

PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

(Studi Pada Siswa Putri Kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio Kab. Lamongan)

Muhamad Faizul Al Ramadhan*, Heryanto Nur Muhammad

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*muhamadramadhan2@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan: (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada murid putri (siswi) Pada kelas VIII D SMPN 3 Sugio, (2) untuk mengetahui berapa banyak pengaruh dari media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa putri (siswi) SMP Negeri 3 Sugio. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengambilan data menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, dengan melakukan sebuah pendekatan yaitu kuantitatif. Rancangan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest desain*. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes *dribbling* sepak bola untuk mengetahui keterampilan *dribbling* bola. *Treatment* dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pertemuan kedua dan ketiga setelah *pre-test* diberikan pada hari pertama untuk dilanjutkan *post-test* dengan hari yang paling terakhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* (video) dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola pada kelas VIII D di SMPN 3 Sugio. Pengambilan data ini dapat dibuktikan dengan suatu rumus yang digunakan seperti uji-t, dengan taraf signifikansi 0,05 dan nilai *t test* $4,539 > t$ tabel 1,699, yang menunjukkan hipotesis alternatif yang dapat dengan cukup. Untuk data demikian ini bisa disimpulkan ternyata ada sebuah pengaruh media pandang dengar (video) pada saat materi belajar *dribbling* sepak bola pada kelas VIII D SMPN 3 Sugio. Nilai *mean post-test* sebesar $5,03 > 4,43$ nilai rata-rata *pre-test*. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya hasil perhitungan persentase peningkatan sebesar 19%.

Kata Kunci: media *audio visual*, sepak bola, *dribbling*

Abstract

This study aims to (1) find out whether the implementation of audiovisual media has any significant influence on the soccer dribbling learning results of the female VIII D grade students in Junior High School Three Sugio, and (2) discover how significant the implementation of audiovisual media affects the soccer dribbling learning results of the female VIII D grade students in Junior High School Three Sugio. This was a quasi-experimental study by using a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design. In obtaining the data, a soccer dribbling test was used by the researcher to observe the students' soccer dribbling skills. The treatment was given twice, precisely in the second and the third day of the observation; the first one was after the pretest and the last one was before the posttest; which was done on the last day of the observation. The results showed that the implementation of audiovisual media has a significant influence on the female VIII D grade students' soccer dribbling learning in Junior High School Three Sugio. It can be proven by the result of the t-test, with a significant level of 0.05 and a t-test value of $4.539 > t$ table 1.699, indicating an alternative hypothesis is partially accepted. Thus, it can be concluded that the implementation of audiovisual media has significantly promoted the female VIII D grade students' soccer dribbling learning in Junior High School Three Sugio since first, it was found that the posttest average value is $5,03 > 4,43$ the pretest average value and second, this result is also proven by the calculation of the percentage increase in the amount of 19%.

Keywords: audio visual media, soccer, dribbling

PENDAHULUAN

Dalam Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan suatu kemampuan siswa dan siswi agar menggapai warga yang harmonis. Hal demikian diatur dalam UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 menggunakan sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, warga, bangsa, dan negara. Kesimpulan dari pernyataan dalam undang-undang diatas bahwa suasana dalam proses pembelajaran menciptakan suasana yang menyenangkan karena itu peserta didik bisa berinovasi dan mampu untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar agar dapat menggali potensi siswa mengenai kemampuan yang spiritual dan agama, menahan diri, pribadi yang baik, pintar, sikap yang sempurna, dan bisa terampil.

Sebuah waktu pembelajaran adalah sebuah aktivitas nilainya yang edukatif. Edukatif bernilai yang bias mewarnai interaksi yang terjadi diantara guru dengan siswa. Interaksi yang mempunyai nilai-nilai edukatif disebabkan oleh proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan agar mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum kegiatan pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara runtut mulai dari pendahuluan, isi penutup dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna untuk kepentingan pengajaran (Djamarah, dkk. 2006: 1). Menurut Shamsuddin, dkk. (2018: 34), akses *audio-visual* pengetahuan yaitu dari berbagai macam sebuah alat pengetahuan dan mengkomunikasi supaya mempunyai kepintaran dalam proses pembelajaran. Harapan yang selalu dianut oleh guru adalah bagaimana cara pengajar agar bisa menyampaikan sebuah pembelajaran yang akan disampaikan agar bisa diresapi oleh peserta didik tersebut.

Media pandang dengar ialah sebuah koordinasi pandang dan dengar untuk bisa disebut dengan media pandang dan mendengar. *Audio visual* ini akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa agar lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa berlatih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Contoh media *audio visual*, di antaranya program video atau televisi instruksional, dan program slide suara (Hamdani, 2011: 249). Dalam pembelajaran pendidikan

jasmani peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan yang baru agar bisa menyerap pola berpikir serta dapat mengetahui pada gerak manusia dan kesegaran jasmani dengan melakukan berbagai aktivitas fisik. Ada macam-macam aktivitas olahraga pendidikan jasmani yang memakai seluruh anggota badan, contohnya seperti sepak bola. Permainan bola besar seperti sepak bola adalah pertandingan termasuk dapat dimainkan oleh seluruh usia khususnya anak muda, dengan ini diharapkan dapat mengubah pribadi dan sikap disiplin. Jadi sepak bola adalah permainan yang berpengaruh pada pembelajaran pendidikan terutama untuk kesehatan tubuh (Barnat, *et al.* 2011: 326).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *audio visual* sebagai media dalam pembelajaran. Karena siswa putri (siswi) saat ini kurang banyak mendapat suatu pembelajaran dengan menggunakan alat, satu-satunya ialah menggunakan media pandang dengar. Salah satu cabang olahraga bola besar yang menjadi materi adalah sepak bola. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 Januari 2019 ke sekolah SMP Negeri 3 Sugio dan sebagai alumni, telah ditemukan masalah saat pembelajaran sepak bola. (Menurut Ashaver, & Igyuve, 2013: 45) juga menyatakan bahwa manusia lebih gampang belajar dan mudah cepat menggunakan *audio-visual* proses dari pada dengan menjelaskan secara lisan. Kemampuannya untuk sampai pada konsep abstrak melalui persepsi, namun pengalaman adalah fenomena yang tidak dijelaskan secara jelas dan mungkin tidak dapat dijelaskan.

Kesalahan yang sering terjadi antara lain *dribbling* menggunakan kaki dalam permainan sepak bola yang dilakukan siswa putri (siswi) terlalu kuat dalam mendorong bola sehingga bola jauh dari penguasaan kakinya, penguasaan bola yang tidak sempurna, posisi kaki yang tidak benar, sikap dan keseimbangan badan dalam melakukan *dribbling* yang masih belum tepat. Sehingga ditemukan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa putri (siswi) kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio. Dalam observasi tersebut, ternyata banyak siswa putri (siswi) yang belum menguasai materi *dribbling* dengan menggunakan kaki. Padahal teknik *dribbling* sangatlah penting dalam suatu permainan sepak bola. Sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan kedekatan kuantitatif. Eksperimen dalam penelitian ini adalah mengetahui hubungan sebab akibat secara ketat dari variabel-variabel yang saling berkaitan (Maksum, 2018: 79). Penelitian dalam sebuah

rancangan sebagaimana kegiatan untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam pola rancangan yang buat bertujuan mengumpulkan suatu hasil pada penelitian yang akan disimpulkan (Maksum, 2018: 114). Rancangan penelitian yang dipakai adalah rancangan eksperimen, penelitian akan diarahkan untuk memadukan hasil dari distribusi data, data *pre-test* serta data *post-test* yang hanya satu kelompok sampel saja (*one grup pre-test dan post-test design*).

Populasi penelitian ini seluruh siswa putri (siswi) kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio berjumlah 89 peserta didik. Penelitian ini mengambil kelas VIII D. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sugio kurikulum SMP Negeri 3 Sugio karena materi *dribbling* sepak bola diajarkan pada kelas VIII. Pemilihan subjek penelitian menggunakan *cluster random sampling*. Dalam hal ini kelompok yang dijadikan sampel oleh penulis ialah satu kelas siswa putri (siswi) kelas VIII SMP Negeri 3 Sugio yang akan dilakukan dengan cara undian. Dengan demikian pemilihan untuk dijadikan sampel yaitu memanggil perwakilan setiap kelas dari kelas VIII D, E, F karena di sekolah ini siswa-siswinya dibedakan menurut jenis kelaminnya, kemudian setiap perwakilan kelas diminta untuk mengambil kertas yang sudah disiapkan oleh penulis. Di dalam kertas tersebut terdapat tulisan media *audio visual*. Kelas yang akan dijadikan sampel oleh penulis adalah kelas D yang berjumlah 30 siswa putri (siswi).

Penelitian ini menggunakan tes *dribbling* Bobby Carlton untuk gerak dasar *dribbling*. Pasang delapan kerucut secara berderetan seperti sebuah jalur slalom. jarak antara kerucut-kerucut tersebut dengan jarak satu meter. Pasang kerucut lain dengan jarak lima meter setelah kerucut terakhir. Bergeraklah dengan zig-zag melewati kedelapan pasang kerucut tersebut kedua arah, kembali ke titik awal. Kemudian saat menggiring bola, larilah memutar kerucut yang paling jauh dan kembali ke titik awal. (Mielke, 2007: 8).

Penelitian ini dilaksanakan empat kali pertemuan, dengan durasi 2 jam setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama (*pre-test*) pembelajaran dengan *dribbling* sepak bola dilakukan berdurasi 2 jam pelajaran, di pertemuan kedua peneliti melakukan *treatment* pembelajaran dengan pemberian video yang berdurasi 2 jam pembelajaran, di pertemuan ketiga peneliti melakukan *treatment* pembelajaran dengan pemberian video yang dilakukan berdurasi 2 jam pembelajaran, penelitian yang ketiga peneliti melakukan (*post-test*) yang dilakukan dengan melakukan *dribbling* berdurasi 2 jam pembelajaran. Analisis data menggunakan aplikasi computer *Statistical Product and Service Solution*

Version 16 (SPSS), dengan uji deskriptif, uji normalitas dan uji beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penelitian tes *dribbling* dalam pembelajaran sepak bola sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

Variabel	N	Mean	SD
<i>Pre-test</i>	30	4,43	0,858
<i>Post-test</i>	30	5,03	1,129
Peningkatan		19%	

Untuk tabel ini maka peneliti bisa merangkum bahwa hasil perhitungan dari teknik *dribbling* sepak bola pada saat sesudah melaksanakan *pre-test* dan sebelum melaksanakan *post-test* mengalami peningkatan sebesar 19%.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	P value	Ket
<i>Pre-test</i>	4,43	0,460	Normal
<i>Post-test</i>	5,03	0,245	Normal

Tabel ini bisa disimpulkan kedua data berdistribusi normal dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorofv-Smirnov* karena $p \text{ value} > \alpha$ (0,05). Data berdistribusi normal, maka yang akan digunakan selanjutnya untuk mengukur besar peningkatan adalah menggunakan uji parametrik dengan *paired sample T-test*.

Tabel 3. Uji T Sejenis Dari Data Tes *Dribbling* Sepak Bola

Mean	SD	T hitung	Sig (2 tailed)
0,60	0,724	4,539	0,000

Diketahui hasil dari t hitung berjumlah 4,539 jadi selanjutnya bisa merujuk pada t tabel didapat $t(29) = 1,699$. Yang berarti nilai pada t hitung lebih besar dari t tabel. Maka dari itu, terdapat perbedaan yang cukup besar antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola memberikan pengaruh pada hasil *dribbling* pada siswa putri (siswi) pada kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio Kab. Lamongan. Perhitungan rumus persentase peningkatan sebesar 19%. Secara menyeluruh penelitian penerapan media *audio visual* pada hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola studi pada siswa putri (siswi) kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio Kab. Lamongan menghasilkan data dalam statistik bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* (video) pada hasil *dribbling* dalam permainan sepak bola pada peserta didik putri kelas VIII

D dengan beda rata-rata *pre- test* dan *post- test* sebesar 0,60 atau apabila dipersentasekan akan di dapat peningkatan hasil *dribbling* sepak bola setelah diberikan pembelajaran video teknik *dribbling* dalam permainan sepak bola sebesar 19%.

Video dalam penggunaan proses belajar mengajar dapat dilihat lebih efektif karena hakikatnya dikarenakan sebuah media pandang dengar (film) merupakan media *audio visual* yang mengandung 2 unsur berupa gambar atau suara. Selain itu bisa menarik perhatian peserta didik agar materi yang disampaikan bisa dipahami dengan baik dan melakukannya saat di lapangan bisa lebih baik lagi. Jadi, rangkuman ini bisa dijelaskan kalau sebuah pembelajaran menggunakan media *audio visual* (video) pengaruhnya sangat signifikan dalam meningkatkan sebuah hasil pembelajaran *dribbling* dengan permainan sepak bola terhadap siswa putri kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio dengan persentase peningkatan 19%.

PENUTUP

Simpulan

Hasil rangkuman yang sudah di jabarkan di bawah ini, telah dijelaskan rangkuman di bawah:

1. Ada pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Putri Kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio Kab. Lamongan), dibuktikan dengan nilai thitung $4,539 >$ tabel $1,699$.
2. hasil data *pre- test* dan *post-test* yang dilakukan selama 4 (empat) kali pertemuan dan 2 (dua) kali perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dari perhitungan tes teknik dasar *dribbling* yang menunjukkan persentase peningkatan sebesar 19%.

Saran

Didasari untuk sebuah rangkuman tersebut, peneliti sudah membeberkan berbagai masukan di bawah:

1. Untuk peserta didik peserta didik putri (siswi) yang tetap mempunyai keahlian dan menghasilkan belajar *dribbling* yang menurun, supaya untuk meningkatkan kemampuannya saat pembelajaran agar sungguh-sungguh diantaranya dapat menggunakan media video *dribbling* dalam permainan sepak bola.
2. Bagi guru agar memberikan pembelajaran tidak menggunakan 1 (satu) alat saja, yang digunakan bisa menggunakan berbagai alat media seperti media video agar siswa putri (siswi) saat pembelajaran lebih aktif dan berinovasi pada saat memulai belajar mengajar, dan peserta didik putri

(siswi) mempunyai tingkat sebuah kemampuan *dribbling* sepak bola yang baik dan bagus.

3. Untuk penulis berikutnya supaya bersemangat untuk dapat mencari berita/info pada penelitian yang terlampir ini, dan apa yang diinginkan supaya bisa menginovasi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashaver. D., & Igyuve. S. M., (2013). The Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning Processes in Colleges of Education Benue State-Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 1(6): 44-55.
- Barnat. W., Konieczna. A., Jastrzebski. Z., & Radziminski. L. (2011). Social, Educational and Sports Character Of Football Academy in Malbork. *Baltic Journal of Health And Physical Activity*. 3(4): 325-332.
- Djamarah., Bahri, S., dan Zain, A (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, D., (2007). *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Shamsuddin. I. M., Arome. A. T., Idris. A. T., Aminu.I. (2018). Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*, 6(2): 33-37.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdikbud: Jakarta.
- Wicaksono. S. A. A., & Darmawan, G. (2018). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6 (2): 198-201.