

## **PENGARUH LATIHAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK *PUSH* PADA CABANG OLAHRAGA HOKI**

**Ricky Ferrari Valentino; Ilham Halimi Akbar  
(STKIP Pasundan Cimahi)**

=====

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual terhadap penguasaan keterampilan dasar *push*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan melakukan *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa yang mengikuti kegiatan UKM Hoki di STKIP Pasundan Cimahi. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan *push* di FPOK UPI. Hasil dari nilai rata-rata tes awal kelompok eksperimen sebesar 12,50 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 22,00. Sedangkan hasil kelompok kontrol sebesar 12,00 dan tes akhir sebesar 12,30. Berdasarkan Hasil uji hipotesis satu pihak nilai  $t$  hitung adalah 13.51 dengan nilai sig. 0.00. Karena sig < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa,  $H_0$  ditolak. Artinya media audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran Hoki di STKIP Pasundan Cimahi.

**Kata kunci:** *Media Audio Visual, Pembelajaran Hoki, dan Keterampilan Push*

### **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia kapan dan dimana saja berada. Sebab olahraga merupakan salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Olahraga menempati salah satu kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan *modern* sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu pekerjaan khusus, sebagai tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan maupun budaya.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memakai aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan bukan prestasi dalam cabang olahraga, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pengembangan prestasi bagi mahasiswa yang memiliki bakat dan kemampuan dalam cabang olahraga tertentu. Pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia.

Pengembangan minat dan bakat mahasiswa di kampus dapat dilakukan melalui UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa). UKM HOKI STKIP (Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan) Pasundan Cimahi adalah suatu kegiatan atau wadah yang bertujuan membina mahasiswanya untuk menjadi atlet Hoki handal yang dipersiapkan mengikuti kejuaraan Hoki tingkat Mahasiswa, daerah maupun Nasional. Pembentukan Hoki STKIP Pasundan Cimahi merupakan perwujudan dalam rangka mensukseskan program pemerintah dibidang olahraga.

Di Indonesia olahraga hoki yang berkembang adalah hoki *field* dan hoki ruangan (*indoor*). Hoki *field* dimainkan dilapangan terbuka seperti di rumput dan di karpet dimainkan oleh 11 orang pemain dalam satu tim. Sedangkan hoki ruangan (*indoor*) jumlah pemain dalam satu tim 5 orang dan dalam permainan hoki ruangan mempunyai peraturan tersendiri atau khusus yang sebagian tidak sama dengan permainan hoki *field* dimana dalam hoki ruangan pemain tidak boleh menggunakan teknik *scoop* (mengangkat bola), *hit* (memukul bola), dan *tapping* (menghentakkan bola).

Hoki merupakan olahraga yang unik dengan memainkan bola kecil menggunakan tongkat sehingga bisa dijadikan olahraga rekreatif. "Olahraga hoki adalah salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya menggunakan suatu tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola". *Push* (mendorong) merupakan suatu teknik *passing* yang umum digunakan dalam permainan hoki. *Push pass* biasa digunakan pada jarak 4,5 – 13,8 m. Dalam *push pass* ada hal penting yang harus diperhatikan yaitu akurasi, kecepatan gerakan, dan merubah arah.

Berikutnya, akurasi *push pass* dipengaruhi oleh posisi kaki serta keseimbangan tubuh. Mendorong (*push*) adalah salah satu bentuk teknik dasar dengan cara mendorong bola yang dalam permainan hoki digunakan untuk mengoper bola kepada teman, dengan jarak yang dekat ataupun jauh dan menjadi tembakan kegawang. Jika setiap tujuan pembelajaran gerak harus berakhir dengan munculnya suatu hasil maka tidak lain hasil itu adalah keterampilan gerak. Keterampilan seseorang dalam menyelesaikan tugas gerak

akan terlihat nilainya dari seberapa jauh orang itu mampu menyelesaikan tugas gerak yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu, semakin baik tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak maka semakin baik keterampilan orang itu.

“Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran *energy* dan waktu yang minimum”, dengan demikian maka keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu gerak individu tersebut. Perkembangan kemampuan seseorang karena faktor usia jelas tidak bisa dikatakan sebagai hasil pembelajaran gerak karena keterampilan ini hanya sampai batas minimal tanpa mengetahui sampai dimana tingkat keterampilan itu berkembang jika tidak dilatih khusus.

Koordinasi dan *control* tubuh yang baik akan meningkatkan keterampilan dalam melakukan gerakan. Keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka pelaksanaannya akan semakin efisien. Dengan kata lain bahwa efisiensi pelaksanaan diperlukan untuk melakukan gerakan keterampilan. Efisiensi pelaksanaan bisa dicapai apabila secara mekanis gerakan dilakukan dengan benar.

Apabila gerakan keterampilan bisa dikuasai, maka yang menguasai dikatakan terampil. Untuk menguasai gerakan keterampilan tersebut diperlukan proses belajar dan berlatih. Gerakan bisa dikuasai dengan baik apabila dipraktekkan berulang-ulang. Jangka waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan proses belajar dan berlatih untuk setiap kategori gerakan keterampilan tidak sama. Semakin kompleks gerakan keterampilan yang dipelajari, akan memerlukan waktu yang lebih lama. Lamanya waktu yang diperlukan bukan hanya tergantung pada tingkat kompleksnya gerakan, tetapi juga dipengaruhi oleh bakat pelajar atau atlet. Dalam hal ini ada pelajar yang bisa lebih cepat menguasai gerakan keterampilan, dan ada juga yang lambat menguasainya.

Dari hasil pengamatan dan observasi pembelajaran teknik *push* di STKIP Pasundan Cimahi ternyata kurang efektif, disebabkan karena pertama kurangnya

memanfaatkan media dalam Pembelajaran teknik push, kedua kurangnya pemahaman keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran hoki, tiga kurangnya memanfaatkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran. Salah satu cara mengatasi masalah diatas adalah dengan penggunaan Media.

Media merupakan alat bantu untuk merangsang siswa untuk belajar. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, sejalan pendapat tersebut, "media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan". Kemampuan media tersebut dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran hoki, misalnya gerak lambat suatu tugas gerak, menampilkan gerakan yang sukar dan berbahaya sehingga para mahasiswa dapat dengan jelas mengamati dan diharapkan dapat menerapkan atau melakukan gerakannya dengan baik.

Salah satu dari jenis media adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio dan visual. Media audio visual adalah media intruksional *modern* yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak.

Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, *video tape*, dan film bergerak. Berdasarkan anggapan yang lebih *modern*, media ini mempunyai kemampuan yang lebih luas dari hanya sekedar alat bantu. Dengan alat bantu media audio visual, siswa akan dapat melihat berulang-ulang gerakan yang sama tanpa menurunkan kualitas gerakan tersebut. Secara lebih rinci kemampuan tersebut sebagai berikut; (1) Membuat kongkrit konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah. (2) Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar. (3) Menampilkan objek yang terlalu besar, misalnya lapangan bola, lapangan basket, dan sebagainya, (4) Mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan *slow motion*, (5) Memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya, (6) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman

belajarsiswa, (7) Membangkitkan motivasi, (8) Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar, (9). Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, (10) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang, dan mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Hal tersebut berkaitan bahwa, fungsi dan peranan media audio visual dalam pembelajaran antara lain; (a) Dapat menghindari terjadinya verbalisme, (b) Membangkitkan minat dan motivasi, (c) Menarik perhatian, (d) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (e) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar. Berdasarkan kriteria media audio visual, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video keterampilan dasar *push* mewakili dari media audio visual.

## **METODE**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian memberikan gambaran kepada peneliti tentang langkah-langkah bagaimana penelitian dilakukan dan digunakan dalam rangka memperoleh data yang diperlukan dan disesuaikan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Berikutnya, Penelitian yang dilakukan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan dan dibuktikan, sebagai suatu ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Beberapa jenis metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengungkap suatu permasalahan tergantung masalah yang akan dikaji lebih mendalam.

Jenis-jenis metode penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan, dan tingkat kealamiahannya (*natural setting*) obyek yang diteliti. Berdasarkan tujuan, metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (*basic*

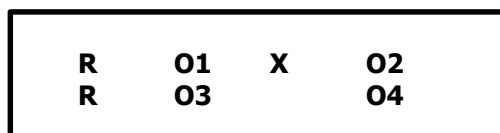
*research*), penelitian terapan (*applied research*) dan penelitian pengembangan (*research and development*).

Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang penulis ajukan maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu mengadakan kegiatan percobaan terhadap variabel-variabel yang diteliti untuk mendapatkan suatu hasil. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Berdasarkan uraian tersebut, secara spesifik penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui hasil akhir, seberapa besar perbedaan penguasaan keterampilan dasar *push* dengan menggunakan media audio visual dan tanpa media audio visual yang dilakukan di Unit Kegiatan Mahasiswa Hockey STKIP.

Desain eksperimen mempunyai berbagai macam bentuk desain yang dapat digunakan seperti, *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Disegn*, dan *Quasi Experimenral Design*. Desain yang digunakan oleh peneliti yaitu *True Experimental Design*, karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel diluar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal kualitas pelaksanaan rancangan penelitian dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true experimental* adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random.

Di dalam *True experimental* memiliki dua bentuk desain yaitu, *posttest only control design* dan *pretest posttest control group design*. Sesuai dengan permasalahan penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain dengan *pretest-posttest control group design*. Lihat Gambar 1.1.



**Gambar 1.1**  
**Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group Design**

Dalam desain ini terdapat dua kelompok dipilih secara random. Kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik yaitu, bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan  $(O2 - O1) - (O4 - O5)$ .

Keterangan :

R : Kelompok eksperimen dan kontrol

O1 : Tes awal (*pretest*) kelompok eksperimen

O2 : Tes akhir (*posttest*) kelompok eksperimen

O3 : Tes awal (*pretest*) kelompok kontrol

O4 : Tes akhir (*posttest*) kelompok kontrol

X : Treatment kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen : Dengan treatment media audio visual

Kelompok kontrol : Tanpa media audio visual atau konvensional

## **HASIL**

Setelah melakukan *pretest* peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan media audio visual pada kelompok eksperimen dan tanpa menggunakan media audio visual atau disebut sebagai variabel konvensional pada kelompok kontrol. Setelah itu, dilaksanakan *posttest* yang tujuannya untuk melihat hasil perlakuan yang telah diberikan. Data yang diperoleh dari hasil tes masih merupakan skor mentah. sehingga data yang diperoleh harus diolah dan dianalisis.

Hasil dari analisis terdapat nilai rata-rata dan simpangan baku masing-masing kelompok merupakan langkah awal dalam pengolahan data. Hasil penghitungan rata-rata dan simpangan baku tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1.1  
Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku Tes Awal

Kelompok Variabel	X	—	S
Kelompok Eksperimen		12.50	3.98
Kelompok Kontrol		12.00	3.74

Tabel 1.2  
Hasil Penghitungan Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes Akhir

Kelompok Variabel	X	—	S
Kelompok Eksperimen		22.0	2.00
Kelompok Kontrol		12.30	3.83

### Hasil Uji Normalitas

Setelah nilai rata-rata dan simpangan baku kedua kelompok sampel diketahui, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Uji normalitas yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas *lilliefors*. Dengan hasil hipotesis pengujian sebagai berikut; ( $H_0$ ) Data berasal dari populasi berdistribusi normal, ( $H_1$ ) Data berasal dari populasi berdistribusi tidak normal. Kriteria pengujian dengan mengambil taraf signifikansi  $\alpha$  sebesar 0.05, terima  $H_0$  jika  $Sig < \alpha$ . Tolak  $H_0$  apabila  $Sig > \alpha$ . Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.3 dan Tabel 1.4.

Tabel 1.3  
Hasil Pengujian Normalitas *Lilliefors* Kelompok Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen_awal	,247	10	,085	,894	10	,187
Eksperimen_akhir	,141	10	,200*	,954	10	,719

\*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 1.3 mendeskripsikan bahwa, nilai Sig. awal sebesar  $0,187 > 0.05$  ini berarti  $H_0$  diterima, artinya data awal berasal dari populasi berdistribusi normal, Karena nilai Sig. akhir sebesar  $0,719 > 0.05$  ini berarti  $H_0$  diterima, artinya data akhir berasal dari populasi berdistribusi normal.



Tabel 1.4 Hasil Pengujian Normalitas *Liliefors* Pada Kelompok Kontrol

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Kontrol Awal	,200	10	,200*	,938	10	,535
Kontrol Akhir	,133	10	,200*	,915	10	,320

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

Pada Tabel 1.4 dijelaskan bahwa, nilai sig. awal sebesar  $0,535 > 0.05$  ini berarti  $H_0$  diterima, artinya data awal berasal dari populasi berdistribusi normal nilai sig. akhir sebesar  $0,320 > 0.05$  ini berarti  $H_0$  diterima, artinya data akhir berasal dari populasi berdistribusi normal, kedua kelompok sampel, baik data tes awal maupun tes akhir berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis penelitian menggunakan pendekatan parametrik.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas dua varians. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat dalam Tabel 1.5.

Tabel 1.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Dua Varians

Kelompok variabel	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	1,13	3,18	Homogen
Kelompok kontrol			

Hasil uji homogenitas pada Tabel 1.5 menunjukkan bahwa, hasil F hitung adalah 1.13 dan hasil Ftabel adalah 3.18 pada  $dk = (9.9)$  dengan taraf nyata = 0.05. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen tidaknya penyebaran skor kedua sampel. Dalam penelitian ini F hitung lebih kecil dari F tabel. Kesimpulannya uji homogenitas kesamaan dua varians adalah homogen.

### Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian ini dilakukan setelah mengetahui data yang didapat normal dan homogen. Yang memiliki hipotesis pengujian sebagai berikut; ( $H_0$ ) rata-rata eksperimen awal dan akhir adalah sama, ( $H_1$ ) rata-rata eksperimen akhir lebih

baik dibandingkan awal. Selanjutnya penyelesaian data statistik menggunakan program SPSS. Adapun langkah-langkah peneliti yang dilakukan sebagai berikut: (1) Klik *Analyze* → *Compare Means* → *Paired Samples t Test*, (2) Input data awal dan akhir pada kolom "*Paired variables*" dan hasil dari pengolahan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.6. dan 1.7.

Tabel 1.6. *Paired Samples Statistics*

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	Ekspirimen Awal	12.50	10	3.979	1.25831
	Ekspirimen Akhir	22.00	10	2.000	.63246

Tabel 1.6. Menunjukkan bahwa, rata-rata eksperimen pada awal dan akhir. Rata-rata awal sebesar 12.50 sementara rata-rata eksperimen akhir adalah sebesar 22.00.

Tabel 1.7. *Paired Samples Correlations*

		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	Ekspirimen Awal	10	.935	.000
	Ekspirimen Akhir			

Tabel 1.7. Menunjukkan hasil bahwa, korelasi antara dua variabel adalah sebesar 0.935 dengan *sig.* Sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa, korelasi antara dua rata-rata eksperimen adalah kuat dan signifikan. Berikutnya lihat tabel 1.8.

Tabel 1.8. *Paired Samples Test*

		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Ekspirimen Awal	-9.500	2.2236	.70317	-11.0907	-7.9093	-13.510	9	.000
	Ekspirimen Akhir								

## Hasil Uji Hipotesis

Pada tabel 1.8 mengenai nilai t hitung adalah sebesar 13.510 dengan sig 0.00. karena sig < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak, artinya rata-rata eksperimen akhir lebih baik dibandingkan awal. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan dari media audio visual terhadap penguasaan keterampilan *push* dalam pembelajaran hoki.

## PEMBAHASAN

Pembahasan *audio visual* sangat baik digunakan untuk memberikan contoh kepada mahasiswa jika seorang pelatih merasa kurang dalam mencontohkan keterampilan *push* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut Aulia, D (2013) mengenai "Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dalam Pembelajaran Sepakbola" menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan dengan menggunakan media *audio visual* disaat pembelajaran atau sebelum pembelajaran mahasiswa akan lebih tertarik dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran hoki di UKM STKIP Pasundan Cimahi dan membuat mahasiswa lebih memperhatikan serta tidak mengobrol selama pembelajaran sehingga pembelajaran hoki menjadi lebih efektif, efesien dan kondusif.

Dari uji kesamaan dua rata-rata (satu pihak) dimana Media Audio Visual memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol terhadap penguasaan keterampilan *push* dalam pembelajaran hoki di UKM STKIP Pasundan Cimahi. Dengan media *audio visual* yang diterapkan dalam pembelajaran hoki penguasaan keterampilan *push*, mahasiswa lebih tertarik karena dalam *video* gerakannya lebih bagus dari yang diperagakan oleh pelatih itu sendiri.

Sumber lainnya, Rahmat, D (2013) menyatakan dapat berengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Senam Lantai Guling Belakang juga menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan.

Berikutnya, dengan menggunakan media *audio visual* mahasiswa kelompok eksperimen bisa lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol, mahasiswa dengan media *audio visual* dapat melihat atau memutar *video* secara berulang-ulang tanpa menurunkan kualitas gerak yang ada. Berbeda dengan kelompok kontrol ketika gerakannya lupa maka disini mahasiswa harus melihat atau meminta pelatih melakukan gerakan tersebut untuk dapat diulang kembali.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dari kesimpulan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, media audio visual memberikan pengaruh terhadap penguasaan keterampilan dasar *push* dalam pembelajaran Hoki di UKM STKIP Pasundan Cimahi. Artinya, setelah diberikan pembelajaran menggunakan audio visual keterampilan teknik *push* menjadi lebih baik atau terjadi peningkatan teknik *push* itu sendiri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduljabar. B (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Press.
- Bahagia, Yoyo. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: FPOK UPI.
- Carsiwan, dkk. (2014). *Pembelajaran Permainan Hoki*. Bandung: Bintang Warli Artika.
- Clarke. (1976). *The Science Of Hockey*. London: Pelham Book.
- Aulia, D. (2013). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Passing Dalam Pembelajaran Sepakbola Di SMP Negeri 3 Lembang*'.
- Rahmat, Dede. (2013). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Senam Lantai Guling Belakang Di SMAN 1 Tanjungsari*'.

- Saprudin Basri, Edwin. (2013). *Perbandingan Pengaruh Metode Bagian dengan Metode Keseluruhan Terhadap Penguasaan Teknik Push dalam Cabang Olahraga Hoki*.
- Harsono (1988). *Coaching Dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Cv. Tambak Kusuma.
- Mahendra. (2007). *Teori Belajar Mengajar Motorik*. Bandung. Bandung: FPOK UPI.
- Sardiman. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyatna, dan Hermanu. (2008). *Pelatihan Cabang Olahraga Hoki*. Bandung: FPOK UPI.
- Tabrani. (1991). *Peraturan Permainan Hockey Lapangan*. Bandung: Pengurus Daerah Persatuan Hockey Seluruh Indonesia Jawa Barat.
- Panduan Penulisan Karya Tulis (2015). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI
- Winatraputra. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

=====  
Untuk korespondensi artikel ini dapat dialamatkan ke sekretariat Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, di Departemen Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FPOK UPI. Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154 atau melalui alamat email penulis ricky\_alel@yahoo.co.id.