

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *PASSING KAKI* BAGIAN  
DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL PADA PERMAINAN SEPAK BOLA TERHADAP  
SISWA KELAS X IPS 3 SMAN 8  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Strata Satu  
(S1) Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Islam Riau**



**OLEH:**

**Christ Samuel**

**156610781**

**Pembimbing Utama**

**Drs. Zulraflı, M.Pd**

**NIDN. 1026116307**

**PenataMuda/TK.1/III/c/Lektor**

**NPK. 890102132**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2019**

PENGESAHAN SKRIPSI

UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING KAKI* BAGIAN  
DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
PADA PERMAINAN SEPAK BOLA TERHADAP SISWA KELAS X IPS 3  
SMAN 8 PEKANBARU

Dipersiapkan oleh :

Nama : Christ Samuel

NPM : 156610781

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Pembimbing Utama

**Drs. ZULRAFLI, M.Pd**

NIP. 1026116301

Penata/III.c/Lektor

NIDN. 1026116301

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Drs. Diahariyis, M.Pd**

NIP. 19611231 198602 1 001

NIDN. 0020046109

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau  
Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP UIR



**Drs. Sri Amanah, S.Pd., M.Si**

NIP. 19701007 1998303 2 022

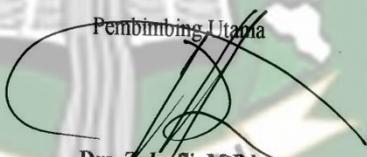
NIDN. 0007107005

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Christ Samuel  
NPM : 156610781  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : "Upaya Peningkatkan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian  
Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Media Audio  
Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas  
X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru"

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama

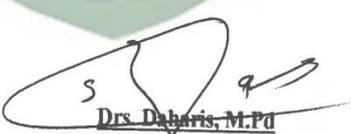
  
Drs. Zulrafi, M.Ed.  
NIP. 1026116301  
NIDN.

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Riau

  
Drs. Daharis, M.Pd.

NIP. 19611231 198602 1 001  
NIDN. 0020046109

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini

Nama : Christ Samuel  
NPM : 156610781  
Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

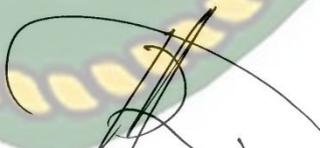
Telah menyelesaikan menyusun Skripsi dengan judul :

**“Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru”**

Dengan surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama



**Drs. ZULRAFLI, M.Pd**  
NPK. 8901021132  
Penata/III.c/Lektor  
NIDN. 1026116301

## ABSTRAK

**Christ Samuel Aritonang, 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Media Audio Visual Pada Siswa SMA Negeri 8 Pekanbaru. Adapun bentuk penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, populasi siswa kelas X Ips 3 SMA Negeri 8 Pekanbaru berjumlah 36 orang. Teknik penelitian ini adalah *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan tes unjuk kerja yaitu melakukan praktek *passing* kaki bagian dalam sepak bola, kemudian hasil tes tersebut dilakukan penilaian. Dari pelaksanaan siklus I dan hasilnya terdapat 28 siswa yang mencapai nilai KKM (78%) dan 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM (22%), Dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkatkan dengan jumlah 33 siswa yang mencapai nilai KKM (91%) dan 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM (9%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam sepak bola melalui media audio visual pada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 8 Pekanbaru dengan peningkatan sebesar (13%).

**Kata Kunci : Media Audio Visual dan Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian Dalam Sepak Bola**

## ABSTRACT

**Christ Samuel Aritonang, 2019. Effort to Improving The Passing Inside Of Foot Ability by Using Audio Visual Media on Fotball Amongst State Senior High School 8 Students.**

This research aims to observe the improvements of student's passing inside of foot in football ability through audio visual media amongst state senior high school 8 students. As for the form of the research is classroom action research, population of students from X Ips 3 of State Senior High School 8 is 36 students. The research technique used is *total sampling*. Data analyzation technique used was test for work which is practical test of passing inside of foot football, after that the test results will be graded. From the execution of cycle I and the results, 28 students reached the passing grade (78%) and 8 students failed to reach the passing grade (22%). Followed by the execution of cycle II and the results increased with 33 students reached the passing grade (91%) and 3 students failed to reach the passing grade (9%). With the results it can be concluded that there is an increase of passing inside of foot in football learning ability through audio visual media amongst students from X IPS 3 of State Senior High School 8 students with an increase of (13%).

**Key Word : Audio Visual Media and Passing Inside Of Foot in Football learning results**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Christ Samuel Antonang  
NPM : 156610781  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pembimbing Utama : Drs. Zulrafi, M.Pd  
Judul : Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian  
Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual  
Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3  
SMAN 8 Pekanbaru

Tanggal	Berita Acara Bimbingan	Paraf
10-10-2018	Acc Judul Proposal	
20-11-2018	Perbaiki Judul, Unjuk Kerja Hanya Kaki Bagian Dalam	
23-11-2018	Gambar Sertakan Nama Pengarang, Hipotesis Tindakan, Daftar Pustaka	
30-11-2018	Rubrik Unjuk Kerja Diperbaiki Acc Untuk Diseminarkan	
11-02-2019	Perlihatkan Video dan Hasil Penelitian	
21-02-2019	Latar Belakang, Hipotesis Tindakan, Grafik	
26-02-2019	Latar Belakang, Grafik	
05-03-2019	Deskripsi Siklus II	
06-03-2019	Acc Ujian Skripsi	

Pekanbaru, 06 Maret 2019  
Wakil Dekan Bidang Akademik

  
**Dr. Sri Annah, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19701007 19983032 022  
NIDN. 0007107005

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Christ Samuel  
NPM : 156610781  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : "Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan di bimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau
3. Jika ditemukan ini skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang undangan yang berlaku

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun

Pekanbaru, Maret 2019



Christ Samuel

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru”. Skripsi ini digunakan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Islam Riau.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Drs. Zulraflin, M. Pd selaku pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Daharis, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Islam Riau.
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Islam Riau yang telah memberikan bimbingan, bekal ilmu pengetahuan dan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

4. Kepala Sekolah SMAN 8 Pekanbaru, yang telah memberikan kesempatan dan kerjasama dalam pengambilan data, studi pendahuluan, dan penulisan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
5. Siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru yang telah bersedia menjadi responden dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibunda Almh. Rosmawar Hutapea, Ayahanda Timbul Aritonang, Abang Agustino Aritonang, Kakak Axl Maya Manopo yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, kasih sayang dan doa yang sangat tulus bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
7. Rekan seperjuangan di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi angkatan 2015 M. Rian Dermawan, Rahmat Hady S. Pd, M. Iqbal Suherman S. Pd selaku guru olahraga SMAN 8 Pekanbaru, yang telah memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Sahabat terkasih, Ns. Yuni Elita Sari S. Kep, yang telah menyediakan banyak waktu untuk memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi kebaikan laporan penulisan ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Pekanbaru, Maret 2019

Penulis

ChristSamuel Aritonang

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	vi
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Pembatasan Masalah .....	3
1.4 Perumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
2. 1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Hakikat Media Audio Visual .....	6
2.1.1.1 Pengertian Media .....	6
2.1.1.2 Pengertian Media Audio Visual.....	10
2.1.1.3 Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual.....	10
2.1.2 Hakikat <i>Passing</i> (Mengumpan).....	14
2.1.2.1 Pengertian <i>Passing</i> .....	14

2.1.2.2 Teknik Dasar <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam.....	15
2. 2 Kerangka Pemikiran.....	17
2. 3 Hipotesis Tindakan.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3. 1 Jenis Penelitian.....	19
Siklus I.....	21
Siklus II.....	24
3. 2 Populasi dan Sampel .....	27
3.2.1 Populasi.....	27
3.2.2 Sampel.....	27
3. 3 Definisi Operasional.....	28
3. 4 Pengembangan Instrumen.....	28
1. Silabus.....	28
2. RPP.....	28
Rubrik Unjuk Kerja <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam.....	29
3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
a. Teknik Observasi.....	30
b. Teknik Kepustakaan.....	30
c. Tes dan Pengukuran.....	30
3. 6 Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Data Hasil Pembelajaran Siklus I.....	32
4.1.2 Data Hasil Pembelajaran <i>Passing</i> Siklus II.....	34
4.2 Analisis Data.....	36
4.2.1 Analisis Hasil Pembelajaran <i>Passing</i> Pada Siklus I.....	36
4.2.2 Analisis Hasil Pembelajaran <i>Passing</i> Pada Siklus II.....	38
4.3 Pembahasan.....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 1.....	7
Bagan 2.....	21



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Rubrik Unjuk Kerja.....	29
Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Siklus I.....	33
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Data Siklus II.....	35
Tabel 3 Distribusi Frekuensi Siswa.....	41



## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
Grafik 1 Histogram Tes Siklus I .....	33
Grafik 2 Histogram Tes Siklus II .....	36



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1..... 15



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Silabus .....	46
Lampiran 2 RPP Siklus I.....	51
Lampiran 3 RPP Siklus II .....	58
Lampiran 6 Dokumentasi Pembelajaran Siklus I	
Lampiran 7 Dokumentasi Pembelajaran Siklus II	
Lampiran 4 Data Hasil Penelitian Pada Siklus I	
Lampiran 5 Data Hasil Penelitian Pada Siklus II	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang diajarkan di lembaga resmi, yakni di sekolah, yang dilaksanakan secara sadar oleh peserta didik, guna meningkatkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan) anak didik. Ketiga hal tersebut merupakan aspek penting dalam pendidikan. Dampak dari ketiga aspek tersebut tidak hanya pada diri peserta didik, namun juga lingkungan, masyarakat, dan juga bangsa. Sejalan dengan itu, dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional Pasal 1 Ayat 11 yakni, olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkepanjangan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan, keterampilan serta kebugaran jasmani.

Berdasarkan tulisan di atas, pendidikan jasmani cenderung mengarah kepada upaya pendidik meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Selain berfungsi sebagai upaya meningkatkan derajat kebugaran peserta didik, pendidikan jasmani juga dapat menjadi wadah bagi peserta didik meningkatkan bakat yang dimiliki guna memperoleh prestasi.

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan jasmani yang diajarkan di SMAN 8 Pekanbaru, yakni sepak bola. Olahraga sepak bola merupakan olahraga yang begitu digemari oleh banyak orang di berbagai belahan dunia. Aktifitas jasmani tersebut merupakan kegiatan yang murah dari segi biaya, fleksibel untuk

tempat, dan tentu menyenangkan untuk dilakukan bagi mereka yang gemar terhadap olahraga sepak bola.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, terdapat teknik *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang diajarkan kepada peserta didik oleh guru olahraga. Teknik tersebut merupakan keterampilan dasar yang belum mampu dilaksanakan secara benar oleh peserta didik. Terdapat beberapa permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, antara lain: (1) Masih ditemukannya peserta didik memiliki keterampilan *passing* kaki bagian dalam yang belum baik (2) Belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal siswa, dan (3) belum adanya pembelajaran *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada siswa SMAN 8 Pekanbaru. Sementara itu, peserta didik kelas X IPS 3 SMAN 8 diwajibkan mencapai nilai minimal yang ditetapkan oleh sekolah, yakni 70.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di sekolah, peneliti berkeinginan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual. Belum adanya guru olahraga menggunakan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas, menjadi salah satu alasan bagi peneliti untuk meneliti mengenai keterampilan *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Selain itu, masih terdapat siswa memiliki keterampilan *passing* yang belum baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut diungkapkan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah SMAN 8 Pekanbaru. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat membuat peserta

didik semakin menarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran audio visual merupakan sumber belajar yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran dalam pelaksanaannya. Video pembelajaran yang nantinya disiapkan guru diharapkan dapat menggugah ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran audio visual, diharapkan tujuan proses pembelajaran yang hendak dicapai dapat terwujud. Selain itu, target yang ingin dicapai, yakni meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam pada olahraga sepak bola dapat tercapai.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan sebelumnya, membuat peneliti untuk meneliti mengenai: **“Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru”**.

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yakni:

1. Masih ditemukannya peserta didik memiliki keterampilan *passing* kaki bagian dalam yang belum baik.
2. Belum tercapainya kriteria ketuntasan minimal siswa dalam pembelajaran sepak bola.
3. Belum adanya pembelajaran *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada siswa SMAN 8 Pekanbaru.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam tulisan ini, peneliti membatasi masalah pada: Upaya Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka secara spesifikasi dapat dikemukakan rumusan masalah yang diteliti adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan keterampilan *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang peneliti lakukan ini adalah :

1. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani khususnya keterampilan *passing* kaki dalam pada permainan sepak bola.

2. Bagi guru olahraga diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan perihal penggunaan sumber belajar dan bahan ajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif.
3. Bagi sekolah sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.
4. Memberikan bahan masukan bagi program studi penjasokesrek FKIP UIR untuk menentukan arah dan kebijaksanaan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
5. Bagi peneliti berikutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk melakukan penelitian pada bidang yang sama.
6. Dapat menjadi bahan perbandingan bagi yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
7. Untuk melengkapi tugas dalam mencapai gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Islam Riau.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

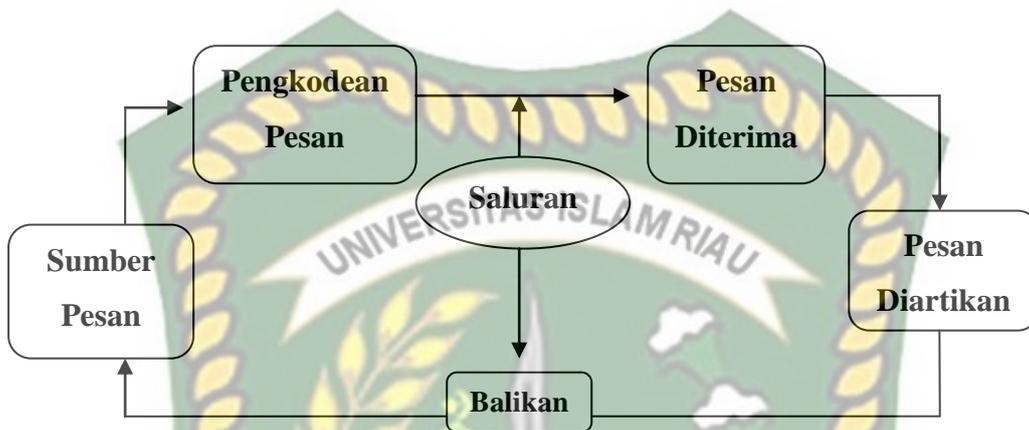
##### 2.1.1 Hakikat Media Audio Visual

###### 2.1.1.1 Pengertian Media

Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas pada proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan media memiliki peran dalam mempengaruhi motivasi, minat, serta atensi peserta didik dalam belajar, dan mampu menghadirkan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik mudah diterima dengan baik.

Criticos dalam Daryanto (2016:4) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Tanpa adanya media, maka pesan yang ingin disampaikan pengirim pesan kepada penerima pesan tidak akan diterima. Hal itu diperkuat oleh pendapat Kempthorn dalam Asyhar, yang menyatakan bahwa pesan yang masih berada dalam pikiran pembicara tidak akan sampai apabila tidak dibantu oleh hadirnya media sebagai perantara (2012:5). Pesan yang hendak disampaikan haruslah dilakukan pengkodean terlebih dahulu. Pengkodean tersebut dapat dilakukan melalui simbol verbal dan non-verbal. Setelah itu, penerima pesan mengartikan informasi yang diterima, yang kemudian diberikan respons kepada pengirim

pesan. Berikut proses terjadinya komunikasi menurut Kempf dalam Asyhar (2012:5):



**Bagan 1.** Asyhar (2012:5)

Menurut Arsyad, media berasal dari bahasa latin, yakni *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar (2010:3). Media menjadi perantara bagi seseorang yang ingin menyampaikan pesan kepada orang yang dituju. Bertambahnya pengetahuan manusia dampak penggunaan media dapat berasal dari berbagai hal, seperti manusia (guru, teman, keluarga), buku-buku yang dibaca, dan juga lingkungan sekitar. Bukan hanya pengetahuan, namun juga sikap dan keterampilan pada manusia juga bertambah kualitasnya dampak dari penggunaan media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely dalam Arsyad, bahwa media dipahami dapat berasal dari manusia, materi, dan lingkungan sekitar (2010:3).

Levi dan Lentz dalam Sutjipto dan Kustandi (2011:22) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Fungsi atensi, yakni membuat peserta didik tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru. Mereka pun akan lebih berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Fungsi afektif, yakni media dalam bentuk gambar dapat menggugah emosi siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Fungsi kognitif, yakni media dalam bentuk gambar memudahkan siswa untuk mengingat materi yang diajarkan oleh guru.
4. Fungsi kompensatoris, yakni memudahkan siswa yang lemah dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk teks.

Sejalan dengan fungsi yang dikemukakan oleh Levi dan Lentz, Asyhar (2012:29) memperkuat pendapat tersebut dengan mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Media sebagai sumber belajar bagi siswa.
2. Fungsi manipulatif, yakni siswa dapat memahami pelajaran dengan menampilkan kembali gambar dan peristiwa sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Fungsi fiksatif, yakni siswa dapat menyaksikan kembali rekaman peristiwa yang telah direkam sesuai kebutuhan pembelajaran.
4. Fungsi psikologis, terbagi dalam beberapa bagian, antara lain:
  - a. Fungsi atensi, yakni kemampuan media dalam menarik perhatian siswa saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.
  - b. Fungsi afektif, yakni media pembelajaran yang digunakan dapat menggugah kondisi emosi siswa, baik itu penerimaan atau penolakan, saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.
  - c. Fungsi kognitif, yakni memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan hadirnya media pembelajaran saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.
  - d. Fungsi psikomotorik, yakni kemampuan keterampilan siswa meningkat dengan hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
  - e. Fungsi imajinatif, yakni kemampuan berpikir imajinasi dari siswa meningkat, yang membuat siswa mampu melahirkan karya kreatif dan inovatif.
  - f. Fungsi motivasi, yakni hadirnya media pembelajaran mempengaruhi keinginan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri.

Selain fungsi, media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Rusman, Deni, dan Riyana (2011:172) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran, antara lain:

1. Proses belajar mengajar akan berlangsung lebih menarik, dan dapat menggugah motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dimaknai oleh siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan belajar yang hendak dicapai.
3. Metode yang digunakan oleh guru lebih bervariasi, tidak hanya melulu pada komunikasi verbal, yang juga membuat siswa tidak mudah jenuh.
4. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak lagi mendengarkan ceramah dari guru, namun juga ikut melakukan pengamatan dan melakukan dalam proses belajar mengajar.

Hadirnya media pembelajaran untuk memudahkan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tentu tidak melupakan kemampuan mengajar guru itu sendiri. Tanpa penggunaan media pembelajaran, akan berdampak pada proses pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai.

#### **2.1.1.2 Pengertian Audio Visual**

Audio visual merupakan alat belajar yang dapat dinikmati menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Video dalam bentuk rekaman merupakan salah satu media dalam audio visual. Penggunaan audio visual dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan agar membantu tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Hadirnya video pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Audio visual bermanfaat bagi relevansi proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas dan di luar kelas. Penggunaan audio visual memungkinkan guru menyiapkan materi pembelajaran secara sistematis. Selain itu, diharapkan audio visual memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan berkualitas.

Audio visual cukup mudah dimiliki. Sutjipto dan Cecep (2011:105) mengemukakan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang

murah dan terjangkau. Alat rekam (*recorder*) merupakan benda yang tidak sulit untuk dimiliki. Jika dikaitkan dengan situasi teknologi pada tahun 2018 ini, begitu banyak alat canggih yang dapat digunakan untuk merekam sebuah peristiwa, misalkan *video camera recorder* dengan berbagai *brand* dan jenis. Merekam menggunakan *smartphone* juga menjadi salah satu langkah yang mudah bagi kita.

Audio visual dapat juga dikatakan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, yang bertujuan untuk menyajikan pesan audio dan visual. Audio visual adalah serangkaian gambar gerak disertai dengan suara yang membentuk satu kesatuan, dirangkai menjadi sebuah alur, terangkum berupa pesan yang hendak disampaikan guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Jadi, media audio visual merupakan sumber belajar yang mengandalkan indera penglihatan serta pendengaran, yang memiliki unsur gambar serta suara, yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

### **2.1.1.3 Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual**

Menurut Rupawati dkk (2016:7) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi” dan Bachtiar (2013:17) dalam skripsinya yang berjudul “Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembelajaran Lompat Jauh Pada Siswa Kelas IV SDN Grobogan 04”, mengemukakan langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran audio visual, sebagai berikut:

**a. Perencanaan**

1. Persiapan sebelum menggunakan media. Pada langkah pertama penerapan media pembelajaran audio visual mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dari ranah afektif. Siswa diajak terlibat melakukan persiapan peralatan dan *setting* kelas sehingga suasana kelas bisa digunakan untuk penerapan media audio visual dengan baik dan menghemat waktu. Siswa menjadi lebih peduli, bertanggungjawab, kreatif, dan peduli lingkungan.
2. Menghendaki prosedur perencanaan yang terstruktur yang membutuhkan pengorganisasian, memperhatikan urutan yang logis, dan integritas terhadap keutuhan pesan.

**b. Memotivasi dan Memberi Informasi**

1. Untuk memotivasi. Teknik dramatis dan menghibur dapat digunakan. Hasil yang diinginkan adalah untuk mendorong minat dan menstimulasi siswa untuk melakukan sesuatu. Hal ini melibatkan pencarian tujuan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
2. Untuk memberikan informasi. Media pembelajaran lebih banyak digunakan untuk presentasi sebelum pelajaran dimulai. Isi dan bentuk presentasi bersifat umum, merupakan pendahuluan, *overview*, laporan atau latar belakang suatu pengetahuan. Boleh juga menggunakan teknik dramatisasi, menghibur dan memotivasi untuk menarik perhatian.

### c. Mengembangkan Tujuan

Pembelajaran yang akan diajarkan bertujuan untuk meningkat tiga aspek pada peserta didik, yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Tujuan Pembelajaran yang hendak diajarkan haruslah menyentuh dan meningkatkan ketiga aspek pada peserta didik tersebut.

### d. Mempertimbangkan *Audience*

Subjek yang hadir dalam pembelajaran haruslah kita ketahui karakteristiknya. Karakteristik tersebut seperti usia, tingkat pendidikan, pengetahuan terhadap subjek, keterampilan, sikap, konteks budaya, dan perbedaan individual. Memperhatikan berbagai karakteristik tersebut, membuat kita mampu menempatkan diri dalam pembelajaran, seperti penggunaan bahasa, ide, dan topik yang hendak diajarkan.

### e. Membuat dan Memilih Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang hendak diperlihatkan kepada peserta didik dapat dibuat sendiri, bergantung pada kebutuhan yang diinginkan. Selain itu, dapat juga mengunggah video pembelajaran yang dibutuhkan di *youtube*, tentu dengan memperhatikan kualitas gambar dan isi.

### f. Perencanaan Teknis

1. Mempersiapkan ruangan tertutup agar cahaya tidak masuk, yang dapat mengganggu pemutaran video pembelajaran.
2. Mempersiapkan *software* dan *hardware* yang dapat mendukung pembelajaran.
3. Mempersiapkan pertanyaan yang sesuai dengan materi video pembelajaran.
4. Memastikan peserta didik dalam kondisi siap mengikuti pembelajaran.

#### **g. Evaluasi**

Evaluasi setelah penggunaan media. Pada langkah evaluasi penggunaan media belajar menunjukkan bahwa langkah ini mempengaruhi hasil belajar siswa yakni psikomotor, kognitif, dan afektif siswa. Pada langkah ini mendorong siswa untuk mendengarkan, memperhatikan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, kecekatan siswa dalam mengangkat tangan, serta sikap siswa dalam memperhatikan dan mendengar uraian materi dari guru. Selain itu pada tahap ini juga bisa untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dalam tayangan.

#### **h. Tindak Lanjut**

Tindak lanjut penggunaan media. Pada langkah tindak lanjut setelah dilakukan evaluasi penggunaan media menunjukkan bahwa langkah ini mempengaruhi hasil belajar afektif dan psikomotor. Hasil belajar ranah afektif siswa tercermin dari kesiapan siswa dalam mempresentasikan jawaban. Hasil belajar psikomotor siswa tercermin dari kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, kesiapan siswa dalam melakukan presentasi, sikap siswa dalam memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan kelompok yang presentasi.

## 2.1.2 Hakikat *Passing* (Mengumpan)

### 2.1.2.1 Pengertian *Passing*

*Passing* dalam bahasa Indonesia memiliki arti, yakni mengumpan. *Passing* lumrah ditemukan dalam bidang olahraga, salah satunya cabang olahraga sepak bola. *Passing* dapat dipahami sebagai kegiatan memberikan operan kepada rekan tim guna mengamankan bola dari lawan, dan juga berfungsi sebagai cara untuk menciptakan peluang serta skor bagi tim. Mengumpan bola atau *passing* dilakukan dengan rekan setim.

Menurut Giffort dalam Sudarto dan Andik Nur Susilo (2017:547), mengumpan adalah keterampilan paling penting untuk dikuasai. Memiliki keterampilan mengumpan (*passing*) yang baik, memungkinkan sebuah tim untuk dapat menciptakan peluang, hingga menciptakan skor. Keterampilan *passing* merupakan hal mendasar dalam sepak bola, dan dan tiap pemain dalam sebuah tim dituntut memiliki hal tersebut agar tim mencetak skor sebanyak mungkin.

Mielke (2003:19) dalam bukunya “Dasar-Dasar Sepak Bola” mengemukakan bahwa *passing* (mengumpan, mengumpan) merupakan seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Dikatakan sebuah “seni” karena membutuhkan kemahiran agar terciptanya umpan-umpan yang indah untuk dinikmati oleh mata para peggemar sepak bola.

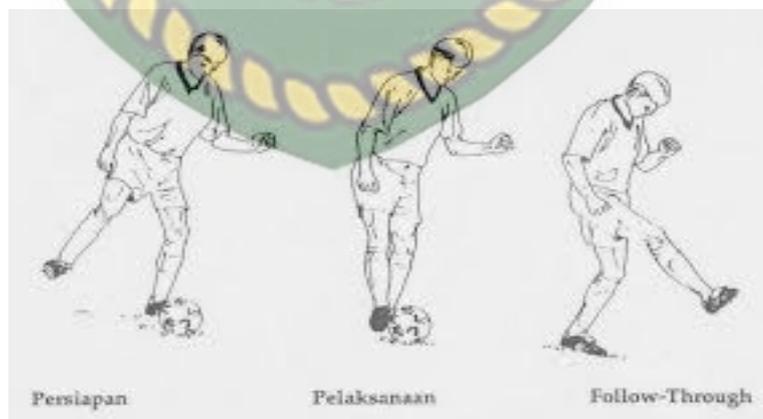
*Passing* dalam bahasa Inggris berasal dari kata *pass*, yang memiliki arti, yakni oper, umpan. Berdasarkan *Collins Dictionary*, *pass* dalam dunia olahraga memiliki arti, yakni *the transfer of a ball from one player to another*. Jika diartikan dalam bahasa Indonesia, yakni mengirimkan bola kepada satu rekan tim

atau lebih. Sementara itu, *Longman Dictionary of Contemporary English* memberikan pengertian yang lebih luas mengenai *pass* (operan) dalam dunia olahraga: *pass is when you kick, throw, or hit a ball to another member of your team during a game*. Jika diartikan dalam bahasa Indonesia, yakni saat anda menendang, melempar, atau memukul bola ke arah rekan tim anda sepanjang pertandingan berlangsung.

### 2.1.2.2 Teknik Dasar *Passing* Kaki Bagian Dalam

Mengumpan (*passing*) menggunakan kaki bagian dalam adalah teknik dasar dalam sepak bola yang dilakukan dengan memberikan operan kepada rekan tim menggunakan kaki bagian dalam. Teknik dasar mengumpan menggunakan kaki bagian dalam merupakan bagian yang penting dalam sepak bola. Terciptanya penguasaan bola dan peluang untuk menciptakan skor didukung oleh keterampilan mengumpan yang baik dari pemain.

Luxbacher (2016:12) dalam bukunya “Sepak Bola” mengemukakan tata cara pelaksanaan *passing* menggunakan kaki bagian dalam:



**Gambar 1.** Luxbacher (2016:12)

A. Persiapan

1. Berdiri menghadap target
2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
3. Arahkan kaki ke arah target
4. Bahu dan pinggul lurus dengan target
5. Tekukkan sedikit lutut
6. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
7. Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
8. Tangan rileks di samping badan untuk mengimbangi saat dilakukan gerakan menyepak bola
9. Kepala tidak bergerak
10. Fokuskan perhatian pada bola

B. Pelaksanaan

1. Tubuh berada di atas bola
2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
3. Jaga kaki agar tetap lurus
4. Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki

C. Gerakan Lanjutan (*Follow Through*)

1. Pindahkan berat badan ke depan
2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola
3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru pendidikan jasmani di SMAN 8 Pekanbaru, masih terdapat peserta didik memiliki keterampilan *passing* kaki bagian dalam yang belum baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan media pembelajaran audio visual juga belum digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola di sekolah. Akibatnya, peserta didik tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran permainan sepak bola.

Agar memiliki keterampilan yang baik dalam melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam perlu didukung oleh sumber belajar yang tepat pula. Media pembelajaran audio visual merupakan perantara sekaligus alat peraga yang diharapkan peserta didik memahami serta melakukan teknik dasar tersebut dengan baik dan benar. Penggunaan media pembelajaran audio visual diharapkan berperan penting dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai media pembelajaran audio visual, tampak bahwa media pembelajaran audio visual diharapkan mampu membantu proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Begitu pula terhadap keterampilan *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.

## 2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran serta permasalahan dalam penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam bentuk pertanyaan penelitian, yakni : Apakah terdapat peningkatan keterampilan *passing* kaki bagian

dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru?



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. John Elliot dalam Berdiati dan Asip Suryadi mengemukakan definisi penelitian tindakan kelas, yakni sebuah proses di mana guru berkolaborasi di antara sesama, mengevaluasi tindakan yang mereka lakukan, mengartikulasi (menegaskan) penerapan nilai-nilai yang mereka anut dalam melaksanakan tugas guru, melakukan refleksi untuk menyadari kelemahan-kelemahan teoritis yang mereka gunakan, menguji coba strategi baru untuk meyakinkan bahwa praktik yang mereka lakukan sudah sesuai dengan rambu-rambu, mencatat dampak dari pekerjaan dalam bentuk yang mudah dipahami guru lain, kemudian membangun teori mengenai praktik pembelajaran melalui pengalaman praktis (2018: 86). Dapat dikatakan penelitian tindakan kelas bukan melulu mengenai hasil belajar dari para peserta didik, melainkan juga mengenai tugas para guru sebagai pendidik.

Pihak yang memiliki niat untuk melakukan penelitian tindakan kelas, dapat melihat bagaimana realitas proses belajar mengajar saat sedang berlangsung. Penelitian tindakan kelas berguna bagi proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif. Hal tersebut senada dengan pernyataan Supardi dalam Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2014:102) yang mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

Penelitian tindakan kelas akan berjalan baik jika dilaksanakan dengan baik pula. Hal tersebut dikemukakan oleh Kunandar (2011:41), bahwa penelitian tindakan kelas memiliki peranan penting serta strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran jika diimplementasikan dengan baik. Pihak yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas mencoba mendeteksi dan memecahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar, yang kemudian dilanjutkan dengan perbaikan.

Kunandar mengemukakan prosedur penelitian tindakan kelas, antara lain (2011: 96):

1. Perencanaan, berisikan identifikasi masalah serta penetapan alternatif pemecahan masalah, yang terdiri dari merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, menentukan pokok bahasan, mengembangkan skenario pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, mengembangkan format evaluasi, dan mengembangkan format observasi pembelajaran.
2. Tindakan, yakni menerapkan tindakan yang mengacu kepada skenario pembelajaran.
3. Pengamatan, yakni melakukan observasi dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan format.
4. Refleksi, yakni melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, meliputi evaluasi mutu, jumlah serta waktu dari setiap macam tindakan, melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran, memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Arikunto mengemukakan bagaimana prosedur dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut (2016:42):



**Bagan 2.** Arikunto (2016:42)

Dalam penelitian ini, penulis akan menerapkan pelaksanaan untuk memberikan dampak terhadap siswa. Jika permasalahan tidak selesai pada siklus I, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Peneliti juga akan bekerja sama dengan guru pendidikan jasmani di sekolah untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengajar teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola di SMAN 8 Pekanbaru. Berikut kegiatan yang akan dilakukan pada setiap tahap:

## A. Siklus I

### 1. Perencanaan

- a. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran, seperti penggunaan *in-focus*.
- b. Menyiapkan contoh perintah untuk melakukan tindakan secara jelas.

- c. Menyiapkan bahasan observasi dan mempersiapkan semua alat yang dibutuhkan.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Melakukan pemanasan.
- b. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai dari tiap materi pembelajaran.
- c. Menjelaskan pelaksanaan melalui media audio visual beserta contoh pelaksanaan.
- d. Membimbing pelaksanaan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

Berikut pelaksanaan tindakan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola:

- a) Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dipahami kepada siswa mengenai *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola menggunakan media pembelajaran audio visual.
- b) Memancing siswa dengan berbagai pertanyaan yang berhubungan dengan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- c) Agar siswa lebih memahami materi yang sedang diterangkan, guru memerintahkan salah satu atau dua siswa sebagai peraga melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

- d) Guru mempraktikkan tahap persiapan untuk melakukan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- e) Guru mempraktikkan tahap gerakan untuk melakukan teknik *passing* kaki dalam permainan sepak bola.
- f) Guru mempraktikkan gerakan lanjutan (gerakan akhir) teknik *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola.
- g) Meminta siswa untuk mempraktikkan teknik *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola sesuai dengan intruksi dari guru.
- h) Siswa lainnya memperhatikan gerakan yang sedang diperagakan dengan seksama.

### 3. Observasi (Pengamatan)

- a. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- b. Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- c. Mencatat hasil analisis cara mengorganisasikan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- d. Mendokumentasikan cara pemanfaatan media audio visual yang digunakan.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini, refleksi merupakan suatu tahap kegiatan untuk mengemukakan kembali segala hal yang telah dilakukan. Refleksi

merupakan kegiatan yang tepat setelah guru selesai melakukan tindakan, kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk mendiskusikan pelaksanaan rancangan tindakan yang telah dilaksanakan. Tujuan dari kegiatan refleksi, yakni untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, sesuai atau tidak dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Melalui hasil refleksi yang telah dilakukan akan membuat kita menentukan perencanaan yang tepat untuk siklus selanjutnya.

Pada siklus berikutnya, kegiatan yang dilakukan serupa dengan siklus pertama, namun kegiatan pada siklus ini terdapat berbagai tambahan perbaikan dan pelaksanaan pada siklus yang telah dilakukan sebelumnya, yang juga didasarkan pada refleksi yang telah dilakukan pada siklus pertama.

#### 5. **Penilaian**

Setiap selesai melakukan pelaksanaan siklus, dilakukan tes untuk memperoleh hasil kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

### B. **SIKLUS II**

#### 1. **Perencanaan**

- a. Menetapkan materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- b. Menyusun instrumen penelitian dan lembar observasi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

- c. Menyusun lembar evaluasi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- d. Menyusun lembar refleksi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- e. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II ini, tindakan kelas akan disesuaikan dengan hasil refleksi. Sebagai prediksi langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

- a. Memberi petunjuk atau penjelasan serta kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- b. Memberikan informasi mengenai *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola dengan bahasa yang mudah dipahami kepada siswa melalui media pembelajaran audio visual.
- c. Agar siswa lebih memahami materi *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola yang sedang diterangkan, guru meminta salah satu atau dua siswa sebagai peraga.
- d. Memberi contoh melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola, yang kemudian meminta siswa melakukannya kembali.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

- f. Melakukan pendinginan.
- g. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan tentang teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- h. Melakukan observasi dan evaluasi melalui lembaran observasi yang telah disediakan.
- i. Mencatat hasil dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.
- j. Membuat kesimpulan.

### 3. Observasi (Pengamatan)

- a. Mengamati pengembangan dan pengorganisasian materi pengajaran *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- b. Mencatat berbagai hal yang dinilai menarik selama observasi.
- c. Pemantauan dalam jenis kegiatan pengajaran *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- d. Mendokumentasikan penggunaan alat bantu atau media audio visual sesuai dengan kompetensi.
- e. Mengamati pelaksanaan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- f. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.
- g. Mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari semua proses pelaksanaan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

#### 4. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan menjadi bahan referensi yang digunakan untuk perubahan, perbaikan dan peningkatan pengajaran.

#### 5. Penilaian

Melakukan tes untuk memperoleh hasil teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

### 3.2 Populasi dan Sampel

#### 3.2.1 Populasi

Menurut Kurniawan dalam Sudaryono (2016:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek serta subjek, yang memiliki kualitas dan karakteristik, yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru. Jumlah siswa, yakni 36 orang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 17 siswi perempuan. Jumlah siswa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 1.**Populasi pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	X IPS 3	19	17	36 siswa

Sumber : SMAN 8 Pekanbaru

#### 3.2.2 Sampel

Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Sudaryono (2016:120), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi. Dalam penelitian ini, sampel merupakan keseluruhan dari populasi yang berjumlah 36 orang.

### 3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan pembatasan pengertian judul sebagai berikut:

1. Media pembelajaran audio visual adalah perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan dalam pelaksanaannya.
2. Mengoper atau mengumpan (*passing*) menggunakan kaki bagian dalam adalah teknik dasar dalam sepak bola yang dilakukan dengan memberikan umpan kepada rekan tim menggunakan kaki bagian dalam.

### 3.4 Pengembangan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Silabus

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut, maka silabus mata pelajaran PJOK yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator, penilaian, alokasi waktu dan alat.

- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun untuk 2 kali pertemuan. Tiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, indikator, tujuan

pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat serta sumber dan penilaian yang berpedoman pada langkah pembelajaran media audio visual.

**Tabel 1.** Rubrik Unjuk Kerja *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola

Materi	Aspek yang dinilai	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
<b>Teknik Dasar <i>Passing</i></b>						
<b>Tahap Persiapan</b>	1. Berdiri menghadap target, letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola					
	2. Tangan rileks disamping badan, ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang					
<b>Tahap Gerakan</b>	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan					
	4. Tendang bagian tengah bola dengan samping dalam kaki					
<b>Gerakan Akhir</b>	5. Pindahkan berat badan ke depan, gerakan searah dengan bola					
	6. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus					
<b>Total</b>						<b>24</b>

Sumber: Luxbacher (2016: 12)

Setiap item pada kolom di atas diisi dengan rentangan nilai 1-4, dengan nilai maksimal 24.

Keterangan:

4 = Apabila melakukan gerakan teknik *passing* kaki bagian dalam dengan sangat baik.

3 = Apabila melakukan gerakan teknik *passing* kaki bagian dalam dengan baik.

2 = Apabila melakukan gerakan teknik *passing* kaki bagian dalam dengan sedang.

1 = Apabila melakukan gerakan teknik *passing* kaki bagian dalam dengan kurang.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian:

a. Teknik Observasi

Penulis mengamati secara langsung objek yang diteliti, lalu mencatat berbagai kejadian yang dilakukan peserta didik..

b. Teknik Kepustakaan

Teknik kepustakaan digunakan untuk memperoleh informasi tentang penjelasan teori yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian, yang diteliti sehingga dapat menunjang dan mendukung landasan teori dalam penelitian ini.

c. Tes dan Pengukuran

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan dua tes, yakni berupa tes tertulis dan praktik. Teknik tes tertulis digunakan untuk menjanging data berkaitan dengan teknik *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola, sedangkan pada praktik menggunakan teknik observasi.

### 3.6 Teknik Analisis Data

1. Teknik *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola

Guna mengetahui kemampuan *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola, maka dilakukan tes unjuk kerja, yakni melakukan praktik *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Hasil tersebut diberikan penilaian, yang kemudian dilakukan perhitungan melalui rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## 2. Ketuntasan Belajar.

Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan keterampilan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola.

Rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar sebagai berikut:

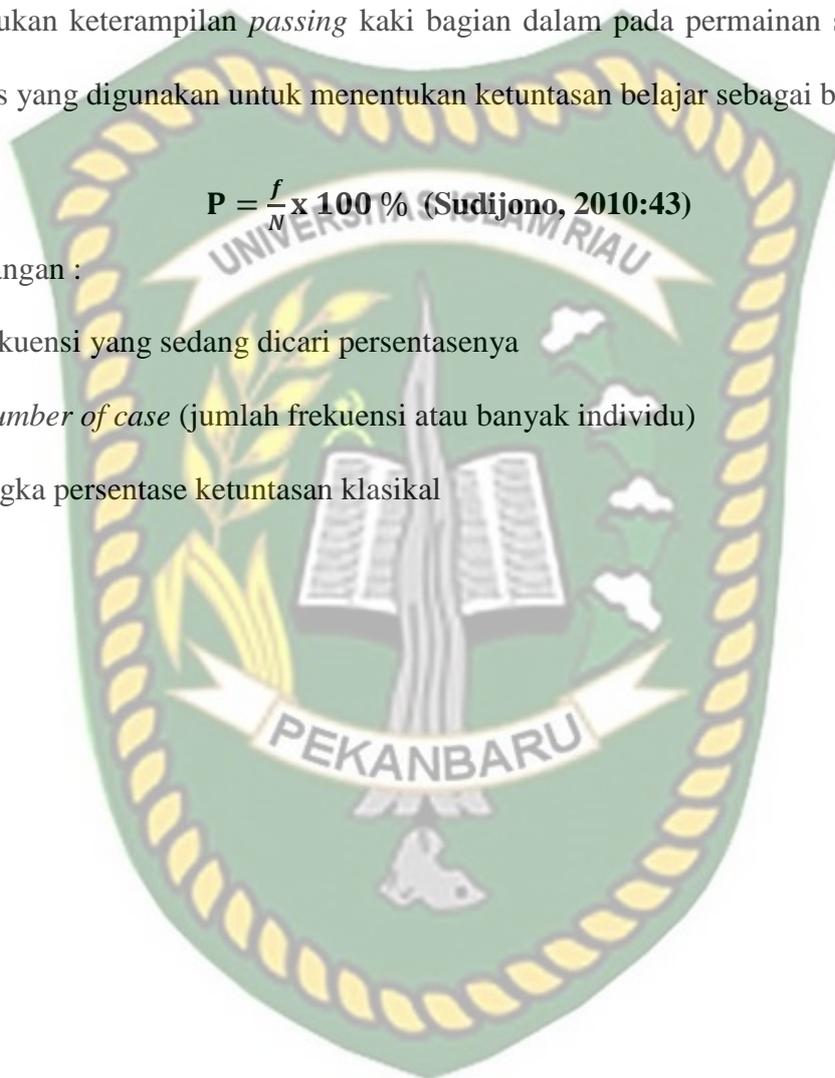
$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \text{ (Sudijono, 2010:43)}$$

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *number of case* (jumlah frekuensi atau banyak individu)

P = angka persentase ketuntasan klasikal



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan keterampilan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap siswa X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru, diperoleh hasil pengolahan data, sebagai berikut:

##### 4.1.1 Data Hasil Pembelajaran *Passing* Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru Pada Siklus I

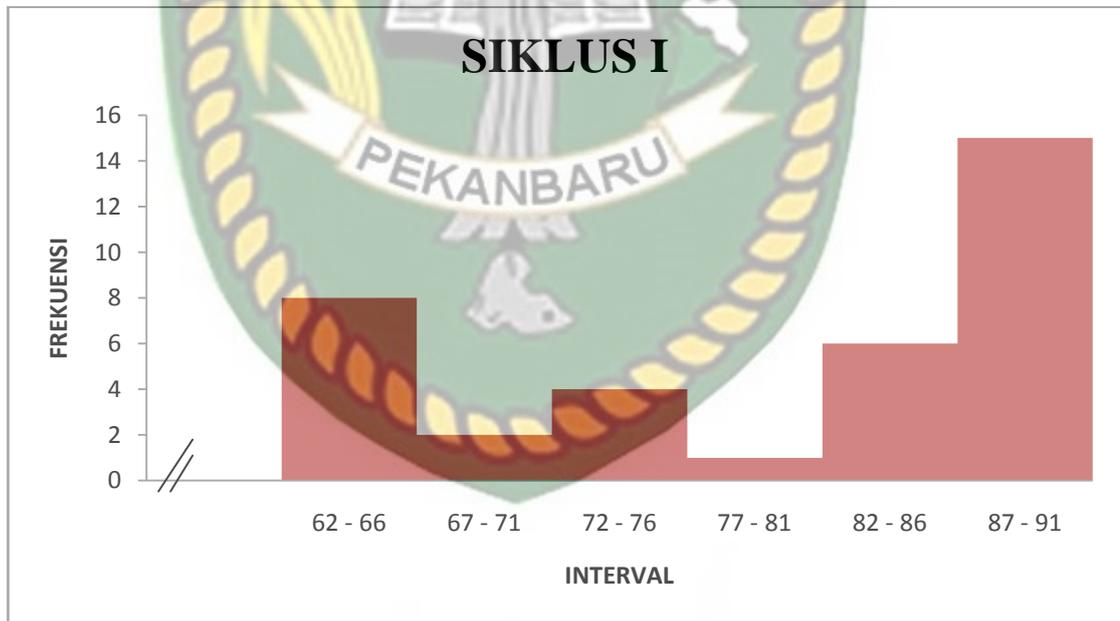
Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru pada siklus 1, diperoleh data dengan angka tertinggi, yakni 91, dan angka terendah, yakni 62.

Pada pelaksanaan siklus I, diperoleh kelas interval, antara lain: Kelas interval antara 62 – 66 dengan 8 siswa jumlah nilai presentase 22.22%, nilai interval antara 67 – 71 dengan 2 siswa jumlah nilai presentase 5.56%, nilai interval antara 72 – 76 dengan 4 siswa jumlah nilai presentase 11.11%, nilai interval antara 77 – 81 dengan 1 siswa jumlah nilai presentase 2.77%, nilai interval antara 82 – 86 dengan 6 siswa jumlah nilai presentase 16.67%, nilai interval antara 87 – 91 dengan 15 siswa jumlah nilai presentase 41.67%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus I.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Data Siklus I Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	62 – 66	8	22,22%
2	67 – 71	2	5,56%
3	72 – 76	4	11,11%
4	77 – 81	1	2,77%
5	82 – 86	6	16,67%
6	87 – 91	15	41,67%
<b>JUMLAH</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil distribusi hasil pembelajaran siklus I pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru dalam bentuk diagram.



**Grafik 1.** Histogram Hasil Pembelajaran Siklus I Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus I, masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, dilaksanakan pembelajaran pada siklus II. Adapun tahapan pada siklus II tersebut, antara lain:

1. Perencanaan, meliputi: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran.
2. Pelaksanaan, meliputi: menunjukkan video pembelajaran kepada siswa di kelas, sesuai dengan kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.
3. Observasi, meliputi: mengamati pelaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mendokumentasikan hasil pembelajaran.
4. Refleksi, meliputi: mengemukakan kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Selanjutnya, hasil pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

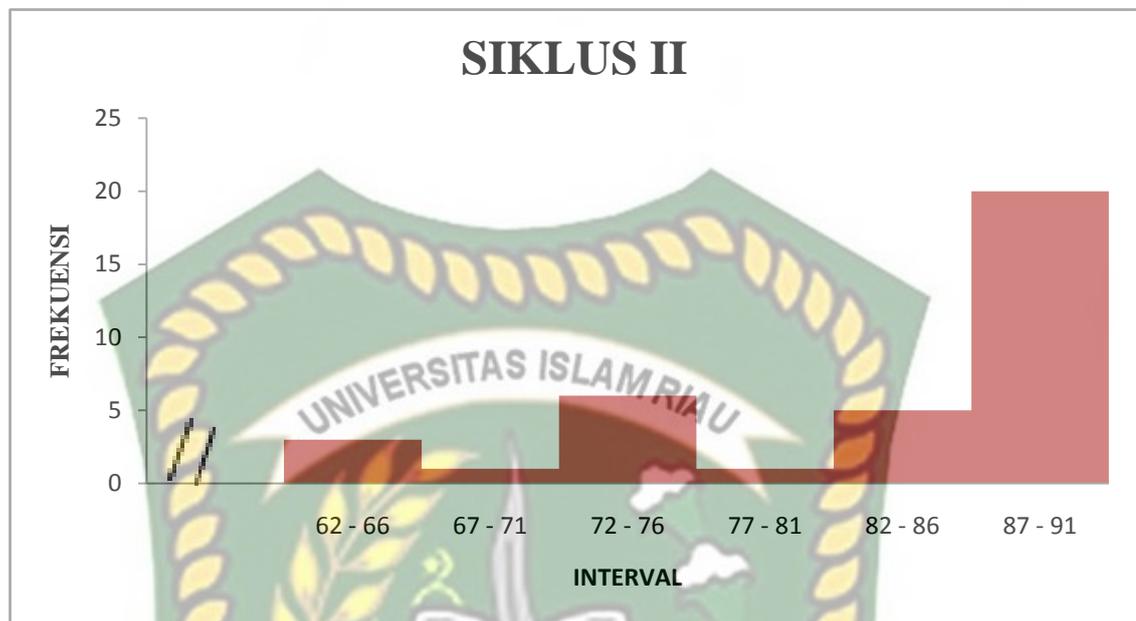
#### **4.1.2 Data Hasil Pembelajaran Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN Pekanbaru Pada Siklus II**

Selanjutnya, siklus II dilakukan karena masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, dilakukannya siklus II bertujuan agar siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data dengan angka tertinggi, yakni 91 dan angka terendah, yakni 62.

Pada pelaksanaan siklus II, diperoleh kelas interval, antara lain: Kelas interval antara 62 – 66 dengan 3 siswa jumlah nilai presentase 8.33%, nilai interval antara 67 – 71 dengan 1 siswa jumlah nilai presentase 2.78%, nilai interval antara 72 – 76 dengan 6 siswa jumlah nilai presentase 16.66%, nilai interval antara 77 – 81 dengan 1 siswa jumlah nilai presentase 2.78%, nilai interval antara 82 – 86 dengan 5 siswa jumlah nilai presentase 13.89%, nilai interval antara 87 – 91 dengan 20 siswa jumlah nilai presentase 55.56%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus II.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Data Siklus II Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	62– 66	3	8,33%
2	67 – 71	1	2,78%
3	72 – 76	6	16,66%
4	77 – 81	1	2,78%
5	82 – 86	5	13,89%
6	87 – 91	20	55,56%
<b>JUMLAH</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>



**Grafik 2.** Histogram Hasil Pembelajaran Siklus II Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

## 4.2 Analisis Data

### 4.2.1 Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru Pada Siklus I

Berdasarkan hasil pembelajaran *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru, yang dilakukan pada siklus I terhadap 36 siswa, diperoleh siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni berjumlah 28 orang dengan jumlah nilai persentase 78%, sementara itu, siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 8 orang dengan nilai persentase 22%.

Pada tahap persiapan, berdiri dengan kedua kaki dalam posisi melangkah. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh siswa, yakni 119. Skor 3 menjadi skor

tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 23. Sementara itu, skor 4 diperoleh siswa dengan jumlah 12 orang, skor 2 diperoleh siswa dengan jumlah 1 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa memperoleh skor tersebut. Pada tahap persiapan, tangan rileks di samping badan, ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 113. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 29 orang. Sementara itu, skor 4 diperoleh oleh siswa dengan jumlah 6 orang, skor 2 dengan jumlah 1 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya.

Pada tahap gerakan, ayunkan kaki yang akan menendang ke depan. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh oleh siswa, yakni 119. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh dengan jumlah 21 orang, skor 4 dengan jumlah 13 orang, skor 2 dengan jumlah 2 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya. Pada tahap gerakan, tendang bagian tengah bola dengan samping kaki bagian dalam. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh oleh siswa, yakni 112. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 16 orang, skor 4 dengan jumlah 12 orang, skor 2 dengan jumlah 8 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa memperolehnya.

Pada tahap gerakan akhir, pindahkan berat badan ke depan, gerakan searah dengan bola. Jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh, yakni 111. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan jumlah 19 orang, skor 4 dengan jumlah 10 orang, skor 2 dengan jumlah 7 orang, dan tidak satu pun siswa yang memperoleh skor 1. Pada tahap gerakan akhir, Gerakan akhir berlangsung dengan mulus. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 111.

Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan jumlah 19 orang, skor 4 dengan jumlah 10 orang, skor 2 dengan jumlah 7 orang, dan tidak satu pun siswa yang memperoleh skor 1.

Pada tahap siklus I ini, masih ditemukan siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, siklus II perlu dilakukan agar tercapainya tujuan perbaikan pembelajaran yang diinginkan, yakni upaya meningkatkan keterampilan *passing* kaki bagian permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.

#### **4.2.2 Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru Pada Siklus II.**

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus II, terdapat peningkatan pada keterampilan *passing* kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap 36 siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 33 orang, dengan jumlah nilai persentase 91%, dan yang belum mencapai KKM menjadi 3 orang, dengan jumlah persentase 9%.

Pada tahap persiapan, berdiri menghadap target, letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh siswa, yakni 120. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan jumlah 22 orang, skor 4 dengan jumlah 13 orang, skor 2 dengan jumlah 1 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya. Pada tahap persiapan, tangan rileks di samping badan, ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang.

Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh siswa, yakni 122. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 20 orang, skor 4 dengan jumlah 15 orang, skor 2 dengan jumlah 1 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya.

Pada tahap gerakan, ayunkan kaki yang akan menendang ke depan. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 124. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 20 orang, skor 4 dengan jumlah 16 orang, serta skor 2 dan 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya. Pada tahap gerakan, tendang bagian tengah bola dengan samping dalam kaki. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 123. Skor 4 dan 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa, dengan masing-masing berjumlah 17 orang, skor 2 dengan jumlah 2 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya.

Pada tahap gerakan akhir, pindahkan berat badan ke depan, gerakan searah dengan bola. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 121. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan jumlah 17 orang, skor 4 dengan jumlah 16 orang, skor 2 dengan jumlah 3 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya. Pada akhir gerakan akhir, gerakan akhir berlangsung dengan mulus. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh oleh siswa, yakni 122. Skor 3 menjadi skor tertinggi dengan jumlah 20 orang, skor 4 dengan jumlah 15 orang, skor 2 dengan jumlah 1 orang, dan skor 1 tidak satu pun siswa yang memperolehnya.

### 4.3 Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran audio visual memberikan dampak pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Video pembelajaran *passing* kaki bagian dalam yang diberikan oleh guru membuat perhatian mereka beralih kepada media pembelajaran tersebut. Peningkatan pembelajaran merupakan dampak dari penggunaan media pembelajaran audio visual. Minat peserta didik tergugah, yang akhirnya berdampak pada peningkatan pembelajaran yang diinginkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I, yang dilakukan pada 36 siswa, diperoleh bahwa belum tercapainya ketuntasan klasikal. Siswa yang berhasil mencapai KKM berjumlah 28 orang dengan persentase 78%, sedangkan yang belum mencapai KKM, yakni berjumlah 8 orang dengan persentase 22%. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II yang dilakukan pada 36 siswa, diperoleh hasil 33 orang berhasil mencapai KKM dengan persentase 91%, sedangkan 3 orang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal, dengan persentase 9%. Berikut tabel distribusi untuk melihat frekuensi ketuntasan pada siklus I dan II.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
SIKLUS I	28	78%	TUNTAS
	8	22%	TIDAK TUNTAS
SIKLUS II	33	91%	TUNTAS
	3	9%	TIDAK TUNTAS

Terjadinya peningkatan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam pada sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru merupakan dampak dari penggunaan media pembelajaran audio visual. Melalui media pembelajaran audio visual, terjadi peningkatan pembelajaran dalam jumlah persentase 13%, setelah yang terjadi pada pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 28 orang. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 33 orang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterampilan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut: “Terdapat Peningkatan Keterampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru”. Hal tersebut tampak pada pelaksanaan siklus I terdapat 28 siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 78%. Oleh karena itu, dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 33 orang dengan persentase 91%.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis perlu memberikan saran kepada para guru, sebagai berikut:

1. Guru. Diharapkan adanya penggunaan media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Tentu dengan video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
2. Siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual memberikan dampak, yakni terjadinya peningkatan hasil pembelajaran pada keterampilan dasar siswa. Para siswa dapat menggunakan media

pembelajaran audio visual sebagai sumber belajar mereka guna meningkatkan keterampilan dasar dalam pendidikan jasmani.

3. Sekolah. Mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan konteks sekolah dan perkembangan zaman.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bachtiar, Chamdani Lukman. 2013. *Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pembelajaran Lompat Jauh Pada Siswa Kelas IV SDN Grobogan 04 Kabupaten Grobogan*. Universtias Negeri Semarang.
- Berdiati, dan Asip Suryadi. 2018. *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, dan Ishak Abdulhak. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dictionary, Collins. 2018. *Football Terms Used In Association Football*. Diakses Tanggal 15 November 2018 dari <https://www.collinsdictionary.com/wordlists/football-terms-used-in-association-football>.
- Kemenpora. 2007. *UU RI NO 3 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2007 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Bandung: Fokusindo Mandiri.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Luxbacher, Joseph. 2016. *Sepak Bola Terjemahan Agusta Wibawa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2003. *Dasar-Dasar Sepak Bola Terjemahan Pakar Raya*. USA. Human Kinetics Inc.
- Online, LDOCE. 2018. *Meaning Of Pass*. Diakses Tanggal 15 November 2018 dari <https://www.ldoceonline.com/dictionary/pass>
- Rusman, Deni, dan Riyana, Cepi. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Rupawati, Noviani, dan Nugroho. 2016. *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*. Universitas Sebelas Maret.

Sudarso, dan Andik Nur Susilo. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Passing dan Stopping Sepak Bola*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, Hal 542-553.

Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sutjipto, dan Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

