

Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepakbola (Studi Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Mojokerto)

Stevanus Anggoro Adi Wicaksono *, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,
Universitas Negeri Surabaya

*stevanusanggoro48@gmail.com

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang banyak disukai peserta didik karena sifatnya yang menyenangkan. Dengan pendidikan jasmani kita dapat melatih gerak tubuh agar lebih fleksibel dalam melakukan aktivitas fisik serta dapat memperbaiki kualitas mental dan emosional. Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa kegiatan olahraga yang banyak menggunakan seluruh anggota tubuh, salah satu contoh yaitu sepakbola. Salah satu teknik yang perlu dikuasai dalam permainan sepakbola ialah *dribbling*. Penggunaan Audio Visual dapat dijadikan salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dan pendekatan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Mojokerto. Penentuan pemilihan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Penelitian dilaksanakan pada 05 Februari 2018. Dari hasil analisis perhitungan Kolmogorov-Smirnov Terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan audio visual pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Mojokerto. Dibuktikan dengan hasil t-hitung pengetahuan pre-post $6.508 > t\text{-tabel } 2063$ dengan taraf signifikan 0.000. keterampilan pre-post $9.163 > t\text{-tabel } 2063$ dengan taraf signifikan 0.000. Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan audio visual dengan perhitungan presentase peningkatan untuk nilai pengetahuan sebesar 56% dan untuk nilai keterampilan sebesar 48%.

Kata kunci: Audio visual, *dribbling* dalam permainan sepakbola

Abstract

Physical education is a subject that many learners love because it is fun. With physical education we can train gestures to be more flexible in doing physical activity and can improve mental and emotional quality. In physical education there are several sports activities that many use all members of the body, one example of football. One technique that needs to be mastered in the game of football is *dribbling*. The use of Audio Visual can be one effective way to improve the learning result *dribbling* football. This type of research is a quasi-experimental research and quantitative descriptive approach. The population of this research is all students of class VIII in SMP Negeri 1 Mojokerto. The selection of this research sample using *Cluster Random Sampling* technique. The study was conducted on February 5th, 2018. From the analysis result of Kolmogorov-Smirnov test, there was a significant improvement for the learning outcomes of the football *dribbling* skill through the application of audio visuals on 8th graders of SMP Negeri 1 Mojokerto. It evidenced by the results of t-test knowledge of pre-post $6.508 > t\text{-table } 2063$ with a significant level of 0.000. skills pre-post $9.163 > t\text{-table } 2063$ with a significant level of 0.000. It gave large effect in the entire of the learning outcomes on football *dribbling* skill through the implementation of audio visual with the percentage of the increase for the value of knowledge by 56% and for the skill score of 48%.

Keywords: Audio Visual, *dribbling* in the game of football.

PENDAHULUAN

Olahraga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan olahraga kita dapat belajar berbagai hal seperti kedisiplinan, tanggung jawab, sportifitas serta karakter. Dengan pendidikan jasmani kita dapat melatih gerak tubuh agar lebih fleksibel dalam melakukan aktivitas fisik serta dapat memperbaiki kualitas mental dan emosional.

Dengan pendidikan jasmani peserta didik diharapkan dapat memperoleh berbagai pengalaman baru dan merangsang pola pikir serta dapat lebih memahami terhadap gerak manusia dan pemeliharaan kesegaran jasmani melalui kegiatan fisik. Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa kegiatan olahraga yang banyak menggunakan seluruh anggota tubuh, salah satu contoh yaitu sepakbola. Seseorang hanya dapat bermain

sepakbola dengan baik bila dirinya telah menguasai aktivitas gerak yang benar sesuai dengan teknik dasar dan peraturan permainan. Penguasaan teknik-teknik dasar dalam berbagai aktivitas permainan sepakbola yang diajarkan atau yang dilatih mestinya sudah sejak dini mendapat perhatian serius oleh para guru pendidikan jasmani.

Salah satu teknik yang perlu dikuasai seorang pemain adalah dribbling, teknik ini sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola karena dasar dalam suatu permainan. Adapun tujuan dari menggiring bola menurut Lingling (2008:51) adalah untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau menuju ke ruang terbuka. Dapat disimpulkan menggiring bola sepak yaitu kemampuan seseorang dalam mengelola bola dengan kakinya serta mengulirkannya secara terus menerus ditanah sambil berlari, dan mutlak perlu dikuasai.

Audio visual dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memberi variasi mengajar dan meningkatkan hasil dribbling dalam permainan sepakbola. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam melakukan keterampilan gerak manipulatif serta dapat melakukan gerakan anggota tubuh untuk berpindah tempat.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) (Maksum, 2012: 97).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojokerto yang beralamat di Jalan Gajah Mada No. 143, Balongsari, Magersari, Mojokerto, Jawa Timur. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII Negeri 1 Mojokerto dengan besar populasi 230 siswa.

Sampel yang digunakan ialah *cluster random sampling*. Dalam hal ini kelompok yang dijadikan sampel adalah salah satu kelas VIII SMP Negeri 1 Mojokerto yang akan dilakukan dengan cara undian. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes pengisian angket pengetahuan tentang keterampilan teknik dasar *dribbling* sepakbola
2. Tes *dribbling* Bobby Charlton untuk gerak dasar dribbling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil deskripsi data ini akan membahas tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan.

1. Deskripsi Data

Tabel 1 Distribusi Data Pretest Hasil Belajar Keterampilan *Dribbling* dalam Sepakbola

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min-Max
Kognitif	25	36.40	349	18.68	10-80
Psikomotor	25	41.50	351.17	18.73	25-87.50

Berdasarkan table 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest “Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 36.40, nilai varian sebesar 349, nilai standar deviasi 18.68, nilai paling rendah sebesar 10 dan yang paling tinggi sebesar 80.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 41.50, nilai varian sebesar 351.17, nilai standar deviasi 18.73, nilai paling rendah sebesar 25 dan yang paling tinggi sebesar 87.50

Tabel 2 Distribusi Data Posttest Hasil Belajar Keterampilan *Dribbling* dalam Sepakbola

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min-Max
Kognitif	25	56.80	172.66	13.14	20-80
Psikomotor	25	61.25	286.45	16.92	31.25-93.75

Berdasarkan table 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data posttest “Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 56.80, nilai varian sebesar 172.66, nilai standar deviasi 13.14, nilai paling rendah sebesar 20 dan nilai paling tinggi sebesar 80.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 61.25, nilai varian sebesar 256.45, nilai standar deviasi 16.92, nilai paling rendah sebesar 31.25 dan nilai paling tinggi sebesar 93.75.

2. Uji Hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Data Hasil Belajar Penerapan Audio Visual Terhadap *Dribbling* dalam Sepakbola.

Variabel	Statistic	DF	Sig	Variabel
Hasil Belajar Pretest Pengetahuan	0.682	25	0.741	Hasil Belajar Pretest Pengetahuan
Hasil Belajar Pretest Keterampilan	1.339	25	0.55	Hasil Belajar Pretest Keterampilan
Hasil Belajar Posttest Pengetahuan	1.181	25	0.123	Hasil Belajar Posttest Pengetahuan

Dari table 3 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (Kolmogorof – Smirnof Z) dan signifikan dari data pretest dan posttest lebih besar dari nilai α (5%) atau 0.05 sehingga diputuskan H_a diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal.

b. Uji T dependent

Tabel 4 Hasil Uji T Data Hasil Belajar Penerapan Audio Visual Terhadap Keterampilan *Dribbling* dalam Sepakbola.

	Paired differences				
	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pengetahuan pretest-posttest	-20.400	15.674	-6.508	24	.000
Keterampilan pretest-posttest	-19.75000	10.77710	-9.163	24	.000

Hasil Uji statistic signifikan didapatkan nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima sehingga mempunyai pengaruh yang signifikan tentang penerapan audio visual terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepakbola pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Mojokerto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan audio visual pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Mojokerto. Dibuktikan dengan hasil t-hitung pengetahuan pre-post 6.508 > t-tabel 2063 dengan taraf signifikan 0.000. keterampilan pre-post 9.163 > t-tabel 2063 dengan taraf signifikan 0.000.
2. Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan audio visual

dengan perhitungan presentase peningkatan untuk nilai pengetahuan sebesar 56% dan untuk nilai keterampilan sebesar 48%.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat dari hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut sebagai berikut :

1. Bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan bermain sepakbola dalam melakukan keterampilan teknik dasar *dribbling* sepakbola berdasarkan analisa dalam penelitian ini.
2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan dengan menghubungkan variable lain untuk memperdalam kajian tentang penerapan audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin dan Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Danny Mielke. (2007). *“Dasar-dasar Sepakbola”*. Bandung: Pakar Raya.
- David A. Sadlier, Noel E. O'Connor. (2005). *“Event Detection in Field Sports Video Using Audio-Visual Features and a Support Vector Machine”*. IEEE Transactions On Circuits and Systems For Video Technology, vol. 15, no. 10, October 2005.
- Doosuur Ashaver, Sandra Mwuese Igyuve. (2013). *“The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria”*. IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME), Vol. 1, Issue 6 (May. –Jun. 2013), PP 44-55.
- Elijah Ojowu Ode. (2014). *“Impact Of Audio-Visual (avs) Resources On Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi”*. Vol. 2, No 5, 2014, 195-202.
- Fatemeh Asadi, Shaban Berimani. (2015). *“The Effect of Audio-Visual Materials on Iranian Second Grade High School Students’ Language Achievement. International Journal of Language and Linguistics”*. Vol. 3, No. 2, 2015, pp. 69-75.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartono, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hendra Oktanda. (2017). *“Pengaruh Latihan Shooting Dengan Latihan Imagery Menggunakan Audio Visual (Video) Terhadap Akurasi Shooting/Pleassing Atlet Sepakbola Football”*

Club Uny Academy Usia 15-16 Tahun". (Jurnal online) <http://journal.student.uny.ac.id>. Di akses 19 Desember 2017.

https://dj0j0ofql4htg.cloudfront.net/cms2/image_manager/uploads/News/203124/7/default.jpg (di akses 8 November 2017)

http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2016/02/13/08/30FA8CCC0000578-3441603-image-a-76_1455353906017.jpg (di akses 8 November 2017)

https://1.bp.blogspot.com/T4HUh9xSPsQ/Vq4WeSK2dI/AAAAAAAAACo/dF_nOpSDqtUoKBRO3PJcjVST7AJZBli3wCLcB/s1600/Leo-Messi-Dribbling.jpg (di akses 8 November 2017)

Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pragito Sayuti. (2015). "Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola". (jurnal online) <http://ejournal.unesa.ac.id>. Di akses 19 Desember 2017.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Utsman, Fathor Rachman. (2013). *Panduan Statistik Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.

UURI (Undang-Undang Republik Indonesia) No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Wong Yew Leong. (2008). "The Use Of Audio-Visual Media in The Teaching Of Philosophy in Secondary Schools". Vol. 4, 2008, 36-47, Desember 2008.