

## **PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK *PASSING* KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAK BOLA**

**Pragito Sayuti**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, Kipas789@gmail.com

**Junaidi Budi Prihanto**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Permasalahan yang mendasar adalah dalam pembelajaran Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan sepak Bola siswi kelas XI di sekolah SMK PGRI 7 Surabaya terdapat ketidaksesuaian dalam karakter siswi di sekolah tersebut sehingga hasil tes Teknik *Passing* kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola belum memenuhi KKM 70%, oleh karena itu dengan menerapkan media Audio Visual siswi dapat menguasai keterampilan Teknik *Passing* kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola di SMK PGRI 7 Surabaya dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual (Video) karena menurut pengetahuan peneliti siswi kelas XI di SMK PGRI 7 Surabaya belum pernah mendapatkan materi pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang menggunakan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest Desing*. Subjek penelitiannya adalah siswi kelas XI jurusan Akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya yang berjumlah 18 siswi. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa pada saat siswi mendapatkan perlakuan dapat terlihat perbedaan atau pengaruh terhadap hasil belajar Teknik *passing* kaki Bagian Dalam pada permainan Sepak Bola pada siswi kelas XI di sekolah SMK PGRI 7 Surabaya dengan menggunakan media Audio Visual yang dibuktikan oleh hasil uji beda pretest dan posttest menggunakan rumus uji T aspek keterampilan yang menghasilkan Mean pretest 31,686275 dan Sd 7,7616137. Sedangkan Mean posttest 38,29 dan Sd 5,861 yang menghasilkan nilai T 16. Adapun besar peningkatannya adalah 18%. Sedangkan hasil uji beda pretest dan posttest menggunakan rumus uji T aspek pengetahuan yang menghasilkan Median pretest 27 dan posttest 100 yang menghasilkan nilai Z -3,719. Adapun besar peningkatannya adalah 270,37%.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Audio Visual, Hasil Belajar, Teknik *Passing* kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola.

### **Abstract**

The underlying issue is the learning *Passing* Techniques in Foot Part In Soccer Ball Game XI grade student at the school SMK PGRI 7 Surabaya there is a discrepancy in the character of the student in the school so that the results of tests *Passing* Techniques in foot section On Football Games KKM not meet the 70% , therefore by applying the Audio Visual media student can master the skills of Engineering *Passing* feet Inside at Football game. This study aims to determine the learning outcomes *Passing* Technique Leg Inside At Football Game at SMK PGRI 7 Surabaya by using instructional Audio Visual Media (Video) because, according to the researchers knowledge XI grade student at SMK PGRI 7 Surabaya has never obtain learning materials by using the media audiovisual. This research is a descriptive approach to experiment with quantitative research design pretest-posttest One group desing. Subject of research is a class XI student majoring in Accounting at SMK PGRI 7 Surabaya consisting of 18 students. From the results of research in general it can be concluded that when the girls get treated can be seen the difference or effect on learning outcomes *passing* technique feet Inside the football game in class XI student in school SMK PGRI 7 Surabaya by using instructional Audio Visual Media as evidenced by test results different pretest and posttest using the formula T test aspects of the skills that produce Mean pretest 31,686275 and Sd 7,7616137. While the posttest mean 38,29 and sd 5,861 which generate value T 16. The large increase was 18%. While the results of different test pretest and posttest using the formula T test aspects of knowledge which produces Median pretest 27 and posttest 100 which produces Z value -3,719. The large increase is 270,37%.

**Keywords :** Learning Media Audio Visual, Learning Outcomes, Engineering *Passing* feet Inside At Football Game.

## PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, guru dihadapkan dalam situasi dimana seorang guru harus dapat merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar yang bisa membuat siswa dapat aktif dalam hal tersebut. Prinsip ini telah menjadi hakikat proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Sebab unsur pokok belajar mengajar pendidikan jasmani adalah gerak insani. Gerak ini menuntut kegiatan jasmani dan rohani. Namun yang paling pokok dalam proses pembelajaran ini adalah gerak jasmani (Supandi, 1992: 22).

Seringkali seorang guru menghabiskan cukup banyak waktu dalam menjelaskan suatu konsep atau teori dalam proses pembelajaran, misalnya menerangkan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola yang tentunya harus menjelaskan dan memberikan contoh gerakan yang baik dan benar yang pasti memerlukan banyak waktu jika guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa alat bantu apapun. Padahal jika menggunakan alat bantu media audio visual akan lebih menghemat waktu yang disajikan oleh guru (Soepartono, 2000: 17)

Dalam hal ini, untuk mengatasi hal-hal tersebut adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai alat dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media sebagai alat pembelajaran dapat memberikan gambaran informasi yang sangat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Media merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan guru secara verbal (Soepartono, 2000: 14)

Dengan menggunakan alat media pembelajaran yang berupa audio visual dapat lebih menarik perhatian siswa dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru. Karena dapat mengartikan suatu masalah, memberikan konsep yang tidak lengkap menjadi lengkap dan jelas. Media audio visual juga dapat membangkitkan keingintahuan siswa dan menghidupkan suasana kelas, yang lebih penting dapat merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru (Soepartono, 2000: 16)

menurut pengetahuan peneliti selama ini di sekolah SMK PGRI 7 Surabaya tidak pernah menggunakan media audio visual sebagai suatu alat dalam peroses pembelajaran penjas. Walaupun sarana dalam sekolah tersebut sudah bisa dikatakan lengkap akan tetapi sarana tersebut belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, selama ini guru penjas disekolah tersebut hanya memberikan proses pembelajaran yang berupa informasi/ceramah pada saat

proses pembelajaran penjas berlangsung dan setelah itu siswa langsung praktik di lapangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, yaitu "Penerapan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola"

### Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).

### Definisi Media

Media adalah salah satu alat komunikasi dan informasi yang dijadikan sarana penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Definisi Audio

"Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indra pendengaran merupakan alat utama dalam penggunaan media jenis ini" (Musfiqon, 2012: 89).

### Definisi Visual

"Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual" (Lestari & Yulianingsih, 2011: 49)

### Audio Visual

"Audio-visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari sasaran" (Lestari & Yulianingsih, 2011: 58)

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK PGRI 7 Surabaya sebanyak 34 siswi yang terbagi menjadi 2 kelas. Dalam penelitian ini pengambilan sampel secara *Cluster Random Sampling* dan diambil 1 kelas untuk dijadikan sampel dengan cara undian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan cara melakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap pembelajaran Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola dan melakukan *posttest* untuk mengukur kemampuan dan membandingkan peningkatan hasil belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola belakang kaki tekuk siswa setelah

diberikan *treatment* atau perlakuan. Penelitian dilakukan selama 1 bulan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Berdasarkan hasil hitung menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *Statistics* 20, maka dapat dideskripsikan data dari hasil penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Teknik *passing* Kaki bagian Dalam Pada permainan Sepak Bola Aspek Keterampilan Pada Siswi Kelas XI Jurusan Akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya.**

Variabel	N	Mean	Median	Sd	Min-Max
Keterampilan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre Test	31,69	33,00	7,76	25 - 50
	Post	38,29	41,00	5,86	33 - 50
Pengetahuan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre Test	21,18	27	8,38	9 - 27
	Post	97,76	100	6,31	81 - 100

**Tabel 2. Hasil Uji Kenormalan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Pada Siswi Kelas XI Jurusan Akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya**

Variabel	N	K-S Z	Sig	Ket
Keterampilan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre	1,138	0,150	Normal
	Post	1,185	0,121	Normal
Pengetahuan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre	1,663	0,008	Tidak Normal
	Post	2,147	0,000	Tidak Normal

Kesimpulan tidak ada perbedaan antara data yang diuji dengan distribusi normal (distribusi data normal)

Pada variabel hasil belajar keterampilan teknik teknik *passing* kaki bagian dalam hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai Sig lebih besar dari nilai  $\alpha$  (0,55), sehingga dapat disimpulkan bahwa data normal untuk itu analisis akan dilanjutkan dengan uji parametric yaitu uji berpasangan.

Sementara pada variabel hasil belajar pengetahuan teknik *passing* kaki bagian dalam hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai Sig lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak normal untuk itu analisis akan dilanjutkan dengan uji non parametrik yaitu uji Wilcoxon.

**Tabel 3. Hasil Uji Data Nilai Keterampilan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada permainan Sepak Bola Pada Siswi Kelas XI Jurusan Akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya**

Variabel	N	Mean	Sd	N T	Sig
Keterampilan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre	31,69	7,76	16	0,00
	Post	38,29	5,861		

**Hipotesis Uji T Berpasangan**

Karena nilai sig <  $\alpha$  (0,05) maka yang diterima adalah H1, kesimpulan ada perbedaan antara data pretest dan posttest nilai keterampilan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola pada siswi kelas XI jurusan akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya

$$\text{Kenaikan : \% Kenaikan} = \frac{M_d}{M_{pre}} \times 100\% = 18 \%$$

**Tabel 4 Hasil Uji T Data Nilai Pengetahuan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Pada Siswi Kelas XI Jurusan Akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya**

VARIABEL	N	Nilai Z	Nilai Sig
Pengetahuan Teknik <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam	Pre	-	0,00
	Post	3,719	00

Karena nilai sig <  $\alpha$  (0,05) maka yang diterima adalah H1, kesimpulan ada perbedaan antara data pretest dan data posttest nilai pengetahuan Hasil Belajar Teknik *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola pada siswi kelas XI jurusan akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya

$$\text{Kenaikan : \% Kenaikan} = \frac{\text{Median}_d}{\text{Median}_{pre}} \times 100\% = 270.37$$

**Pembahasan**

Dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa terlihat selisih nilai yang berarti, ada perbedaan nilai yang diperoleh sebelum dan setelah diberikannya perlakuan atau diterapkannya media Audio Visual dalam pembelajaran penjasorkes pada siswi kelas XI jurusan akuntansi di SMK PGRI 7 Surabaya. Dalam mengikuti pembelajaran siswi berantusias karena sebelumnya siswi kelas XI SMK PGRI 7 Surabaya belum pernah mendapatkan pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan media Audio visual sehingga dalam mengikuti pembelajaran mereka lebih bersemangat dan termotivasi.

Dalam penelitian ini media yang digunakan media Audio Visual. Dari penghitungan peningkatan hasil belajar aspek keterampilan teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepak bola yaitu dengan cara,  $\% \text{ Kenaikan} = \frac{M_d}{M_{pre}} \times 100\% = 18\%$ . Jadi besar peningkatan hasil belajar aspek keterampilan adalah 18%. Sedangkan hasil belajar aspek pengetahuan teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepak bola yaitu dengan cara  $\% \text{ Kenaikan} = \frac{\text{Median}_d}{\text{Median}_{pre}} \times 100\% = 270,37\%$ . Jadi besar peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan adalah 270,37%

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai kesimpulan penulisan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh pada hasil belajar aspek keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola pada siswi kelas XI di SMK PGRI 7 Surabaya dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual. Dibuktikan oleh hasil uji T pretest Mean 31,69; Sd 7,76 dan posttest Mean 38,29; Sd 5,861; sehingga mendapatkan nilai T 16 dan besar kenaikan tarap signifikan adalah 18%
2. Besar pengaruh terhadap penerapan media Audio Visual terhadap hasil belajar aspek pengetahuan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola pada siswi kelas XI di SMK PGRI 7 Surabaya, Dibuktikan oleh hasil uji T pretest Median 27; posttest median 100; dan nilai Z -3,719 besar kenaikan adalah 270,37%

### Saran

1. Guru dapat menerapkan media pembelajaran Audio Visual sebagai alternative dalam pembelajaran materi passing kaki bagian dalam pada permainan sepak bola
2. Guru dapat menerapkan media yang bias memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada semaksimal mungkin agar pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, Dwi Gunarti & Yulianingsih, Wiwin. 2011. *Media Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Surabaya. Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2011. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya. Unesa University Press-2008.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya. Unesa University Press.

- Mielke, Dani. 2007. *Dasar-dasar sepak bola*. Human kinetics. Bandung.
- Mustaji. 1996. *Media Pendidikan dan Latihan*. Surabaya. University Press IKIP Surabaya
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher
- Munadi, Wahyudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada.
- Munir. 2012. *Multi Media Konsep dan Aplikasi Dalam pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Nur, Mohamad. 2011. *Strategi-strategi Belajar*. Surabaya. Pusat sains dan Matematika Sekolah Unesa
- Pribadi, A Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. PT Dian Rakyat.
- Rumampuk, Borman, Dientje. 1988. *Media Intruksional IPS*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Cakrawala Ilmu
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak bola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Sanjaya, Wina H. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Soepartono, 2000. *Media Pembelajaran*. Surabaya. Departemen Pendidikan Nasional
- Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Surabaya. Depdikbud.
- Suhardi. 1988. *Media Pendidikan Biologi Avertebrata*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.