**ARTIKEL**

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI**

**TERHADAP HASIL BELAJAR KATA JION**

**DALAM OLAHRAGA KARATE**

**PADA KARATEKA RANTING**

**INKANAS UNM**

**COMPARISON OF AUDIO VISUAL LEARNING METHOD**

**AND DEMONSTRATION LEARNING METHOD TOWARDS**

**KATA JION LEARNING RESULT IN KARATE**

**TO KARATEKA RANTING INKANAS**

**OF STATE UNIVERSITY**

**OF MAKASSAR**

**ANDI ABDUL RAHMAN**



**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2017**

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR KATA JION**

**DALAM OLAHRAGA KARATE PADA KARATEKA RANTING INKANAS UNM**

**Andi Abdul Rahman, Djen Jalal Dan Wahyu Jayadi**

Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

Gunungsari Baru, Jl. Bonto Langkasa, Makassar-90222

*email:andi.rahman637@gmail.com*

**Abstrak:** Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran audio visual dengan metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar kata jion dalam olahraga karate pada karateka ranting inkanas unm, jenis penelitian eksperimen yang paling faktual karena menggunakan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di ranting inkanas unm di phinisi, Jl. a. p. pettarani, Makassar. Populasi penelitian ini adalah seluruh karateka ranting Inkanas UNM yang berjumlah 40 dan teknik pengambilan sampel menggunakan *boring sampling*, sampelnya terdiri dari 20 karateka dilakukan perlakuan menggunakan metode pembelajaran audio visual dan 20 karateka dilakukan perlakuan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi. Data karateka diperoleh dengan menggunakan lembar tes instrument untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kata jion, pada proses penilaian tes instrument di analisis, data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil belajar kata jion, dan analisis inferensial untuk menguji hipotesisp penelitian dengan menggunakan uji-T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) ada pengaruh penerapan metode pembelajaran audio visual dari hasil belajar kata jion rata-rata pre tes kesesuaian 2,25 postesnya 4,40 , pre tes kinerja teknis 2,65 posttesnya 4,25, dan pre tes kinerja atletic 2,20 postesnya 4,45. (2) Ada pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi dari hasil belajar kata jion rata-rata pre tes kesesuaian 2,00 postesnya 4,55 , pre tes kinerja teknis 2,15 postesnya 4,55, dan pre tes kinerja atletic 2,30 postesnya 4,45. (3) ada pebedaan perbandingan metode pembelajaran audio visual dengan metode pembelajaran demonstrasi dari hasil belajar kata jion rata rata postes kesesuaian audio visual 4,00 dibandingkan postes kesesuaian demonstrasi 4,60 , postes kinerja teknis audio visual 3,95 dibandingkan postes kinerja teknis demonstrasi 4,60 , postes kinerja atletic audio visual 3,90 dibandingkan postes kinerja atletic demonstrasi 4,65.

**Abstract:** The research is experiment research which aims to discover the difference of audio visual learning method with demonstration learning method toward kata jion learning result in karate to karateka ranting inkanas of state university of Makassar. Experiment research was the most factual because it employed treatment.

The research was conducted in ranting inkanas of state university of Makassar whichwas located in phinisi building in Jl. A.p. pettarani Makassar. The populations of the research were all of karateka ranting inkanas of state university of Makassar with the total of 40 karateka. The samples were taken by using boring sampling technique. The samples consisted of 20 karateka who were given treatment by using audio visual learning method and 20 karateka who were given treatment by using audio visual learning method and 20 karateka who were given treatment by demonstration learning model. The data of the karateka were obtained by using instrument test sheet to discover the difference of kata jion learning result. In the assessement pocess, the instrument test was analyzed. The data were analyzed by using descriptive statistics analysis to describe Kata Jion learning result anbd inferential statistics analysis to test to the hypothesis of the research by using T-test.

The result of the research reveal that: (1) there is influence of the implementation of audio visual learning method from Kata Jion learning results with the average of suitability pretest 2.25 and the posttest 4.40, technical performance pretest 2.65 and posttest 4.25, and athletic performance pretest 2.20 and posttest 4.45, (2) there is influence of the implementation of demonstration learning method from Kata Jion learning result with average of suitability pretest 2.00 and posttest 4.45, technical performance pretest 2.15 and posttest 4.55, and athletic perfomance pretest 2.30 and psttest 4.45, (3) there is difference of comparison between audio visual learning method and demonstration learning method from the average of suitability posttest of audio visual 4.00 compared to suitability posttest of demonstration 4.60, technical perfomance posttest of audio visual 3.95 compared to technical perfomance posttest of demonstration 4.60, athletic perfomance posttest of audio visual 3.90 compared to athletic permomance posttest of demonstration 4.65.

**PENDAHULUAN**

Salah satu tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia di dalam pembukaan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui pendidikan. Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi.

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik (guru, dosen, tutor, instruktur, pelatih). Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Kemudian pula kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia yang selalu mempengaruhi kehidupan manusia itu sendiri.

Pada prinsipnya, manusia melakukan aktivitas olahraga dengan tujuan yang beraneka ragam sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakannya. Antara lain: melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai tingkat kesegaran jasmani tertentu, mengisi waktu senggang atau disebut juga olahraga rekreatif dan olahraga untuk meningkatkan pertahanan diri. Pada olahraga kelompok mendorong manusia saling bertanding dalam suasana kegembiraan dan kejujuran. Olahraga memberi kemungkinan pada tercapainya rasa saling mengerti dan menimbulkan solidaritas serta tidak mementingkan diri sendiri. Olahraga juga dapat dijadikan alat pemersatu Mengingat pentingnya peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga.

Berbagai macam cabang olahraga membutuhkan teknik dasar yang baik dan ideal, karena hal tersebut salah satu dari sekian banyak faktor yang turut menentukan pencapaian prestasi. Salah satu cabang olahraga yang membutuhkan teknik dasar yang baik dan juga fisik yaitu beladiri, Ada beragam cabang olahraga beladiri yang dapat dipelajari bahkan ditekuni sebagai salah satu keahlian seseorang. Salah satunya ialah cabang karate. Olahraga karate sama seperti olahraga beladiri lainnya, terdiri dari serangkaian gerakan yang melibatkan unsur fisik dan teknik dasar, dimana kedua unsur ini saling menunjang.

Keterkaitan pembelajaran dalam berolahraga sangat perlu diperhatikan pada metode pembelajaran, keterampilan perlu diajarkan mulai dari segi yang ilmiah, teoritis, dan progresif sehingga berbagai faktor biomekanika ,belajar gerak (motor educability) yang mempengaruhi gerak manusia dapat dengan mudah dipahami oleh para siswa ataupun atlit olahraga. Ada beberapa model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti ceramah, diskusi, media pembelajaran audio visual, demonstrasi, simulasi, tanya jawab, pemberi tugas, metode latihan dan masih banyak yang lain . Penggunaan metode dan media pembelajaran setidaknya mampu membuat siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga perhatian siswa dapat terpusat pada kegiatan pembelajaran.

Pemilihan metode dan media pembelajaran juga disesuaikan dengan ketersedian peralatan serta kemampuan guru , dosen, tutor, dan juga pelatih dalam melaksanakan metode dan media pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berhasil, sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak merasa jenuh dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Melihat dari berbagai fenomena perkembangan sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan jasmani dan olahraga di Indonesia, Perkembangan jaman telah membawa revolusi besar dalam pengembangan model pembelajaran yang digunakan di kelas-kelas. Masing–masing jenis metode memiliki kemampuan sendiri - sendiri dalam mengungkapkan dan menggambarkan materi, Salah satu metode yang sering digunakan tidak terlepas dari penjelasan secara lisan. Begitu pula kualitas efeknya terhadap pemahaman yang ditimbulkan. Metode pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi banyak video pembelajaran yang beredar dan banyak situs di jejaring sosial. Beragam produk digital telah memperkaya dan memfungsikan model pembelajaran lebih dari sebelumnya.Sekarang ini sangat mudah kita temui dan bahkan dibuat langsung oleh (guru, dosen, tutor, instruktur, pelatih), beragam media pembelajaran audio visual modern untuk digunakan bersama-sama alat elektronik dan *gadget* seperti DVD (*digital video disc*), audio book, video klip, dan LCD projektor. Media-media pembelajaran berbasis web dan *software-software* (perangkat lunak) pun merambah masuk ke kelas-kelas dan ketempat pelatihan olahraga untuk memaksimalkan pembelajaran.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa dalam pembelajaran sampai saat ini masih digunakannya metode demonstrasi , demonstrasi dilakukan bagi materi yang memerlukan peragaan atau percobaan. Demonstrasi diartikan sebagai pemberian contoh dari seseorang, baik guru, pelatih atau orang lain, kepada siswa dan juga atlit. Secara umum, demonstrasi melibatkan satu orang yang mendemonstrasikan kepada orang lain.

Karena dalam praktik siswa sering mengalami kejenuhan terhadap pelajaran yang disebabkan cara guru, dosen, tutor, dalam mengajar dan juga melatih. kurang tepatnya penerapan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Proses pembelajaran perlu diperbaiki agar mampu menumbuhkan minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran dan pola gerak begitu pula dengan hasil pembelajaran nantinya.

Proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan metode dan media pembelajaran agar materi dapat diserap dengan baik oleh siswa dan juga atlit olahraga. Pemilihan metode dan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat akan membuat kurang efektifnya hasil pembelajaran, Oleh karena itu dibutuhkan satu alternatif untuk menbandingkan pembelajaran. Melihat dari berbagai fenomena perkembangan sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan jasmani di Indonesia ini maka penulis mencoba meneliti dan mengambil judul penelitian “Perbandingan Metode Pembelajaran Audio Visual Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM.”

Penelitian dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga masih perlu banyak dilakukan untuk mencari dan menggali aspek-aspek yang bermanfaat dari pendidikan jasmani dan olahraga tersebut, Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM, Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM, Bagaimanakah Perbandingan Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Audio Visual Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM.

Sesuai dengan tujuan permasalahan yang dihadapi maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM. Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM. Untuk Mengetahui Perbandingan pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Audio Visual Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kata Jion Dalam Olahraga Karate Pada Karateka Ranting Inkanas UNM.

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitian biasanya berisi tentang cara-cara menggunakan beberapa metode pendekatan untuk memecahkan masalah yang dihadapi menggunakan alat atau instrumentakan dibahas secara luas dan sistematik. “Penelitian merupakan langkah yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah untuk mengambil keputusan”. (Noor, 2011: 12) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Metodologi merupakan metode yang dipergunakan untuk mencari pembuktian secara ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mengungkapkan dan memberikan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dalam suatu penelitian, sehingga arah dan tujuan pengungkapkan fakta atau kebenaran sesuai dengan apa yang ditemukan dalam penelitian dan betul-betul sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang di guanakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (Sugiyono: 2014: 3).

Jenis penelitian adalah jenis penelitian eksperimen. Karena jenis penelitian eksperimen yang paling faktual karena menggunakan perlakuan, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis sebenarnya. Seperti yang dikemukakan dalam Suharsimi (2013 : 207) bahwa:

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat terhadap “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Menurut Juliansyah Noor (2012:42) penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat.

Lokasi penelitian di Ranting Inkanas UNM di Phinisi, Jl. A. P. Pettarani, Makassar.

Sugiyono (2013:60) menyatakan bahwa ”variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan“.

Sehingga dalam penelitian ini variabel-variabel penelitian yang digunakan adalah:

1. Variabel bebas (variabel independen) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat).
2. Variable Terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang terlibat, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut akan diidentifikasikan ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

* + - * 1. Variabel bebas yaitu:
* Metode pembelajaran audio visual (X1)
* Metode pembelajaran demonstrtasi (X2)
  + - * 1. Variabel terikat yaitu:
* Hasil belajar Kata jion (Y)

Sehingga dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah:

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang meluas tentang variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan sebagai berikut

1. Metode pembelajaran audio visual adalah Metode belajar audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang di ucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.
2. Metode pembelajaran demonstrasikan adalah adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui pembuatan melihat dan mendengarkan diikuti dengan meniru pekerjaan yang di demonstrasikan.
3. Hasil belajar Kata adalah dalam suatu pertandingan atau peragaan, Kata merupakan pemahaman yang mendalam tentang kihon (dasar jalan) secarah utuh yang dipoles secara sempurna dengan buatan pernapasan yang benar agar dapat menghasilkan sebuah keluaran/output tenaga yang semaksimum mungkin. Selain dapat sebagai keindahan dan irama yang diperlihatkan dalam pertandingan, apabila lawan tidak bisa menyelesaikan, melakukan kata yang benar dimulai dari awal sampai akhir maka bisa dipastikan kemenangan pada kita, dan artinya kata gagal untuk dilakukan oleh pihak lawan.

Maholtra, (2006) dalam Noor (2011: 107) mengemukakan bahwa desain penelitian adalah kerangka atau cetak biru dalam melaksanakan suatu proyek riset. Suatu prosedur penting untuk informasi yang dibutuhkan untuk menyusun pemecahan masalah penelitian. Dan menurut philips (Noor, 2011: 107) mengemukakan bahwa desain penelitian untuk membantu penelitian dalam pegalokasian sumber daya yang terbatas dengan menempatkan pilihan penting dalam metodologi.

Table 3.1. Desain quasi eksperimen ( desain ekperimen semu)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Pretes | Perlakuan | Postes |
| Eksperimen | O1 | X1 | O2 |
| Eksperimen | O1 | X2 | O2 |

Sumber. Sumadi Suryabrata (2009:118)

Keterangan:

O1 : Pretes (Pengukuran terhadap objek sebelum mendapat perlakuan).

O2 : Postest (Pengukuran terhadap objek setelah dilakukanperlakuan).

Populasi adalah wilayah yang generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuanitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesempulannya. (sugiyono, 2015: 61) , pendefinisian populasi merupakan langkah pertama yang sangat penting. Dari sini dapat tergambar bagaimana keadaan populasi, sub-sub populasi, karakteristik umum populasi, serta keluasan dari populasi tersebut.Populasi target adalah seluruh karateka ranting Inkanas UNM yang berjumlah 41. Jadi yang dimaksud dengan populasi/ populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh karateka ranting Inkanas UNM.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang representatif mewakili populasi, dengan maksud untuk meringankan beban peneliti karena pertimbangan berbagai hal termasuk keterbatasan waktu, dana, dan lainnya ( Sugiono 2012:62 ). Pengambilan sampel (sampling) adalah proses memilih sejumlah element secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi.( Juliansyah noor 2012: 14 ) jadi sampel itu bagian dari populasi.

Berdasarkan pengertian tersebut maka sampel yang diambil atau digunakan dalam penelitian ini berjumlah 40 dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok menggunakan metode pembelajaran audiovisual sebanyak 20 orang, kelompok menggunakan metode pembelajaran demonstrasi sebanyak 20 orang karateka Inkanas ranting Universitas Negeri Makassar yang telah diselidiki dan dapat mewakili seluruh populasi yang diambil secara *boring sampling*.

Instrument penelitian ini merupakan rujukan pada peraturan WKF (Word Karate Federation) dan dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan adanya validasi dari dua ahli dan 1 peraktisi karate.

Tes Kata Jion

Alat yang digunakan

1. Kertas tes
2. Spidol/pulpen
3. Stopwatch
   1. Petunjuk pelaksanaan
      1. Pertama-tama sampel/Peserta ( kohai ) berdiri pada daerah persiapan (belakang garis hitam) sambil melakukan gerakan yoi atau siap.
      2. Pada aba aba hajime ( mulai ) peserta melakukan rangkaian gerakan kata jion .
      3. Peneliti dan pencatat skor memberi skor terhadap gerakan pada kata jion ( sesuai norma penilaian ).
      4. Peserta kembali posisi awal (yoi) pada aba aba yame (selesai)

Pembelajaran merupakan langkah oprasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, **metode pembelajaran** di sini dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran. (Ridwan Abdullah Sani 2015:158).

Nama Kegiatan : Prosedur Pembelajaran 1 Bulan

Nama Peneliti : Andi Abdul Rahman

Cabang Olahraga : Karate

Lama Pembelajaran : - 1 Bulan (April - Mei 2017), 4 Minggu, 3 kali selama seminggu

Alokasi Waktu : 60 menit x 1 Pembelajaran

Tempat : Lantai 1 dasar menara pinisi Jln. A.P. Pettarani

Jumlah Karate-ka : 40 Orang

1. Indikator Target Yang Ingin Dicapai Selama 1 Bulan

* Bulan Mei – Juni 2017

Melakukan gerakan Kata Jion mulai dari awal sampai akhir singkronisasi gerakan dengan tepat dan benar sesuai dengan aturan yang berlaku di Karate.



Gambar 3.1 Gerakan Kata Jion

1. Indikator Target Yang ingin Dicapai Selama 4 Minggu

Minggu I : Gerakan awal pada gambar mulai 1 sampai point 17 dilakukan dengan tepat & benar.

Minggu II : Lanjutan gerakan mulai 18 sampai point 37 dilakukan dengan tepat & benar .

Minggu III : Lanjutan gerakan mulai 38 sampai point 47 dilakukan dengan tepat & benar.

Minggu IV : Singkronisasi kesempurnaan gerakan mulai awalan sampai akhir gerakan.

1. Penjabaran Sasaran Bulan April - Mei 2017

Bagian I : Pemanasan dan pemberian arahan ± 10 menit

Bagian II : Pembelajaran inti dijabarkan setiap jadwal yang ada pada tabel mingguan.

Bagian III : Pendinginan & Evaluasi ± 10 menit

Tabel 3.2 Prosedur pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| MINGGU KE 1 | |
| Kamis,  20 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan simulasi gerakan mulai awal sampai gerakan ke 11 . |
| Jumat,  21 April 2017 | Istirahat |
| Sabtu, 22 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan simulasi gerakan mulai awal sampai gerakan ke 17 . |
| Minggu, 23 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan simulasi gerakan mulai awal sampai gerakan ke 17, dan mengulangi 3 kali untuk mempermantap gerakan. |
| MINGGU KE 2 | |
| Senin,  24 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama mulai awal sampai gerakan ke 17 dan melanjutkan sampai gerakan ke 25 . |
| Selasa,  25 April 2017 | Istirahat |
| Rabu,  26 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama mulai awal sampai gerakan ke 25 . |
| Kamis,  27 April 2017 | Istirahat |
| Jumat,  28 April 2017 | Istirahat |
| Sabtu, 29 April 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama mulai awal sampai gerakan sampai gerakan ke 37, dan mengulangi 3 kali untuk mempermantap gerakan. |
| Minggu, 30 April 2017 | Istirahat |

|  |  |
| --- | --- |
| MINGGU KE 3 | |
| Senin,  1 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama dan minggu ke dua mulai awal sampai gerakan ke 37, selanjutnya melanjutkan sampai ke 42 . |
| Selasa,  2 Mei 2017 | Istirahat |
| Rabu,  3 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama dan minggu ke dua mulai awal sampai sampai ke 42 . |
| Kamis,  4 Mei 2017 | Istirahat |
| Jumat,  5 Mei 2017 | Istirahat |
| Sabtu,  6 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama mulai awal sampai gerakan ke 47, dan mengulangi 3 kali untuk mempermantap gerakan. |
| Minggu,  7 Mei 2017 | Istirahat |

|  |  |
| --- | --- |
| MINGGU KE 4 | |
| Senin,  8 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama sampai minggu 3 kemudian melanjutkan sampai gerakan secara menyeluruh serta singkronisasi gerakan. |
| Selasa,  9 Mei 2017 | Istirahat |
| Rabu,  10 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama sampai minggu 3 kemudian melanjutkan sampai gerakan secara menyeluruh serta singkronisasi gerakan. |
| Kamis,  11 Mei 2017 | Istirahat |
| 5.Jumat, 12 Mei 2017 | Istirahat |
| Sabtu,  13 Mei 2017 | Mulai Melakukan gerakan dasar karate seperti pukulan, tendangan dan tangkisan setelah itu masuk kepada inti gerakan Kata dengan mengulangi simulasi gerakan minggu pertama mulai awal sampai gerakan akhir, dan mengulangi 3 kali untuk mempermantap gerakan. |
| Minggu, 14 Mei 2017 | Istirahat |

Analisis Deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum tentang data yang meliputi rata-rata dan standar deviasi. Diuji dengan Normalitas, homogenitas serta untuk menguji hipotesis-hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t. Melalui bantuan program computer SPSS versi 16.00 dengan taraf signifikansi 95% atau α: 0,05.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dikemukakan penyajian hasil analisis data dan pembahasan. Data hasil pembelajaran audiovisual dan pembelajaran demonstrasi dengan hasil belajar kata jion yang diperoleh dalam penelitian dari dua kelompok, yaitu kelompok pembelajaran audiovisual dan kelompok pembelajaran demonstrasi yang akan dianalisis dengan teknik statistik deskriptif maupun statistik inferensial dalam kaitan dengan teori yang mendasari penelitian ini untuk memberikan interpretasi dari hasil analisis data. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran umum data penelitian. Penyajian hasil analisis data pada bab ini hanya merupakan rangkuman hasil analisis, sedangkan hasil perhitungan statistik secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan awal kedua metode pembelajaran tersebut, dilakukan uji homogenitas. Sebagaimana yang telah dipaparkan tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kata jion setelah diberikan perlakuan yang berbeda .

1. Deskriptif Data

Data hasil penelitian yang diperoleh yaitu data tes awal (pretest) dan data tes akhir (posttest) hasil belajar kata jion dari sampel kelompok metode pembelajaran audio visual 20 orang dengan metode pembelajaran demonstrasi 20 orang, untuk menjawab masalah yang muncul dan untuk mencapai tujuan serta menguji hipotesis penelitian ini maka semua data tersebut diolah menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial dengan teknik Uji-T tidak berpasangan menggunakan SPSS versi 16.00.

Penyajian hasil analisis data dalam bab ini hanya merupakan rangkuman hasil analisis, sedangkan hasil perhitungan statistik secara lengkap dapat dilihat pada daftar lampiran. Dalam penelitian ini dapat dilihat dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian sebagai berikut.

Hasil analisis data deskriptif metode pembelajaran audio visual dengan metode pembelajaran demonstrasi.

Tabel 4.1 Analisis data deskriptif

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Range | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Metode Pembelajaran audio visual | 20 | 2 | 3 | 5 | 4.25 | 0.716 |
| Metode pembelajaran demonstrasi | 20 | 2 | 3 | 5 | 4.30 | 0.733 |
| Valid N (listwise) | 40 |  |  |  |  |  |

Berdasarkan tabel 1 diatas rangkuman hasil analisis deskriptif data metode pembelajaran audio visual dengan metode pembelajaran demonstrasi , dari 40 jumlah sampel diperoleh:

1. Jumlah keseluruhan metode pembelajaran audiovisual dari jumlah sampel 20 diperoleh total nilai sebesar 5. Nilai rata-rata yang diperoleh 4.25 dengan hasil standar deviasi (sd) 0.716. Untuk nilai rentang 2 diperoleh dari selisih data antara nilai maksimal (maks.) 5 dan nilai minimal (min.) 1.
2. Data metode pembelajaran demonstrasi, dari 20 jumlah sampel diperoleh jumlah keseluruhan metode pembelajaran total nilai sebesar 5. Nilai rata-rata yang diperoleh 4.30 dengan hasil standar deviasi (sd). 0.733 Untuk nilai rentang 2 diperoleh dari selisih data antara nilai maksimal (maks.) 5 dan nilai minimal (min.) 1.
3. Uji Normalitas Data

Hasil analisis uji normalitas data metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi

Tabel 4.2 NPar Tests data metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi instrument kesesuaian

| Descriptive Statistics | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Mean | Std. Deviation | Minimum | Maximum |
| Post mtd pemb audiovisual dengan demonstrasi | 40 | 4.30 | .608 | 3 | 5 |

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
| --- | --- | --- |
|  |  | Post mtd pemb kesesuaian |
| N | | 40 |
| Normal Parametersa | Mean | 4.30 |
| Std. Deviation | .608 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .314 |
| Positive | .314 |
| Negative | -.250 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.987 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .001 |
| a. Test distribution is Normal. | | |

Tabel 4.3 NPar Tests data metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi instrument kinerja teknis

| Descriptive Statistics | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Mean | Std. Deviation | Minimum | Maximum |
| Pos mtd pemb kinerja teknis | 40 | 4.28 | .751 | 3 | 5 |

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
| --- | --- | --- |
|  |  | Pos mtd pemb kinerja teknis |
| N | | 40 |
| Normal Parametersa | Mean | 4.28 |
| Std. Deviation | .751 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .283 |
| Positive | .193 |
| Negative | -.283 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.789 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .003 |
| a. Test distribution is Normal. | | |

Tabel 4.4 NPar Tests data metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi instrument kinerja atletic

| Descriptive Statistics | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | Mean | Std. Deviation | | Minimum | Maximum | |
| Pos mtd pemb Avisual dengan demonstrasi kinerja athletic | 40 | 4.25 | .776 | | 3 | 5 | |
| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | | | | | |
|  |  | | | Pos mtd pemb Avisual dengan demonstrasi kinerjaathletic | | |
| N | | | | 40 | | |
| Normal Parametersa | Mean | | | 4.25 | | |
| Std. Deviation | | | .776 | | |
| Most Extreme Differences | Absolute | | | .283 | | |
| Positive | | | .176 | | |
| Negative | | | -.283 | | |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | | | 1.790 | | |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | | | .003 | | |
| a. Test distribution is Normal. | | | | | | |

1. Uji Homoginitas
2. Dari hasil pengujian homogenitas sampel diperoleh hasil sebagaimana yang terlampir. Untuk hasil perhitungan dapat dilihat pada rangkuman Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.5. Uji homogenitas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | mean | Signifikan (2-tailed) |
| Postes kesesuaian audiovisual  Postes kesesuaian demonstrasi  Postes kinerja teknis audiovisual  Postes kinerja teknis demonstrasi  Postes kinerja athletic audiovisual  Postes kinerja athletic demonstrasi | 20 | 4.00  4.60  3.95.  4.60  3.90  4.65 | 0.001  0.001  0.005  0.005  0.001  0.001 |

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari α 0,05

1. Hasil analisis pengujian pengaruh metode pembelajaran audiovisual pre tes kemudian post tes setiap komponen instrument tes .

Table 4.6 Pengaruh Metode Pembelajaran audio visual

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | mean | Signifikan (2-tailed) |
| * Pretes kesesuaian * Postes kesesuaian * Pretes kinerja teknis * Postes kinerja teknis * Pretes kinerja athletic * Postes kinerja athletic | 20 | 2.25  4.40  2.65  4.25  2.20  4.45 | 0.000  0.000  0.000  0.000  0.000  0.000 |

1. Hasil analisis pengujian pengaruh metode pembelajaran demonstrasi pre tes kemudian post tes setiap komponen instrument tes

Table 4.7 Pengaruh Metode pembelajaran demonstrasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | mean | Signifikan (2-tailed) |
| * Pretes kesesuaian * Postes kesesuaian * Pretes kinerja teknis * Postes kinerja teknis * Pretes kinerja athletic * Postes kinerja athletic | 20 | 2.20  4.55  2.15  4.55  2.30  4.45 | 0.000  0.000  0.000  0.000  0.000  0.000 |

1. Hasil analisis pengujian pengaruh metode pembelajaran demonstrasi pre tes kemudian post tes setiap komponen instrument tes

Table4.8 Perbandingan metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | N | mean | Signifikan (2-tailed) |
| * Postes kesesuaian audiovisual * Postes kesesuaian demonstrasi * Postes kinerja teknis audiovisual * Postes kinerja teknis demonstrasi * Postes kinerja athletic audiovisual * Postes kinerja athletic demonstrasi | 20 | 4.00  4.60  3.95.  4.60  3.90  4.65 | 0.001  0.001  0.005  0.005  0.001  0.001 |

Berdasarkan hasil pengujian dari semua hipotesis yang telah dilakukan pada bagian pengujian hipotesisi, maka dapat dinyatakan bahwa:

1. Pengaruh Penerapan metode pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar kata Jion

Hasil pengujian hipotesis pertama membuktikan ada nya peningkatan dari pretes kesesuaian, kinerja teknis, dan kinerja atletik ada peningkatan secara signifikan setelah diberikan treetmen audio visual dan dilakukan post tes namun tidak lebih besar dibandingkan metode pembelajaran demonstrasi.

1. Pengaruh Penerapan metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar kata Jion

Hasil pengujian hipotesis kedua membuktikan ada nya peningkatan dari pretes kesesuaian, kinerja teknis, dan kinerja atletik kemudian stelah diberikan treetmen metode pembelajaran demonstrasi dan dilakukan postes ada peningkatan secara signifikan dibandingkan dengan dilakukan treetment audio visual.

1. Perbandingan Penerapan metode pembelajaran demonstrasi lebih baik dari pada metode pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar kata Jion

Hasil pengujian hipotesis ketiga, membuktikan bahwa secara keseluruhan karateka yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan karateka yang menggunakan metode pembelajaran audio visual. Dalam hal ini dapat dinyatakan bahwa untuk mencapai tujuan, metode pembelajaran demonstrasi lebih efektif dibanding dengan metode pembelajaran audio visual dalam pembelajaran hasil kata jion.

Metode pembelajaran demonstrasi adalah metode yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran kata join secara efisien, yaitu menguasai keterampilan melalui pengembangan keseuaian gerakan, kinerja teknis, kinerja atletik dengan cepat dan dinamis sesuai dengan tujuan pemberi metode pembelajaran yang diikuti. Disamping itu, pada pemberian pembelajaran kata join karateka diarahkan kepada pemberian latihan yang bertumpu pada pengembangan dan pengayaan gerak sehingga titik berat pemberian pembelajaran adalah penguasaan keterampilan dan ketangkasan pola gerak.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisa hasil penelitian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar kata jion dalam olahraga karate pada karateka ranting inkanas UNM.
2. Ada pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar kata jion dalam olahraga karate pada karateka inkanas UNM.
3. Terdapat pebedaan hasil setelah diperbandingkan dari metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstarasi yaitu metode pembelajaran demonstasi lebih baik dalam meningkatkan pembelajaran kata jion secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran audiovisual dalam olahraga karate pada karateka inkanas UNM.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang dikemukakan, maka dapat di ajukan saran-saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran audiovisual dan metode pembelajaran kedua metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sehingga kita selaku peneliti pendidikan jasmani dan olahraga nantinya mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran lagi sehingga dalam proses pembelajaran lebih efektif, termotivasi dan peningkatan lebih cepat dalam pembelajaran.
2. Diharapkan kepada seluruh pegiat dan pelaku pendidikan jasmani dan olahraga khususnya di inkanas UNM, agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif demi mencapai pendidikan yang lebih baik.
3. Diharapkan bagi mahasiswa yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran audiovisual dengan metode pembelajaran demonstrasi perlu diadakan tindaklanjut pada penelitian-penelitian selanjutnya dengan menambahkan variabel lainnya demi memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pendidikan jasmani dan olahraga.
4. Diharapkan bagi mahasiswa atau peneliti lainnya yang ingin meneliti sama dengan permasalahan ini selayaknya tesis ini dapat dijadikan sebagai bahan pembanding untuk mengembangkan penelitian selanjutanya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah Sani, Ridwan. 2015. Inovasi Pembelajaran. Bumi Aksara: Jakarta

Aji, Nurcahyo s. 2015, *Karate-Do filosofi Samurai buletin.*

Arikunto, Suharsimi. 2013.*Dasar- dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Bandung.

Ahmad, Rohani. 1997 . *Media insturksional edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arends, Rivenson. 1997. Classroom Instruction and Management. New York: McGraw-Hill Companies.

Ace Suryadi, Dasim Budimansyah.2009. Paradigma Pembangunan Pendidikan Nasional Konsep, Teori dan Aplikasi Dalam Analisis Kebijakan Publik. Widya Aksara Press. Bandung.

Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2006). Model bioecological pembangunan manusia. Dalam W. Damon & R. M. Lerner, Handbook of psikologi anak, Vol 1 (Eds.) :. Teoritis

Creswell, John W. 2012. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Dimyati dan Mujiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta: Jakarta.

Djamaluddin & Abdullah Aly. 1999. Kapita Selekta Pendidikan Islam. Bandung: Pustaka Setia.

Google: Http: /Gambar Karate Kata Jion

Gerlach dan Ely (1971). Teaching & Media: A Systematic Approach. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.

Kardi, Soeparman dan Muhamad Nur. 2000. Pengajaran Langsung. Surabaya: UNESA University Press.

Lutan, Rusli, Dkk. 1999/2000. *Penelitian Penjaskes*. Depdikbud.

Latuheru, JD. 2002. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini. Jakarta: DepdikbudMason R.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*.Kencana Predana Media Group.

Sanjaya, Winna. 2008 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Bandung: Kencana.

Sujoto, J.B., 2016,*Teknik Oyama Karate*, PT.*Elex Media Computindo*, Jakarta.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung : Alfabeta

Slavin, R.E. 2000. Educational Psychology: Theory and Practice. Sixth Edition. Boston: Allyn and Bacon

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdinas.

Poerwadarminta, W.J.S. 1999. Kamus Bahasa Indonesia. Balai Pustaka; Jakarta

Wahid, Abdul. 2007, *Shotokan Sebuah Tinjauan Alternatif Terhadap Aliran Karate-Do Terbesar di Dunia*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.