

**PERBEDAAN PENGARUH MEDIA GAMBAR DENGAN MEDIA VIDEO  
TERHADAP HASIL KETEPATAN FLICK ATLET PUTERA  
SEKOLAH HOKI INDONESIA BANGKIT**

**Muhammad Faisal Ansari Nasution\***

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji: (1) Pengaruh dari media gambar terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki; (2) Pengaruh dari media *video* terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki; (3) Perbedaan Pengaruh antara media gambar dengan media *video* terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki. Metode penelitian yang digunakan yakni metode eksperimen dengan jumlah populasi yaitu 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan diperoleh jumlah sampel yang digunakan sebanyak 12 orang. Instrumen tes menggunakan tes ketepatan flick hoki. Hasil dan simpulan penelitian adalah : (1) Media gambar kurang berpengaruh terhadap hasil ketepatan *flick*,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (-1,47 < 2,57). 2). Media *video* kurang berpengaruh terhadap hasil ketepatan *flick*,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (2,22 < 2,57). 3). Media *video* tidak lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan media gambar terhadap hasil ketepatan *flick*,  $t_{hitung} < t_{tabel}$  (-0,25 < 2,23).

**Kata kunci:** *Media Gambar, Media Video, Ketepatan Flick*

**PENDAHULUAN**

Hoki adalah suatu permainan yang dimainkan antara dua regu yang setiap pemainnya memegang sebuah tongkat bengkok yang disebut *stick* untuk menggerakkan bola. Tujuan permainan hoki adalah menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola.

Menurut sejarahnya ada dua sumber asal usul hoki, yaitu Persia Kuno dan Mesir Kuno (Primadi Tabrani, 2002). Hoki Modern dimainkan dilapangan sintesis (karpet) atau dilapangan rumput yang cukup datar tanpa ada bukit-bukit kecil dilapangan rumput dan menjadi salah satu cabang olahraga permainan yang dipertandingkan. Sebagai cabang olahraga yang sifatnya kompetitif, suatu prestasi merupakan tujuan bagi mereka yang menekuninya baik secara individu maupun kelompok atau *team*.

Salah satu teknik yang dibutuhkan dalam permainan hoki adalah *flick*. Teknik ini dibutuhkan dalam melakukan serangan, membuka pertahanan lawan maupun dalam melewati lawan. Adapun ketentuan dalam penggunaan *flick* oleh (*Federation International Hockey*, 2007) menyatakan bahwa "Seluruh pemain diperbolehkan untuk mengangkat bola dengan cara melakukan *flick* dengan ketentuan bahwa hal tersebut tidak berbahaya".

Pencapaian suatu prestasi dalam olahraga memerlukan latihan yang tentunya terlaksana dengan benar, terprogram, dan berkesinambungan. Proses ini tidak langsung bisa menghasilkan sesuatu dengan cepat karena latihan menuntut timbulnya perubahan dalam jaringan dan sistem, perubahan yang berkaitan dengan

---

\* Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED

*Muhammad Faisal Ansari Nasution: Perbedaan Pengaruh Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Ketepatan Flick Atlet Putera Sekolah Hoki Indonesia Bangkit*

perkembangan kemampuan dalam ketrampilan olahraga. Demikian juga dengan empat aspek latihan perlu untuk diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet, yaitu fisik, teknik, taktik, serta mental.

Berlatih *flick* merupakan bagian dari latihan teknik dasar permainan hoki yang diperlukan saat bermain dalam pertandingan hoki. Ketepatan arah menjadi suatu kebutuhan ketika mengumpan dengan bola lambung dari jarak jauh menuju titik posisi keberadaan rekan setim. Sebab itu atlet harus meningkatkan kemampuan dan penguasaan teknik melalui latihan teknik.

Latihan teknik (Harsono, 1988) adalah "latihan yang khusus dimaksudkan guna membentuk dan memperkembang kebiasaan-kebiasaan motorik atau perkembangan neoromuscular". Latihan teknik disini dimaksudkan untuk mempermahir teknik gerakan yang diperlukan untuk mampu melakukan cabang olahraga atlet tersebut.

Media adalah kata jamak dari medium, berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk memproses peyaluran informasi (Soepartono, 2000). Dalam cakupan yang lebih sempit media diartikan sebagai alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan.

Media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber ke penerima. Dapat juga dikatakan bahwa media digunakan pelatih dan atlet agar saling mengadakan komunikasi yaitu, proses penyampaian pesan yang berupa perintah, tugas atau materi latihan melalui pemanfaatan media tertentu ke penerima pesan.

Video merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi yang dapat menjadi suatu media untuk menyampaikan informasi kepada orang banyak. Sekitar 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan selebihnya melalui pendengaran dan indera yang lain (A.Hamzah Suleiman, 1988), Artinya pengamatan merupakan hal yang dominan dalam peningkatan pengetahuan manusia.

Pengamatan yang dilakukan dilapangan serta dari hasil tes pendahuluan ketepatan *flick* ditemukan bahwa perlakuan *flick* atlet memperoleh hasil yang kurang memuaskan padahal dari segi postur dan usia berlatih seharusnya atlet tersebut telah mampu melakukan *flick* dengan tepat yakni hasil bola dari pelaksanaan *flick* tepat sasaran.

Hal tersebut tentu menimbulkan beberapa dugaan yakni lemahnya penguasaan gerak ketrampilan, konsentrasi, power otot lengan dan lainnya. Namun penulis membatasi fokus permasalahan dalam penguasaan teknik *flick* sehingga dibuatlah rancangan latihan *flick* dengan menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu penggunaan media gambar dan media video saat berlatih. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini akan mencoba mengungkap pengaruh dari pemberian kedua media tersebut terhadap hasil ketepatan *flick*.

### **Media Gambar**

Media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun

gambaran. (Arsyad, 1995). Media gambar merupakan salahsatu media visual yang menampilkan gambar diam atau tidak bergerak.

### **Media Video**

Media video adalah salah satu jenis media audiovisual yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

### **Ketepatan Flick**

Ketepatan *flick* adalah kemampuan seseorang melakukan *flick* dengan mengarahkan bola terhadap suatu sasaran. *Flick* merupakan kombinasi dari teknik *push* dan *scoop* yang menghasilkan bola melambung dalam permainan hoki.

### **METODE**

Jenis penelitian ini adalah eksperimen lapangan dengan rancangan *two group pretest-posttest*, yakni membagi sampel penelitian secara *matching by fair* dari hasil tes awal yang dilakukan menjadi dua kelompok untuk diberikan perlakuan berbeda. Satu kelompok (kelompok A) berlatih *flick* menggunakan media gambar dan kelompok kedua (kelompok B) berlatih *flick* dengan menggunakan media video. Adapun sebagai variabel terikat adalah ketepatan *flick*.

Tabel 1 . Disain penelitian

	<i>Tes Awal</i>	<i>Matching</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Tes Akhir</i>
Sampel	<b>T1</b>	Kelompok A Kelompok B	Media gambar Media <i>video</i>	<b>T2</b>

Keterangan :

T1 : Tes awal (12 atlet)

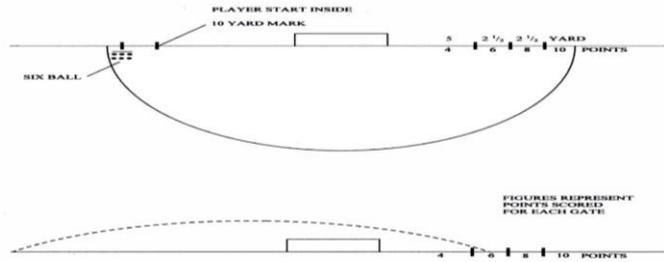
T2 : Tes akhir (12 atlet)

Populasi diambil dari atlet putra Sekolah Hoki Indonesia Bangkit (SHIB) di tahun 2010 berjumlah 20 orang. Sampel yang digunakan berasal dari populasi berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu dari sejumlah populasi yang ada, untuk menjadi sampel harus memenuhi ketentuan-ketentuan dalam mencapai tujuan penelitian.

Ketentuan-ketentuan tersebut adalah: (a) sudah dapat melakukan *flick*, (b) aktif latihan dalam kurun waktu 4 bulan terakhir, (c) usia latihan 1-4 tahun. Sejumlah atlet yang memenuhi ketentuan selanjutnya dilakukan tes ketepatan *flick* untuk mengukur ketepatan atlet dalam melakukan *flick* kemudian hasil tes disusun dalam bentuk rangking. Kemudian hasil rangking dibagi secara seimbang dengan teknik *matching by fair* agar menjadi dua kelompok (kelompok A dan kelompok B) untuk diberikan perlakuan berbeda.

Data penelitian yang dikumpulkan adalah data kuantitatif. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan teknik tes dan pengukuran, yaitu data ketepatan *flick* di tes dengan menggunakan instrumen tes *flick* (Simanjuntak,1978). Dipakai karena di daerah penelitian belum ada atau ditemukannya alat atau teknik pengukuran ketepatan *flick* disamping keterbatasan dana penelitian. Adapun pelaksanaan tes ketepatan *flick* sebagai berikut :

*Muhammad Faisal Ansari Nasution: Perbedaan Pengaruh Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Ketepatan Flick Atlet Putera Sekolah Hoki Indonesia Bangkit*



Gambar 1 : Pelaksanaan tes flick (Sumber: Simanjuntak, 1978)

Keterangan:

- Garis start yang panjangnya 1 yard (0,9144 m) diatas garis gawang.
- Garis untuk meletakkan bola berjarak 1 yard (0,9144 m) dari garis start / garis gawang
- Jarak garis start dengan sasaran awal (tiang gawang) 10 yard (9,144 m)
- Sasaran ;
  1. Berukuran 5 yard (4,572 m) dari tiang gawang luar, bernilai 4 point
  2. Berukuran 2,5 yard (2,286 m) dari sasaran 1, bernilai 6 poin
  3. Berukuran 2,5 yard dari sasaran 2, bernilai 8 poin
  4. Berukuran 10 yard dari tiang gawang sebelah luar, bernilai 10 poin.

Setelah data hasil tes ketepatan flick terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan menggunakan rumus statistik uji beda (uji-t) dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Sebelum pengujian dilakukan terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis, meliputi: (1) uji normalitas populasi dan (2) uji homogenitas varian populasi (Sudjana, 2005).

**HASIL**

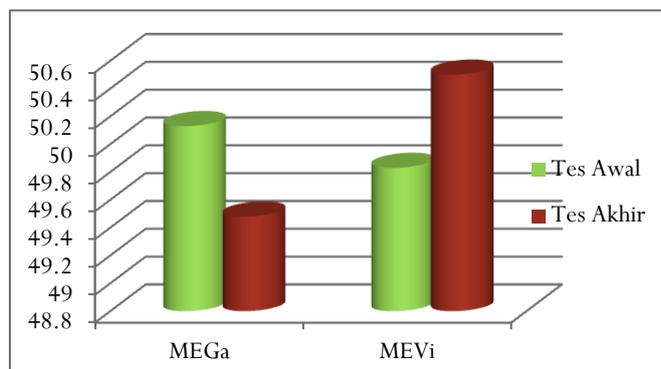
Adapun deskripsi hasil analisis data tes ketepatan flick yang dilakukan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Deskripsi data hasil tes ketepatan flick atlet hoki putra tiap kelompok.

Deskripsi Data	Ketepatan Flick			
	Media Gambar		Media Video	
	Tes Awal	Tes Akhir	Tes Awal	Tes Akhir
Rentang	44,25 – 55,45	40,50 – 61,60	45,00 – 53,05	45,40 – 57,40
Nilai rata-rata	50,13	49,48	49,83	50,50
Standar Deviasi (SD)	3,66	8,48	3,15	5,27
Beda Rata-Rata	-0,65		0,67	
SD Beda	6,50		4,41	
t-hitung	-1,47		2,22	
t-tabel	2,57		2,57	
SD Gabungan	7,06			
t-hitung Gabungan	-0,25			
t-tabel	2,23			

Dari hasil tes awal ketepatan *flick* pada kelompok media gambar diperoleh rentang antara 44,25 – 55,45 dengan rata-rata 50,13 dan simpangan baku 3,66. Dari hasil tes akhir diperoleh rentang antara 40,50 – 61,60 dengan rata-rata 49,48 dan simpangan baku 8,48. Dari rata-rata tes awal dan tes akhir diperoleh nilai beda -0,65 dengan simpangan baku 6,50 sehingga diperoleh harga  $t_{hitung}$  -1,47.

Dari hasil tes awal ketepatan *flick* pada kelompok media *video* diperoleh rentang antara 45,00 – 53,05 dengan rata-rata 49,83 dan simpangan baku 3,15. Dari hasil tes akhir diperoleh rentang antara 45,40 – 57,40 dengan rata-rata 50,50 dan simpangan baku 5,27. Dari rata-rata tes awal dan tes akhir diperoleh nilai beda 0,67 dengan simpangan baku 4,41 sehingga diperoleh harga  $t_{hitung}$  2,22. Dari penghitungan data akhir diperoleh nilai simpangan baku gabungan 7,06 sehingga diperoleh harga  $t_{hitung}$  gabungan sebesar -0,25. Gambaran menyeluruh dari nilai rata-rata tes ketepatan *flick* hoki dapat dilihat pada histogram perbandingan berikut ini.



Gambar 2. Histogram nilai rata-rata hasil tes awal dan tes akhir ketepatan flick hoki tiap kelompok.

Keterangan:

MEGa = Kelompok latihan *flick* menggunakan media gambar

MEVi = Kelompok latihan *flick* menggunakan media video

Uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas populasi dan uji homogenitas populasi dilakukan terlebih dahulu untuk memenuhi persyaratan analisis data. Uji normalitas populasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Liliefors*. Hasil pengujian digambarkan pada tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman hasil Uji Normalitas Populasi

<b>N</b>	<b>SD</b>	<b>L<sub>hitung</sub></b>	<b>L<sub>tabel</sub></b>	<b>Kesimpulan</b>
12	3,26	0,1037	0,242	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas populasi pada penelitian ini dilakukan dengan uji *Fisher*. Hasil uji homogenitas populasi digambarkan pada tabel 4.

*Muhammad Faisal Ansari Nasution: Perbedaan Pengaruh Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Ketepatan Flick Atlet Putera Sekolah Hoki Indonesia Bangkit*

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Populasi

$\Sigma$ Kelompok	N	V <sub>terbesar</sub>	V <sub>terkecil</sub>	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
2	12	71,88	27,79	2,59	5,05	Varians Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas populasi dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang memiliki varians homogen.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan menggunakan uji beda dengan berdasarkan pada hasil analisis data untuk melihat besaran pengaruh dari perlakuan yang diberikan dalam kedua kelompok latihan flick.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Beda (Tes Awal dan Tes Akhir) Tiap Kelompok.

Perlakuan	N	$\Sigma$ Beda	$\bar{B}$	SD <sub>Beda</sub>	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Media Gambar	6	-3,90	-0,65	6,50	-1,47	2,57	H <sub>0</sub> diterima
Media Video	6	4,00	0,67	4,41	2,22	2,57	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, jika harga  $t_{hit}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang  $1 - \frac{1}{2} \alpha = 0,975$  dengan  $dk = 5$  diperoleh harga t tabel = 2,57, maka diketahui  $t_{hit} < t_{tbl}$  ( $-1,47 < 2,57$ ), sehingga dapat disimpulkan “tolak H<sub>a</sub>” artinya: tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian media gambar terhadap hasil ketepatan flick.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, jika harga  $t_{hit}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang  $1 - \frac{1}{2} \alpha = 0,975$  dengan  $dk = 5$  diperoleh harga t tabel = 2,57, maka diketahui  $t_{hit} < t_{tbl}$  ( $2,22 < 2,57$ ), sehingga dapat disimpulkan “terima H<sub>0</sub>” artinya: tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian media video terhadap hasil ketepatan flick.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Beda Gabungan Data Tes Akhir Ketepatan Flick Hoki Kedua Kelompok.

$\Sigma$ Kelompok	N	SD <sub>gab</sub>	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
2	12	7,06	-0,25	2,23	H <sub>0</sub> diterima

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, jika  $t_{hit}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang  $1 - \frac{1}{2} \alpha = 0,975$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 10$  diperoleh harga t tabel = 2,23, maka diketahui  $t_{hit} < t_{tbl}$  ( $0,25 < 2,23$ ), sehingga dapat disimpulkan “terima H<sub>0</sub>” artinya: pemberian

media *video* tidak memberikan pengaruh yang lebih besar daripada pemberian media gambar terhadap hasil ketepatan *flick*.

## **PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil analisis data penelitian dimaksudkan untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan hasil penelitian. Pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian media gambar terhadap hasil ketepatan *flick* hoki.

Hal ini memberikan pengertian bahwa media gambar yang diberikan kepada atlet tidak dapat meningkatkan hasil ketepatan *flick*-nya karena media gambar hanya mampu menampilkan gambar yang tidak hidup sehingga sampel harus lebih berkonsentrasi untuk memahami kalimat petunjuk gambar serta mengimajinasikannya menjadi sebuah rangkaian gerakan *flick* yang akan dilakukan.

Kemudian dari hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemberian media *video* terhadap hasil ketepatan *flick* hoki yang dibuktikan berdasarkan uji-t dari hasil tes awal dan tes akhir ketepatan *flick*, hal ini memberikan pengertian bahwa media *video* yang diberikan kepada atlet tidak sepenuhnya dapat meningkatkan hasil ketepatan *flick*-nya meskipun media *video* mampu menampilkan gambar bergerak sehingga memudahkan sampel menghayati gerakan pelaksanaan *flick*.

Pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa pengaruh pemberian media *video* terhadap hasil ketepatan *flick* tidak lebih besar dibandingkan dengan pengaruh pemberian media gambar terhadap hasil ketepatan *flick*. Hasil penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya jumlah sampel yang digunakan, jika jumlah sampel tiap kelompoknya ditambah maka hasil yang dicapai kemungkinan akan menjadi lebih baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Pemberian Media Gambar tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki. (2) Pemberian Media *Video* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki. (3) Pemberian Media *Video* tidak memberikan pengaruh yang lebih besar dari pada pemberian Media Gambar terhadap hasil ketepatan *flick* atlet hoki.

Sarannya: bagi para pelatih hoki di sekolah-sekolah hendaknya lebih banyak memberikan media untuk melakukan latihan dan kepada pembaca yang berminat dengan penelitian ini, dianjurkan untuk mengadakan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih besar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar, 1995. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- FIH. 2007. *Peraturan Hoki. (Rules Of Hockey)*. Alih Bahasa. Octavianus Akiputra Sutar. Jakarta: PB PHSI.
- Harsono. 1988. *Coaching Dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Bandung: Tombak Kusuma.
- Simanjuntak, Maratua. 1978. *Metode Coaching Hockey*. Medan: FKIP
- Soepartono. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: DEPDIKNAS.

*Muhammad Faisal Ansari Nasution: Perbedaan Pengaruh Media Gambar Dengan Media Video Terhadap Hasil Ketepatan Flick Atlet Putera Sekolah Hoki Indonesia Bangkit*

Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Suleiman, A.Hamzah. 1988. *Media Audio-visual*. Jakarta: Gramedia.

Tabrani, Primadi. 2002. *Hockey, Kreativitas Dan Riset Dalam Olahraga*. Bandung: Penerbit ITB.