Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Volume 11 Nomor 02 Tahun 2023
ISSN : 2338-798X
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING SEPAK BOLA SISWA DI SMAN 1 PURI MOJOKERTO

Dimas Saktia Arisena Ramadhan*, Advendi Kristiyandaru

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

*dimassaktia.19086@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh dari penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola siswa di SMAN 1 Puri Mojokerto , (2) mengetahui besarnya pengaruh dari penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola siswa di SMAN 1 Puri Mojokerto. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan desain *one group pre-test* dan *post-test design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Puri Mojokerto yang berjumlah 432 siswa. Sampel dipilih menggunakan *cluster random sampling* dengan cara pengundian. Pengundian tersebut menghasilkan kelas X-7 yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menerapkan *pre-test* dan *pos-test passing* sepak bola kepada siswa. Analisis data yang digunakan yaitu uji deskriptif, uji normalitas, dan uji *nonparamatrix wilcoxon*. Perhitungan data dibantu dengan SPSS agar dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh dalam penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola. Hasil penelitian ini telah diuji normalitas yang menyimpulkan bahwa terdapat data yang tidak berdistribusi normal. Hasil dari uji *non paramatrix wilcoxon* yaitu nilai sig. (2 tailed) pada aspek pengetahuan dan keterampilan sebesar 0.00 yang berarti < 0.05 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dengan presentase peningkatan sebesar 57% pada aspek pengetahuan dan 9% pada aspek keterampilan.

Kata Kunci: audio visual; hasil belajar; passing; sepak bola

Abstract

This research has a purpose to : (1) determine the effect of the application of audio-visual media on the learning outcomes of students' football passing at SMAN 1 Puri Mojokerto, (2) find out how much influence the application of audio-visual media has on the learning outcomes of students' football passing at SMAN 1 Puri Mojokerto. The type of research used is an experiment using a quantitative approach. The research design used was one group pre-test design and post-test design. The population in this study were all students of class X at SMAN 1 Puri Mojokerto, totaling 432 students. Samples were selected using cluster random sampling by drawing lots. The draw resulted in class X-7 which totaled 33 students. Data collection was carried out by applying the pre-test and post-test of football passing to students. The data analysis used was descriptive test, normality test, and Wilcoxon non-paramatrix test. Data calculations are assisted by SPSS so that the correctness can be accounted for. The results of this study are that there is influence in the application of audio-visual media to the learning outcomes of passing football. The results of this study have been tested for normality which concludes that there are data that are not normally distributed. The results of the Wilcoxon non-paramatrix test are the sig. (2 tailed) on the knowledge and skills aspect of 0.00 which means <0.05 so it can be concluded that there is a significant influence with a percentage increase of 57% on the knowledge aspect and 9% on the skills aspect.

Keywords: audio visual; learning outcomes; passing; football

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani yaitu rangkaian-rangkaian kegiatan dalam suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan fisik, intelektual, keterampilan gerak, dan sikap dari peserta didik melalui gerak tubuh atau aktivitas jasmani agar menjadi individu yang terampil, cerdas, dan berbudi pekerti sehingga dapat berpengaruh pada masa yang akan datang (Mustafa, 2022). Dengan pendidikan jasmani diharapkan peserta didik melakukan aktivitas dan mendapatkan pendidikan agar dapat menumbuhkembangkan sikap dan potensi positif yang ada dalam dirinya masing-masing.

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik peserta didik sehingga dapat memberikan kesehatan secara jasmani dan rohani. Menurut Kristiyandaru et al. (2020), pndidikan jasmani memiliki tujuan yaitu memberikan rangsangan agar terjadi pertumbuhan badan, meningkatkan kecerdasan, membiasakan hidup sehat, dan membentuk pertahanan serta gerak tubuh individu. Di dalam pendidikan jasmani, terdapat beberapa materi pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak tubuh individu. Salah satu materi ajar yang ada pada pendidikan jasmani ialah permainan bola besar. Ada beberapa macam dari permianan boal besar seperti : Bola voli, bola basket, sepak bola.

Sepak bola merupakan permainan bola besar yang tergolong populer dikalangan masyarakat karena mudah untuk dimainkan dan dipelajari. Permainan sepak bola merupakan permainan dua tim yang saling berlawanan yang dimainkan oleh 11 orang termasuk penjaga gawang (Agustina, 2020). Dalam sepak bola, penjaga gawang (*keeper*) diperbolehkan menggunakan seluruh anggota tubuhnya terutama tangan sedangkan pemain tidak diperbolehkan menggunakan tangan kecuali akan melakukan lemparan ke dalam (*throw in*). Tujuan dari permainan sepak bola adalah memasukkan bola ke dalam gawang lawan (Emeral, 2015). Ada beberapa gerak dasar yang ada pada pembelajaran sepak bola yaitu: *Passing*, *driblling*, *shooting*, *heading*, *controlling*.

Passing merupakan gerak dasar yang ada dalam permainan sepak bola yang memiliki tujuan untuk melakukan umpan bola kepada rekan setim agar tim tersebut dapat menguasai jalannya pertandingan. *Passing* adalah terjadinya perpindahan bola dari titik awal ke titik yang dituju (Simanjorang et al., 2021). Fungsi dari *passing* adalah untuk mengoper bola dan berkerja sama dengan tim (Dharmawan & Syafei, 2023). Ada tiga cara dalam melakukan gerakan *passing* yaitu menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki.

Dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran sepak bola, guru diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lengkap dan jelas. Oleh sebab itu, guru harus memiliki metode pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran sepak bola dapat tersamipakan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Mengingat tugas guru yaitu memberikan materi ajar kepada peserta didik dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal dan maksimal. Selain itu, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi, gairah belajar, dan membangkitkan aktivitas siswa melalui metode yang digunakan. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa adalah dengan penerapan media pada proses pembelajaran.

Di dalam Media terdapat perlengkapan fotografi, grafis, dan elektronik untuk menyimpan, mengolah, dan mengkontruksi infromasi dalam bentuk visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021: 8). Bahasa latin media adalah kata medium yang memiliki arti pengantar. Pemanfaatan media sangat penting serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat membantu mengembangkan psikologis peserta didik dalam hal belajar. Media adalah alat pengantar pesan yang berisikan materi dalam kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019: 7). Media pemnbelajaran berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan kepada peserta didik dan memtoivasi peserta didik agar dapat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dirancang sebaik mungkin agar materi pembelajaran yang di sampaikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Salah satu jenis dari media pembelajaran yaitu media *audio visual*. Penerapan media *audio visual* merupakan upaya atau terobosan yang dianggap kreatif dan efektif. Media *audio visual* merupakan media yang didalamnya berisi perpaduan antara gambar serta suara atau dapat disebut dengan media pandang dengar. Ketika merasa kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran, media *audio visual* dapat dijadikan sebagai alat yang digunakan serta divariasikan dalam membantu menyampaikan informasi ketika proses pembelajaran. Media *audio visual* pada sekarang telah meresapi sistem pendidikan sebagai alat yang sangat optimal untuk membantu dalam proses pengajaran.

Adanya media *audio visual* dapat memberikan dampak positif seperti memperjelas dan melancarkan komunikasi atau informasi secara efektif kepada individu. Media *audio visual* dianggap menjadi media interaktif multi-indra dalam menyampaikan pesan

 ISSN : 2338-798X

karena media berisikan gambar, suara, teks, dan video (Idris, 2018). Adapun contoh dari media audio visual yaitu komputer, televisi, video dan slide suara. Menurut Lubis et al. (2019), *audio* dan *visual* berasal dari kombinasi antara komponen-komponen yang saling melengkapi dan menghasilkan pesam gambar dan suara yang menarik. Dengan terobosan ini metode pembelajaran sepak bola di SMAN 1 Puri Mojokerto akan dirasa bervariasi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi khsusunya materi *passing* dan mempunyai semangat belajar.

Inovasi dalam pembelajaran diharapkan dapat timbul karena telah menerapkan media berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Media merupakan salah satu sarana yang tepat untuk mengajarakan keterampilan dan juga pengetahuan peserta didik karena didalamnya mengandung informasi yang disampaikan melalui gambar dan juga suara. Media pembelajaran sangat efektif dan penting digunakan karena tanpa adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan salah satu capaian peserta didik dikarenakan telah mengikuti suatu pembelajaran.

Menurut Harvianto (2021), Perubahan hasil belajar dapat diartikan dengan terjadinya perkembangan dan peningkatan menjadi lebih baik. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil atau tidak setelah dilihat dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil akhir atau prestasi peserta didik karena telah menyelesaikan kegiatan belajar (Sobarna et al., 2020). Penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran sepak bola di SMAN 1 Puri Mojokerto dapat dikatakan sebuah upaya dalam meningkatkan hasil belajar sepak bola peserta didik khususnya pada gerak *passing*.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas yang bersumber dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Puri Mojokerto terutama pada kelas X, menyatakan bahwa peserta didik merasa bosan dan kurang bisa memahami materi yang diajarkan pada pembelajaran *passing* sepak bola. Hal ini dikarenakan penyampaian materi dilakukan secara konvensional. Guru sudah melakukan pengulangan dalam penyampaian materi. Akan tetapi, peserta didik masih belum bisa memahami materi yang diajarkan terutama materi *passing* permainan sepak bola. Mengingat pentingnya materi pembelajaran *passing* sepak bola tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini.

METODE

Sesuai dengan permasalahan yang ada, penelitian ini menggunakan jenis penelitian eskperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Melalui penelitian eksperimen, hubungan sebab akibat antar variabel dapat diketahui dengan penerapan secara ketat. Penelitian eksperimen dicirikan dengan diberikan suatu perlakuan (treatment) kepada objek penelitian. Peneliti harus bisa memastikan bahwa terdapat perubahan pada variabel bebas jika menggunakan penelitian eksperimen (Maksum, 2018). Penelitian eksperimen memiliki beberapa ciri seperti adanya perlakuan kepada objek yang diteliti, mekanisme kontrol, randominasi, dan ukuran keberhasilan. Dikarenakan tidak memenuhi ciri-ciri pada penelitian eksperimen maka jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu.

Desain penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelompok kontrol karena penelitian ini ditujukan untuk mengetahui perbandingan dari hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen (one group pre-test dan post-test design). Pengambilan data dilakukan selama 2 kali pertemuan dan alokasi waktu setiap pertemuan 2x45 menit. Populasi merupakan ruang lingkup yang ada di alam yang berisikan objek maupun subjek dengan karakteristik dan kualitas untuk diamati sehingga dapat ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Sasaran populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Puri Mojokerto yang berjumlah 432 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian yaitu siswa kelas X di SMAN 1 Puri Mojokerto berjumlah 33 yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling.

Pemilihan kelas dilakukan dengan cara pengundian kertas dan memanggil perwakilan setiap kelas untuk mengambil undian tersebut. Isi dari undian kertas tersebut terdapat tulisan eksperimen. Jadi, perwakilan kelas yang mendapatkan undian bertulisan eksperimen akan menjadi kelompok yang diberikan perlakuan berupa pemberian media audio visual. Hasil dari pengundian yaitu kelas X-7 yang mendapatkan kertas berisikan tulisan eksperimen sehingga diberikan perlakuan. Instrumen tes yang dipakai oleh peneliti yaitu tes pengetahuan dan tes keterampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang dijelaskan pada BAB ini merupakan data yang telah didapatkan melalui penelitian tentang media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola.

Tabel 1. Distribusi Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar *Passing* sepak Bola

Variabel	Pre-test			Post-test		
	Mean	SD	Var	Mean	SD	Var
Penge-tahuan	55.75	11.94	142.62	87.48	7.00	49.07
Kete-rampi-lan	50.18	19.97	399.15	54.55	18.33	336.19

Berdasarkan hasil uji deskriptif pada tabel 1 dapat dilihat distribusi dari data *pre-test* gerak *passing* yaitu:

1. Pada *pre-test* aspek pengetahuan menghasilkan mean sebesar 55.75, dengan skor varian sebesar 142.62, skor standart deviasinya sebesar 11.94
2. Pada *pre-test* aspek keterampilan menghasilkan mean sebesar 50.18, dengan skor varian sebesar 399.15, skor standart deviasinya sebesar 19.97
3. Pada *post-test* aspek pengetahuan menghasilkan mean sebesar 87.48, dengan nilai varian sebesar 49.07, standart deviasinya sebesar 7.00
4. Pada *post-test* aspek keterampilan menghasilkan mean sebesar 54.45, dengan nilai varian sebesar 336.19, standart deviasinya sebesar 18.33.

Setelah dilakukan uji deskriptif, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas. Pada uji normalitas, data dikatakan bersdistribusi normal apabila *p-value* >0.05 dan dikatakan tidak normal jika *p-value* <0.05. Uji normalitas yang digunakan ialah *Kolmogorov-smirnov*. Berikut hasil dari uji normalitas data pre-test dan post-test hasil belajar passing sepak bola:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Varia-bel	Kelompok	Tes	Statistic	Sig	Kesim-pulan
Penge-tahuan	Eskperimen	Pre	0.102	0.2	Normal
		Post	0.17	0.016	Tidak Normal
Kete-rampi-lan	Eksperimen	Pre	0.166	0.022	Tidak Normal
		Post	0.169	0.002	Tidak Normal

Dari hasil uji normalitas tersebut, dapat diketahui pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan pada *pre-test* berdistribusi normal dan pada *post-test* tidak berdistribusi normal, sedangkan pada kelompok eksperimen keterampilan data yang dihasilkan pada *pre-test* dan *pos-test* tidak normal. Jika terdapat data yang tidak berdistribusi normal maka untuk mengetahui pengaruh digunakan Uji Non *Paramatrix Wilcoxon*.

Hipotesis statistik yang digunakan pada Uji Non *Paramatrix Wilcoxon* yaitu Ho = tidak ada perbedaan dan Ha = ada perbedaan. Kriteria pengujian Ho yaitu jika sig. < a 0.05 maka ditolak sedangkan jika nilai sig. > a 0.05 maka Ha diterima.

Tabel 3. Uji Data Non Paramatrix Wilcoxon Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan	Pre Post	55.75 87.48	31.73	57%	-5.013	0.00
Keterampilan	Pre Post	50.18 54.45	4.27	9%	-3.842	0.00

Berdasarkan hasil Uji Non *Paramatrix Wilcoxon* pada tabel 3 dapat dilihat bahwa:

1. Pada aspek pengetahuan kelompok eksperimen menghasilkam mean dari *pre-test* sebesar 55.75 dan *post-test* sebesar 87.48 dengan selisih skor rata-rata 31.73 sehingga menghasilkan peningkatan sebesar 57%, nilai Z sebesar -5.013 dan sig 0.00 maka dapat diambil keputusan terdapat pengaruh yang signifikan karena sig < 0.05.
2. Pada aspek keterampilan kelompok eksperimen menghasilkan mean *pre-test* 50.18 dan *post-test* 54.45 dengan selisih skor rata-rata 4.27 sehingga menghasilkan peningkatan sebesar 9%, nilai Z sebesar -3.842 dan sig 0.00 maka dapat diambil keputusan terdapat pengaruh yang signifikan karena sig <0.05.

Menurut hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar passing sepak bola siswa di SMAN 1 Puri Mojokerto. Faktor yang menyebabkan adanya pengaruh adalah pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa video pembelajaran gerak *passing* sebanyak 2 kali. Dari penerapan video pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi khusunya materi *passing* sepak bola. Kelebihan menggunakan video pembelajaran adalah (1) video mengandung unsur gambar bergerak dan suara sehingga dirasa menarik bagi siswa, (2) materi yang diajarkan menjadi lebih jelas karena video dapat diputar kembali.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ISSN : 2338-798X

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil dari rumusan masalah mengenai peneparan media *audio visual* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola siswa di SMAN 1 Puri Mojokerto, maka dapat diketahui kesimpulan penelitian yaitu :

1. Penerapan media *audio visual* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar passing sepak bola yang dibuktikan dengan hasil pengolahan uji hipotesis pada kelompok eksperimen.
2. Pengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepak bola ditunjukkan berdasarkan perhitungan yang diperoleh yaitu pada aspek pengetahuan terjadi peningkatan sebesar 57% dan pada aspek keterampilan terjadi peningkatan sebesar 9%.

Saran

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai bahan evaluasi yang didasari oleh hasil penelitian yang telah dilakukan melalui kesimpulan yang sudah dijelaskan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru-guru khususnya pada pembelajaran PJOK agar lebih memanfaatkan dan membuat metode pembelajaran yang baru seperti penggunaan media pembelajaran audio visual agar peserta didikk dapat dengan mudah menangkap materi yang diberikan, termotivasi, aktif dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya materi sepak bola.
2. Bagi peserta didik yaitu penggunaan media pembalajaran seperti media audio visual dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar pengetahuan dan juga keterampilan khsususnya pada materi sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

Agust ina, R. S. (2020). *Buku Jago Sepak Bola*. Ilmu Cemerlang Group.

Dharmawan, D., & Syafei, M. M. (2023). *Analisis Penerapan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Teknik Dasar Passing Sepak Bola di SMP Negeri 1 Jatibarang*. *6*, 7–12.

Emeral. (2015). Sepak Bola. *Syria Studies*, *7*(1), 37–72.

Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, *4*(1), 1–7.

Kristiyandaru, A., Hartati, S. C. Y., Wibowo, S., Wahyudi, H., Ashadi, K., Wahyudi, H., Himawan, I., Ridwan, M., Wijaya, A., Fitroni, H., Prakoso, B. B., Ardha, A. Al, & Sifaq, A. (2020). *Pendidikan Jasmani Sadarkan Arti Hidupku*,158. Zifatama Jawara.

Lubis, R. M., Saputra, I., Keolahragaan, F. I., & Medan, U. N. (2019). *Penerapan Media Audio Visual dan Variasi Hasil Belajar Smash Bola Voli*. *3*(6), 93–99.

Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 298.

Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8 (9)*, 68–80.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian MediaPembelajaran,Landasan,Fungsi,Manfaat,Jenis-jenis media pembelajaran,dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)* (R. Awahita (ed.). CV Jejak, Anggota IKAPI.

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Simanjorang, E. K., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Video Tutorial Materi Passing Sepakbola Mata Pelajaran Pjokuntuk Kelas X Sma/Smk. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, *8*(3), 99.

Sobarna, A., Hambali, S., & Koswara, L. (2020). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, *1*(1), 1–11.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April).

Tairu Idris, A. (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.

UNESA Universitas Negeri Surabaya