2021. *Pretest* diambil pada tanggal 17 juni 2021 dan *posttest* pada tanggal 20 juli 2021. *Treatment* dilakukan 10 kali dengan frekuensi latihan 2 (dua) kali dalam satu Minggu, yaitu pada hari Selasa dan Kamis sore. Hasil *pretest* dan *posttest*

kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah di sajikan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. data hasil penelitian pretest dan posttest kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di madrasah aliyah

| N | NAMA | PRETES | POSTTES | SELISI |
|----|----------|--------|---------|--------|
| O | | T | T | H |
| 1 | PARHAN | 5 | 8 | 3 |
| 2 | RAFLY | 6 | 6 | 0 |
| 3 | DANIEL | 4 | 7 | 3 |
| 4 | AKBAR | 5 | 6 | 1 |
| 5 | ADHAN | 5 | 7 | 2 |
| 6 | FEDRICK | 6 | 5 | 1 |
| 7 | ATHAR | 3 | 7 | 4 |
| 8 | DANI | 5 | 6 | 1 |
| 9 | HAFIZ | 3 | 7 | 4 |
| 10 | ALBAR | 4 | 8 | 4 |
| 11 | IMAM | 7 | 7 | 0 |
| 12 | ZAKI | 6 | 8 | 2 |
| 13 | BAYU | 5 | 7 | 2 |
| 14 | MUHAMMAD | 5 | 6 | 1 |

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah :

Tabel 2. Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest Kemampuan Passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah

| Statistika | Pre-test | Pos-tes |
|-------------|----------|---------|
| N | 14 | 14 |
| <i>Mean</i> | 4,93 | 6,79 |

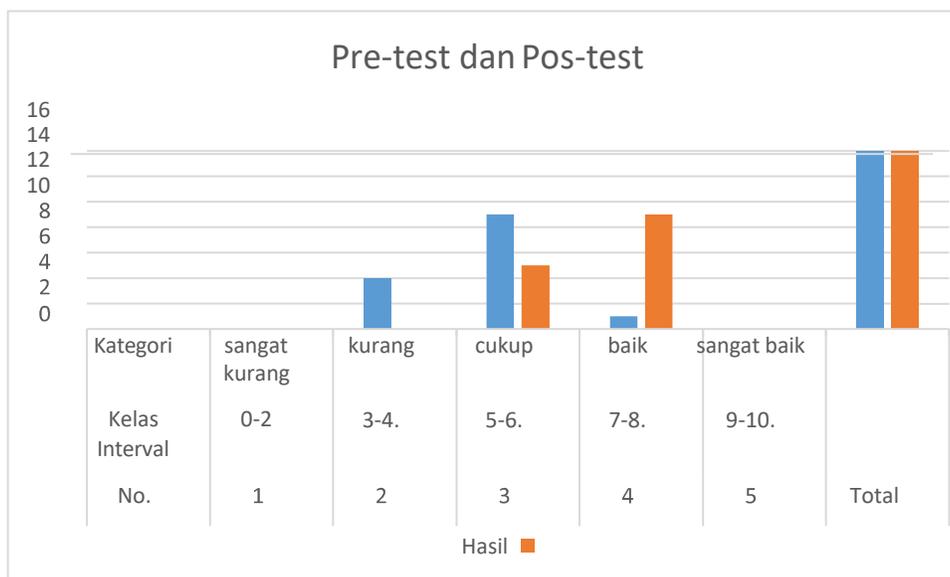
| | | |
|-----------------------|-------|-------|
| <i>Minimum</i> | 3 | 5 |
| <i>Maximum</i> | 7 | 8 |
| <i>Std. Deviation</i> | 1,141 | 0,893 |
| <i>Variance</i> | 1,302 | 0,797 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kemampuan Passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah

| No | Interval | Kategori | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|---------------|----------|---------------|----------------|-------------|-----------------|-------------|
| | | | F | % | F | % |
| 1 | 9-10 | Sangat Baik | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 2 | 7-8 | Baik | 1 | 7% | 9 | 64% |
| 3 | 5-6 | Cukup | 9 | 64% | 5 | 36% |
| 4 | 3-4 | Kurang | 4 | 29% | 0 | 0% |
| 5 | 0-2 | Sangat Kurang | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Jumlah | | | 14 | 100% | 14 | 100% |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 3 tersebut di atas, hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kemampuan Passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah.

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah, untuk hasil *pretest* berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 29% (4 siswa), “cukup” sebesar 65% (9 siswa), “baik” sebesar 7% (1 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa), sedangkan untuk *posttest* berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 0% (0 siswa), “cukup”sebesar 36% (5 siswa), “baik” sebesar 64% (9 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa).

UJI PRASYARAT

1. UJI NORMALITAS

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel- variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji

normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov- Smirnov Z*. Dengan pengolahan bantuan komputer program SPSS 23. Hasilnya pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Uji normalitas

| Kelompok | P | Sig. | Keterangan |
|-----------------|----------|-------------|-------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,029 | 0,05 | Normal |
| <i>Posttest</i> | 0,031 | 0,05 | Normal |

Hasil tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0.05 , maka variabel berdistribusi normal. Karena semua data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan.

UJI HOMOGENITAS

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika $p > 0.05$, maka tes dinyatakan homogen, jika $p < 0.05$, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

| Kelompok | df1 | df2 | Sig. | Keterangan |
|-------------------------|------------|------------|-------------|-------------------|
| <i>Pretest-Posttest</i> | 3 | 9 | 0,100 | Homogen |

Tabel 5 di atas dapat dilihat nilai *pretest sig.* $p 0,100 > 0,05$ sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik.

HASIL UJI HIPOTESIS

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan implementasi video animasi terhadap kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah”, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka implementasi media video animasi mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *passing* peserta ekstrakurikuler. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai t hitung $> t$ tabel dan nilai sig lebih kecil dari 0.05 ($Sig < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6. Uji-t Hasil Pre-Test dan Post-Test Kemampuan *Passing*

| Kelompok | Rata-rata | t-test for Equality of means | | | | |
|-----------------|-----------|------------------------------|------|-------|---------|--------|
| | | t ht | t tb | Sig. | Selisih | % |
| <i>Pretest</i> | 4,93 | 4,315 | 2,14 | 0,001 | 1,86 | 37,72% |
| <i>Posttest</i> | 6,79 | | | | | |

Hasil uji-t dapat dilihat bahwa t hitung 4,315 dan t tabel 2,14 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,001. Oleh karena t hitung 4,315 $>$ t tabel 2,14, dan nilai signifikansi 0,001 $<$ 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan implementasi video animasi terhadap kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah”, diterima. Artinya implementasi video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah. Dari data *pretest* memiliki rerata 4,93, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 6,79. Besarnya peningkatan kemampuan motorik tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 1,86, dengan kenaikan persentase sebesar 37,72%.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan implementasi video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *passing* permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan implementasi video animasi

terhadap kemampuan passing implementasi video animasi, adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan adalah: (1) diadakan pretest dengan tujuan supaya kemampuan passing peserta ekstrakurikuler diketahui, (2) pemberian treatment video animasi sebanyak 10 kali pertemuan, (3) kemudian yang terakhir adalah diadakannya posttest yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan passing terhadap subjek yang diberi perlakuan.

Untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh implementasi video animasi terhadap kemampuan *passing* peserta ekstrakurikuler dapat dibuktikan

dengan uji-t. Uji-t akan menampilkan besar nilai t-hitung dan signifikansinya. Hasil uji-t menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan implementasi video animasi terhadap kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah., hal ini dibuktikan dengan t hitung $4,315 > t_{tabel} 2,14$, dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Kemampuan passing peserta ekstrakurikuler mengalami peningkatan setelah melakukan treatment implementasi video animasi dengan ditunjukkan oleh nilai post-test lebih besar dari pada nilai pre-test. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata post-test sebesar 6,79, lebih baik dari pada nilai rata-rata pre-test sebesar 4,93. Adanya peningkatan kemampuan passing karena metode implementasi video animasi bentuk latihannya dengan menonton video animasi lalu materi di video animasinya di praktekkan kedalam latihan, sehingga kemampuan dalam melakukan passing meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian juga terlihat bahwa ada beberapa anak yang kemampuan passing bawahnya meningkat drastis, bahkan ada yang tidak ada perubahan kemampuannya. Hal ini disebabkan jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu, artinya peneliti tidak dapat memantau secara penuh kegiatan anak di luar jadwal latihan/*treatment* yang diberikan peneliti. Dimungkinkan bagi anak yang meningkat drastis kemampuannya karena anak tersebut juga tetap latihan di luar jadwal latihan/*treatment* yang diberikan peneliti. Sedangkan bagi anak yang kemampuannya tidak ada perubahan dimungkinkan anak tersebut tidak mengikuti

latihan secara serius, dan juga ada anak yang sakit pada saat pengambilan data *posttest* sehingga kemampuannya tidak maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan implementasi video animasi terhadap kemampuan passing permainan futsal peserta ekstrakurikuler di Madrasah Aliyah, dengan nilai t hitung $4,315 > t_{tabel}$ $2,14$, dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, dan kenaikan persentase sebesar $37,72\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yusuf. (2009). Guru dan pembelajaran bermutu. Bandung: Rizqi Press.
- Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi.Revisi), Jakarta : Rineka Cipta
- Astuti, Y., & Mustadi, A. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD”. Jurnal Prima Edukasia, Vol. 2, No. 2, hlm. 250-262.
- Asmani, J. (2011). Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Yogyakarta: Diva Pers.
- Daryanto, D. (2013). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dica Febri Wardana. (2015). Pengaruh Latihan Pendekatan Taktik Terhadap Kemampuan *Passing* dan *Dribbling* pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 1 Maospati. *Skripsi*. FIK UNY.
- Faris, Ahmad dan Ade Fitria Lestari. 2016. Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. (Volume II No 1 Tahun 2016).
- Irawan, Andri. 2009. Teknik Dasar Modern Futsal. Jakarta: Pena Pundi Aksara.

- Karim. (2013). Pengaruh keikutsertaan siswa dalam bimbingan belajar dan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar Matematika. JMP Matematika. JPM IAIN Antasari. Vol. 1 No. 1, pp 1-8.
- Kurniawan, Febi. 2017. "Futsal Basic Skills." Bekasi: Cakrawa Cendikia. Lhaksana, Justinus dan Ishak H. Pordasi. 2008. Inspirasi dan Spirit Futsal. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Lhaksana, Justinus. 2012. Taktik dan Strategi Futsal Modern. Jakarta: Be Champion.
- Mardalis. 2014. Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyono, Muhammad Asriady. 2017. Buku Pintar Panduan Futsal. Jakarta Timur.