

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Media

Secara universal media bermanfaat untuk memperjelas suatu supaya tidak semata lewat uraian verbal, menanggulangi sempitnya ruang, waktu, tenaga serta energi indra, memunculkan rasa keingintahuan dalam belajar, interaksi jadi langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan siswa menjadi belajar mandiri sesuai dengan bakat serta keahlian siswa dalam visual, auditori dan kinestetik nya.

Media ialah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain ataupun alat apa saja yang bisa menyampaikan informasi dari sesuatu sumber ke penerima informasi. Sebagaimana menurut Kosasih (2016, hlm. 49) media berasal dari kata latin “*medium*” yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut (Daryanto, 2013) Media adalah alat yang digunakan untuk proses belajar mengajar. (hlm. 32) Alat instruksional adalah semua yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan, sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan dari penggunaan alat tertentu.

Sedangkan menurut pendapat (Rosdiani, 2013) media sebagai alat belajar merupakan suatu bentuk perangsang dan media yang disediakan guru untuk *support* siswa saat belajar secara cepat, tepat, mudah benar dan tidak terjadinya penjelasan secara verbal (hlm. 75). Alat pembelajaran merupakan media bantu pendengaran dan penglihatan (audio visual) bagi siswa dalam rangka memperoleh informasi saat belajar secara signifikan.

Menurut pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media bisa untuk memudahkan proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran menggunakan media atau alat.

2.1.2 Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual, dengan tidak langsung pelatih meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya dengan model penyampaian materi yang pada sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Saat pelatih menyampaikan materi, pelatih harus terampil dalam mengoperasikan dan menyajikan materi melalui media audio visual, materi ditampilkan melalui televisi yang ada di dalam ruangan dan materi yang diberikan oleh pelatih kepada anggota ekstrakurikuler cukup menarik dengan gambar-gambar dan film-film pendek.

Sebagaimana menurut (Wahab, 2015) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi audio dan visual disampaikan menggunakan mesin mekanis dan elektronik saat menyajikan pesan-pesan audio dan visual penyajian materi pembelajaran secara audio dan visual jelas bercirikan pemakaian hardware selama proses kegiatan pembelajaran, seperti mesin proyektor, tape recorder. (hlm. 223)



Gambar 2.1 Beberapa Alat Audio Visual

Sumber : <https://mochdiman.blog.institutpendidikan.ac.id/media-pembelajaran-audio-visual/>

Menurut (Simbolon et al., 2019) media audio dan visual adalah alat kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan atau digabung dengan kaset audio yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. (hlm. 130)



Gambar 2.2 Salah satu contoh materi dalam media Audio Visual
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Menurut (Sihombing & Heri, 2014) melalui indera yang terlibat, media video merupakan alat untuk berkomunikasi yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Apa yang dilihat oleh mata dan didengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dibaca saja atau hanya di dengar saja. Audio dan visual merupakan gabungan komponen yang saling melengkapi yang memproduksi gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain. (hlm. 87)

2.1.2.1 Manfaat Media Audio Visual

Disamping itu penggunaan media audio visual tentunya membawa ketertarikan tersendiri dalam penyampaian dan isi terhadap kontennya tersebut. Sejalan dengan pendapat Asra dan Sumiati (dalam Rahmi and Alfurqan 2021) yang mengatakan bahwa “perhatian yang semakin luas dalam penggunaan alat-alat audio visual telah mendorong untuk diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audio visual tersebut dalam pendidikan”(hlm. 582). Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa alat-alat media audio visual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

- a. Media audio visual dapat mempermudah orang dalam menyamakan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Alat-alat media audio visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Alat-alat media audio visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.

- d. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami. (Rahmi & Alfurqan, 2021).

Dari kutipan di atas bahwa media audio visual dapat mempermudah dalam menerima sesuatu materi atau informasi, dan selain itu pun dapat dipahami dengan masuk ke dalam ingatan sampel pada penelitian ini.

2.1.2.1.1 Kelebihan media audio visual

Adapun kelebihan media audio visual Menurut (Andyani et al., 2016) di jelaskan sebagai berikut:

“Kelebihan media audio visual gerak/film yaitu: 1) film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya; 2) dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu; 3) penggambarannya bersifat tiga dimensional; 4) suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni; 5) dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya; 6) kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan; 7) dapat menggambarkan teori sains dan animasi. (hlm. 164-165)

2.1.2.1.2 Kekurangan audio visual

Dibalik kelebihan yang dikutip di atas adapun kekurangan dari media audio visual ini Menurut (Andyani et al., 2016) dijelaskan sebagai berikut:

“Kekurangan media audio visual gerak/film yaitu: 1) film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audiens; 2) audiens tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat; 3) apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan; 4) biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

Penggunaan media audio-visual ini diharapkan dapat membantu para siswa untuk memahami Teknik Dasar Futsal dan Permainan Futsal dengan benar. Peranan pelatih di sini cukup besar karena dituntut untuk dapat memberikan motivasi kepada para siswa untuk tetap termotivasi dalam berlatih futsal dalam rangka meningkatkan prestasi dan pengetahuan terhadap futsal. Cara yang diberikan pelatih untuk dapat meningkatkan prestasi Futsal siswanya adalah dengan cara mencontohkan beberapa pengalaman yang pernah dialami pelatih sendiri, selain itu

pelatih juga menyuruh siswanya untuk menonton tayangan langsung bagaimana teknik *Passing* dan *Control*. Dengan harapan setelah menonton materi teknik *Passing* dan *Control* diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk berprestasi dalam permainan futsal.

2.1.3 Hakikat Latihan

2.1.3.1 Pengertian Latihan

Seseorang melakukan latihan dikarenakan latihan merupakan suatu bentuk upaya untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan dari latihan itu sendiri adalah mencapai prestasi yang paling tinggi. Bukan hanya latihan fisik saja yang harus dilatih untuk mencapai prestasi yang maksimal, akan tetapi teknik, taktik dan mental juga amat penting untuk dilatih.

Menurut (Mylsidayu & Kurniawan, 2015) latihan ini berlangsung selama 4-5 minggu dengan aktivitas fisik 3 x seminggu, hal ini dilakukan agar kondisi atlet setidaknya berada dalam kondisi fisik 50% agar atlet tidak dalam kondisi nol sehingga bisa meningkatnya prestasinya di tahun selanjutnya. (hlm. 85)

Dari kutipan di atas maka dalam penerapan latihan ini peneliti menerapkan media audio visual sebanyak 3 kali dalam satu minggu, agar latihan yang diterapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi kemampuan *Passing* dan *Control* yang akan ditingkatkan. Media audio visual dilakukan di dalam kelas SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya kemudian praktek *Passing* dan *Control* di lakukan di lapangan sekolah SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya.

2.1.3.2 Prinsip-prinsip Latihan

Prinsip latihan merupakan hal-hal yang harus ditaati, dilakukan atau dihindari agar tujuan latihan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Menurut (Harsono, 2017) mengemukakan “Prinsip beban lebih (*overload principle*), perkembangan menyeluruh, interdependensi, spesialisasi, prinsip individual, prinsip latihan, prinsip variasi latihan, prinsip spesifik (*specificity*), prinsip pulih asal, prinsip kualitas latihan, lama latihan, volume latihan dan latihan rileksasi” (hlm. 51-105)

Dalam penelitian ini, penulis hanya menguraikan prinsip-prinsip latihan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, prinsip-prinsip latihan itu diantaranya:

2.1.3.3 Prinsip Individualisasi

Mylsidayu & Kurniawan, (2015) mengemukakan bahwa “Setiap siswa berbeda-beda beban latihan, karena hal ini dipengaruhi oleh faktor keturunan, kematangan gizi, waktu istirahat, dan tidur, tingkat kebugaran, pengaruh lingkungan, rasa sakit dan cedera dan motivasi”. (hlm. 57) Oleh sebab itu pelatih perlu menyadari bahwa setiap anak memiliki perbedaan-perbedaan tersebut dalam merespon beban latihan. Menurut (Harsono, 2017),

Seluruh konsep latihan haruslah disusun sesuai dengan karakteristik atau kekhasan setiap individu agar tujuan latihan dapat sejauh mungkin tercapai, faktor-faktor seperti umur, jenis, bentuk tubuh, kedewasaan, latar belakang pendidikan, lamanya berlatih, tingkat kebugaran jasmaninya, ciri ciri psikologisnya, semua harus ikut dipertimbangkan dalam mendesain program latihan bagi siswa. (hlm.64)

Sejalan dengan pernyataan tersebut kenyataan pada saat di lapangan menunjukkan tidak ada dua orang yang persis sama, tidak ditemukan pula dua orang yang secara fisiologis dan psikologis sama persis. Perbedaan kondisi tersebut mendukung adanya latihan yang bersifat individual. Oleh karena itu program latihan harus dirancang dan dilaksanakan secara individual, agar latihan tersebut menghasilkan peningkatan prestasi yang cukup baik.

Dengan memperhatikan keadaan individu siswa, pelatih akan mampu memberikan takaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat membantu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Untuk mencapai hasil maksimal dalam latihan maka dalam memberikan latihan materi latihan pada seseorang, apabila pada cabang olahraga beregu, beban latihan yang berupa intensitas latihan, volume latihan, waktu istirahat (*recovery*), jumlah set, repetisi, model pendekatan psikologis, umpan balik dan sebagainya harus mengacu pada prinsip individu ini.

2.1.3.3.1 Prinsip Beban Lebih (*Overload*)

Mengenai prinsip beban lebih (*overload*) (Harsono, 2017, hlm. 51), menjelaskan sebagai berikut “Prinsip *overload* ini adalah prinsip latihan yang

paling mendasar akan tetapi paling penting, oleh karena tanpa penerapan prinsip ini dalam latihan, tidak mungkin prestasi siswa akan meningkat. Prinsip ini bisa berlaku baik dalam melatih aspek-aspek fisik, teknik, taktik, maupun mental". Perubahan-perubahan *Physiological* dan *Fisiologis* yang positif hanyalah mungkin bila siswa dilatih atau berlatih melalui satu program yang intensif yang berdasarkan pada prinsip *overload*, di mana kita secara progresif menambah jumlah beban kerja, jumlah *repetition* serta kadar daripada *repetition*.

(Harsono, 2017) menjelaskan :

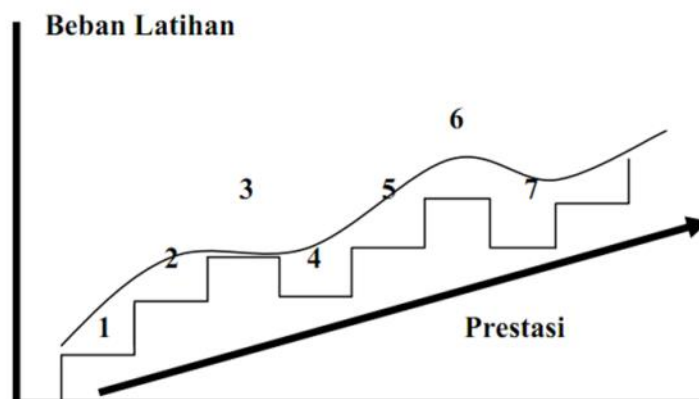
“Kalau beban latihan terlalu ringan dan tidak ditambah (tidak diberi *overload*), maka berapa lama pun kita berlatih betapa seringnya kita berlatih, atau sampai bagaimana capek pun kita mengulang-ulang latihan tersebut, peningkatan prestasi tidak akan terjadi, atau walaupun ada peningkatan, peningkatan itu hanya kecil sekali”. (hlm.52).

Jadi, faktor beban lebih atau *overload* dalam hal ini merupakan faktor yang sangat menentukan.

a) Penambahan Beban

Pada permulaan berlatih dengan beban latihan yang lebih berat pasti akan menemukan kesulitan, karena tubuh belum mampu untuk menyesuaikan diri dengan beban yang lebih berat tersebut. Akan tetapi apabila latihan dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang pasti akan mudah di atasi, bahkan terasa semakin ringan. Penerapan prinsip beban lebih dalam latihan dapat diberikan dengan berbagai cara, misalnya dengan cara meningkatkan frekuensi latihan, menentukan lama latihan, jumlah latihan, macam latihan dan ulangan.

Penerapan prinsip beban lebih (*overload*) dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode sistem tangga yang dikemukakan (Harsono 2017, hlm. 54) dengan ilustrasi grafis seperti pada Gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Sistem Tangga
Sumber: (Harsono 2017, hlm. 54)

Setiap garis vertikal dalam ilustrasi grafis di atas menunjukkan perubahan (penambahan) beban, sedangkan setiap garis horizontal dalam ilustrasi grafis tersebut menunjukkan fase adaptasi terhadap beban yang baru. Beban latihan pada 3 tangga (atau *cycle*) pertama ditingkatkan secara bertahap dan pada *cycle* ke 4 beban diturunkan, yang biasa disebut *unloading phase*. Hal ini dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada organisme tubuh untuk melakukan regenerasi. Maksudnya, pada saat regenerasi ini, siswa mempunyai kesempatan mengumpulkan tenaga atau mengakumulasi cadangan-cadangan fisiologis dan psikologis untuk menghadapi beban latihan yang lebih berat lagi di tangga-tangga berikutnya.

b) *Overtraining*

Ada siswa-siswa yang dalam latihan maupun dalam pertandingan menantang sendiri tantangan-tantangan yang jauh berada di atas batas-batas kemampuannya untuk diatasi. Hal ini biasanya disebabkan oleh beberapa alasan, seperti ambisi yang berlebihan atau menariknya hadiah-hadiah, sehingga siswa dengan usaha terlalu intensif ingin mencapai terlalu banyak atau prestasi yang terlalu tinggi, kadang-kadang dalam waktu terlalu singkat. Siswa demikian biasanya akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan prestasinya. Menurut (Harsono 2017, hlm. 56)

Latihan yang terlalu berat, yang melebihi kemampuan siswa untuk mampu menyesuaikan diri (*adapt*), apalagi tanpa ingat akan pentingnya istirahat,

akan dapat mempengaruhi keseimbangan fisiologisnya dan terlebih lagi psikologis siswa. Pada akhirnya cara demikian akan dapat menimbulkan gejala-gejala *overtraining* dan *staleness*, kadang juga cedera.

Latihan yang berlebihan dapat menyebabkan depresi, putus asa dan kehilangan kepercayaan pada siswa sehingga mungkin saja dapat menyebabkan siswa akan meninggalkan cabang olahraganya. Jika disimpulkan dari pernyataan di atas, latihan berat memang penting asalkan kita tidak melupakan akan pentingnya istirahat juga. Metode yang akan diterapkan dalam latihan *overload* harus tetap mengacu pada sistem tangga.

2.1.3.3.2 Prinsip Kualitas Latihan

Pada setiap latihan yang akan dilakukan haruslah berisi *drill-drill* yang bermanfaat dan yang jelas arah serta tujuan latihannya agar siswa dapat mudah menangkap apa yang disampaikan oleh pelatih. Menurut (Harsono 2017, hlm. 76) Latihan yang dikatakan berkualitas (bermutu) adalah “Latihan dan *dril-dril* yang diberikan memang harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa, koreksi-koreksi yang konstruktif sering diberikan, pengawasan dilakukan oleh pelatih sampai ke detail-detail gerakan dan prinsip-prinsip *overload* diterapkan”. Kemudian (Harsono 2017, hlm. 76), menjelaskan bahwa “Latihan yang bermutu adalah apabila latihan dan *drill-drill* yang diberikan memang benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, apabila koneksi-koneksi yang konstruktif sering diberikan, apabila pengawasan dilakukan oleh pelatih sampai ke detail baik dalam segi fisik, teknik, maupun siswa”.

Hasil yang di dapat dari sistem latihan dengan kualitas tinggi biasanya adalah prestasi yang tinggi pula. Latihan-latihan yang terkadang intensifnya kurang tetapi bermutu seringkali lebih berguna untuk menentukan kualitas *training*, yaitu hasil-hasil penemuan penelitian daripada latihan-latihan yang intensif namun tidak bermutu. Oleh karena itu, semua faktor yang dapat mendukung kualitas dari latihan haruslah dimanfaatkan seefektif mungkin dan diusahakan untuk terus ditingkatkan.

2.1.3.3.3 Prinsip Pulih Asal (*Recovery*)

Pada waktu menyusun program latihan yang menyeluruh harus mencantumkan waktu pemulihan yang cukup. Apabila tidak memperhatikan waktu

pemulihan ini, maka atlet akan mengalami kelelahan yang luar biasa dan berakibat pada sangat menurunnya penampilan. Jika pelatih memaksakan memberi latihan yang sangat berat pada program latihan untuk beberapa waktu yang berurutan tanpa memberi kesempatan istirahat, maka kemungkinan terjadinya kelelahan hebat (*overtraining*) atau terjadinya cedera. Program latihan sebaiknya disusun berselang-seling antara latihan berat dan latihan ringan. Latihan berat hanya dua hari sekali diselingi dengan latihan ringan.

Pendapat Rushall dan Pyke (dalam Fauzi et al., 2019) dikemukakan bahwa faktor paling penting yang mempengaruhi status kesehatan atlet adalah “pemilihan rangsangan beban bertambah dengan waktu pulih asal yang cukup diantara setiap melakukan latihan. Setelah rangsangan latihan berhenti, tubuh berusaha pulih asal untuk mengembalikan sumber energi yang telah berkurang dan memperbaiki kerusakan fisik yang telah terjadi selama melakukan kegiatan latihan” (hlm. 37). Kent (dalam Fauzi et al., 2019) menjelaskan bahwa “pulih asal adalah proses pemulihan kembali glikogen otot dan cadangan phosphagen, menghilangkan asam laktat dan metabolisme lainnya, serta reoksigenasi myoglobin dan mengganti protein yang telah dipakai”. (hlm. 37)

2.1.4 Permainan Futsal

Burns (2003:6) mengemukakan bahwa futsal dari bahasa portugis, “*futebol de salão*”. Dan bahasa spanyol “*futbol sala*”, futebal artinya sepakbola, sedangkan sala artinya (salon) berarti ruangan. Jika diterjemahkan maka futsal berarti sepakbola dalam ruangan. Asal mula futsal pada tahun 1930 di montevideo, Uruguay dan diperkenalkan oleh seorang pelatih sepakbola yang bernama Juan Carlos Ceriani. Awal Ceriani hanya ingin memindahkan latihan ke dalam ruangan karena kondisi di lapangan yang licin setelah di guyur hujan. Futsal berkembang pesat di amerika selatan khususnya di Brazil dan terus menerus menyebar ke seluruh dunia, bahkan menyebar ke beberapa daerah seperti eropa, amerika serikat, afrika, dan asia.

Futsal masuk ke indonesia sekitar tahun 1998-1999, pada tahun 2000 futsal mulai dikenal masyarakat indonesia, akan tetapi negara tetangga lebih dulu mengenalnya seperti malaysia dan thailand. Kemudian futsal terus berkembang

dengan adanya sekolah-sekolah futsal di seluruh nusantara, namun sejarah dunia mencatat bahwa sejarah futsal di Indonesia pada tahun 2002, ketika Indonesia sedang di daulat AFC (*asian football confederation*) untuk menyelenggarakan tingkat kejuaraan final futsal se Asia yang berada di Jakarta. Ronny Pattinasarani, merupakan salah satu pelopor futsal di Indonesia, pada tahun 2000 beliau diinstruksikan PSSI untuk mengikuti *coaching clinic* futsal di Malaysia dan sejak itu beliau memperkenalkan dan menyebarkan ke berbagai kalangan termasuk pesepakbola profesional Indonesia. Karena beliau meyakini bahwa futsal merupakan bagian dari sepakbola.

Adapun peraturan yang harus diketahui oleh para atlet futsal yaitu diantaranya:

1. Lapangan permainan
 - a. Ukuran : panjang 25-42 m lebar 15-25 m.
 - b. Garis batas : garis selebar 8 cm, yakni garis sentuh di sisi, garis gawang.
 - c. Lingkaran tengah : ber diameter 6 m.
 - d. Daerah penalti : busur berukuran 6 m dari setiap pos.
 - e. Garis penalti : 6 m dari titik tengah garis gawang.
 - f. Garis penalti kedua : 12 m dari titik tengah garis gawang.
 - g. Zona pergantian : daerah 6 m (3m pada setiap sisi garis tengah lapangan) pada sisi tribun dari pelemparan.
 - h. Gawang : tinggi 2 m lebar 3 m.



Gambar 2.4 Lapangan Futsal

Sumber : <https://olahfisik.id/luas-lapangan-futsal/>

2. Spesifikasi Bola

- a. Ukuran : nomor 4
- b. Keliling : 62-64
- c. Berat : 390-430 gram
- d. Lambungan : 55-65 cm pada pantulan pertama
- e. Bahan: kulit atau bahan lainnya yang tidak berbahaya



Gambar 2.5 Spesifikasi Bola

Sumber : <https://adyarazan.blogspot.com/2017/11/ukuran-bola-futsal-menurut-fifa.html>

3. Jumlah pemain (per tim)

- a. Jumlah pemain ada 5 orang termasuk kiper
- b. Jumlah pemain minimal untuk mengakhiri pertandingan adalah dua pemain salah satunya penjaga gawang
- c. Jumlah pemain cadangan 7 orang
- d. Pergantian pemain tak terbatas

4. Perlengkapan pemain

- a. Kaos bernomor
- b. Celana pendek
- c. Kaos kaki
- d. Pelindung lutut (untuk kiper)
- e. Pelindung tulang kering (untuk pemain)
- f. Sepatu

5. Lama permainan

- a. Lama pertandingan : 2 x 20 menit
- b. Waktu istirahat : 10 menit

- c. Lama perpanjangan waktu : 2 x 10 menit
- d. Jika jumlah gol kedua tim sama setelah perpanjangan waktu, maka adu penalti.
- e. *Time out* : satu kali dalam satu babak
- f. Waktu pergantian babak : maksimal 10 menit.

2.1.5 Teknik Dasar Permainan Futsal

Cabang olahraga futsal memiliki dua babak dengan masing – masing waktu berdurasi 20 menit dengan tambahan waktu istirahat selama 15 menit (Putri & Nurhayati, 2022, hlm 318). Futsal sendiri memiliki tujuan menciptakan peluang dengan menggunakan taktik dan proses sehingga dapat menciptakan gol sebanyak-banyaknya. Untuk teknik dasar futsal sendiri antara lain *Passing*, *Controlling*, *dribbling*, dan *shooting* (Wijaya Kusuma, 2021).

Teknik dasar merupakan fundamental atau langkah pertama dalam mencapai suatu target yang ingin dicapai (Adi Surya et al., 2019). Menurut (Lhaksana, 2011), futsal memiliki 5 teknik dasar yaitu *Passing*, *Control*, *chipping*, *dribbling*, dan *shooting*. Menurut Mulyono (2017), teknik dasar futsal terdiri dari *Passing*, *Control*, *chipping*, *dribbling*, *shooting*, tendangan ujung kaki, *heading*, teknik menangkap bola dan melempar bola. Sedangkan Teknik dasar dalam bermain futsal, terdiri dari: mengumpan (*passing*), teknik dasar menahan bola (*control*), teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*), teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), dan teknik dasar menembak bola (*shooting*) (Arrahman et al., 2019).

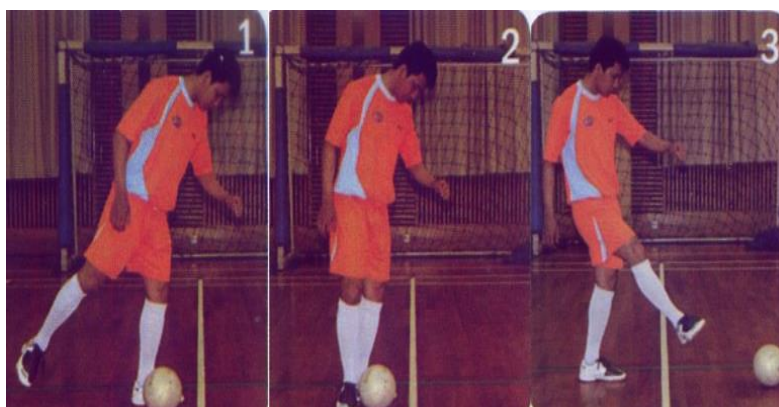
Dikarenakan banyak teknik dasar dalam permainan futsal dan sesuai dengan permasalahan penelitian ini, maka penulis hanya membahas teknik mengoper bola (*Passing*) dan menahan bola (*Control*).

2.1.6 Teknik *Passing* Permainan Futsal

Passing merupakan gerakan menendang bola kearah rekan tim untuk membangun suatu serangan yang ditujukan terhadap lawan tim. *Passing* merupakan skil individu yang penting, karena mengingat lapangan futsal yang cukup sempit sehingga *Passing* harus cepat, keras, dan akurat. Adapun cara melakukan Teknik dasar mengumpan (*Passing*) sebagai berikut :

- a. Tempatkan kaki tumpu di samping bola dan kaki yang akan menendang sedikit mundur di belakang bola.

- b. Gunakan kaki bagian dalam untuk melakukan *Passing*
- c. Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
- d. Kaki dalam dari atas diarahkan ke tengah bola dan di tekan ke bawah agar bola tidak melambung
- e. Diteruskan dengan gerakan lanjutan, dimana setelah sentuhan dengan bola dalam melakukan *Passing* ayunan kaki jangan di hentikan.
- f. Dan pandangan tetap ke arah sasaran agar bola tidak melenceng kemana-mana.



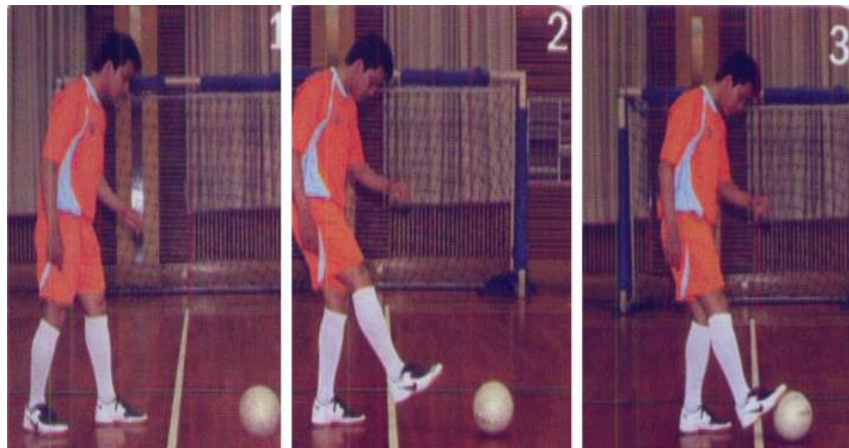
Gambar 2.6 Teknik dasar mengumpan (*Passing*)

Sumber : (Lhaksana, 2011, hlm. 25)

2.1.7 Teknik Control Permainan Futsal

Menurut (Lhaksana, 2011) “Teknik dasar dalam keterampilan *Control* (menahan bola) harus lah menggunakan telapak kaki (*sole*). Dengan permukaan lapangan yang rata, bola akan bergulir cepat sehingga para pemain harus dapat mengontrol dengan baik. Adapun Teknik dasar menerima bola :

- a. Selalu lihat dan jaga keseimbangna pada saat datangnya bola.
- b. Sentuh atau tahan dengan mestopinggunakan telapak kaki (*sole*), agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai.



Gambar 2.7 Teknik Dasar Menerima Bola (*Control*)
 Sumber : (Lhaksana, 2011, hlm. 30)

2.2 Penelitian yang Relevan

Dengan adanya hasil dari penelitian yang relevan akan sangat diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah ditemukan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berpikir. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh (Hafid Hilmi, 2017)

“Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil *Shooting* Pada Permainan Futsal”. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil perhitungan uji wilcoxon test dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil shooting pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Hasil dari perhitungan wilcoxon signifikan lebih kecil dari alpha ($0,000 < 0,05$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan $< \alpha$ dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil pretest dan posttest dengan skor 94,50%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan treatment dengan menggunakan audio visual.

2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh (Fadhoil et al., 2022)

“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Teknik *Passing* Dalam Permainan Futsal Pada Siswa Kelas VIII di SMP IT Bina Insani”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jika ditinjau dari jenis data yang disajikan, metode dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sampel yang

digunakan yaitu Total Sampling yang berjumlah 63 siswa. Hasil penelitian diperoleh Mean dari pretest sebesar 7,06 dan Standard Deviation 2,306, sedangkan untuk posttest memperoleh nilai mean 10,08 dengan Standard Deviation sebesar 2,281. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum dan sesudah siswa diberikan treatment menggunakan media audio visual yaitu peningkatan sebesar 42,8%.

2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh (Himawan et al., 2022)

“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Shooting Futsal”. Hasil penelitian didapatkan hasil rata-rata pretest adalah 1.322, dengan nilai tertinggi 11 dan nilai terendah 6. Sedangkan pada saat post test, didapatkan rata-rata nilai adalah 1.593. Dengan nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 10. Dengan demikian terlihat bahwa ada peningkatan hasil keterampilan teknik dasar shooting futsal dari pretest dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual efektif terhadap peningkatan terhadap keterampilan teknik dasar shooting futsal.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan disusun berdasarkan pada tinjauan dan hasil penelitian yang relevan. Menurut Sugiyono (2019) “alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis” (hlm. 96).

Alat yang digunakan saat proses pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh pelatih dalam menyampaikan materi. Mudahnya proses penyampaian materi lewat Audio Visual ini akan cepat memberikan pengertian kepada siswa dan siswa akan mudah memahami teknik dan dapat langsung mencontoh gerakan yang telah ditampilkan.

Penggunaan media Audio Visual ini dipilih karena adalah media ini mempunyai unsur suara dan gambar sehingga penggunaannya dapat meningkatkan keterampilan *Passing* dan *Control* siswa yang mengikuti proses latihan ini.

Permainan Futsal merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas lima pemain dan salah satunya penjaga gawang. *Passing* dan *Control* adalah

keterampilan dasar dalam Futsal karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Media audio-visual yang terprogram dengan baik dan tepat sangat berpengaruh terhadap keterampilan *Passing* dan *Control* yang baik juga

Berdasarkan observasi yang penulis amati bahwa atlet dalam ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya masih kurang menguasai pada Teknik dasar *Passing* dan *Control*, khususnya pada saat peralihan bertahan ke menyerang kurangnya ketepatan dalam melakukan Teknik dasar *Passing* dan *Control*. Didalam futsal *Passing* dan *Control* ini memang Teknik dasar harus dikuasai para atlet futsal dalam melakukan permainan ini. Sedangkan dalam permainan futsal ini lapangan berbeda dengan permainan Sepakbola serta waktu yang singkat sehingga para pemain diharuskan cepat dalam Gerakan maupun cara mengambil keputusan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara berdasarkan kajian teori yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Menurut Sugiyono (2019) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan” (hlm. 99).

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan anggapan diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang signifikan Audio Visual terhadap keterampilan *Passing* dan *Control*”