

**PENGARUH MEDIA AUDIO-VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN  
PASSING DAN STOPPING BOLA DALAM PERMAINAN  
SEPAKBOLA PADA ANAK U-17  
SSB BIMBA WONER  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Strata Satu (S1)  
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Islam Riau*



**OLEH**

**TRI PATRIA RH**  
**NPM. 146610407**

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Novri Gazali, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 1017118702

**Romi Cendra, S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 1016058703

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2019**

## ABSTRAK

**Tri Patria RH, 2019. Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru yang berjumlah 21 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* sehingga jumlah sampel pada penelitian ini ada 21 orang. Instrumen tes yang digunakan *pree test* dan *post test passing* dan *stopping* bola. Teknik analisa data yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru dengan  $t_{hitung} = 8,05 > t_{tabel} = 1,725$  dengan peningkatan latihan sebesar 43.90%

**Kata kunci:** *Media Audio-Visual Keterampilan Passing dan Stopping Bola*

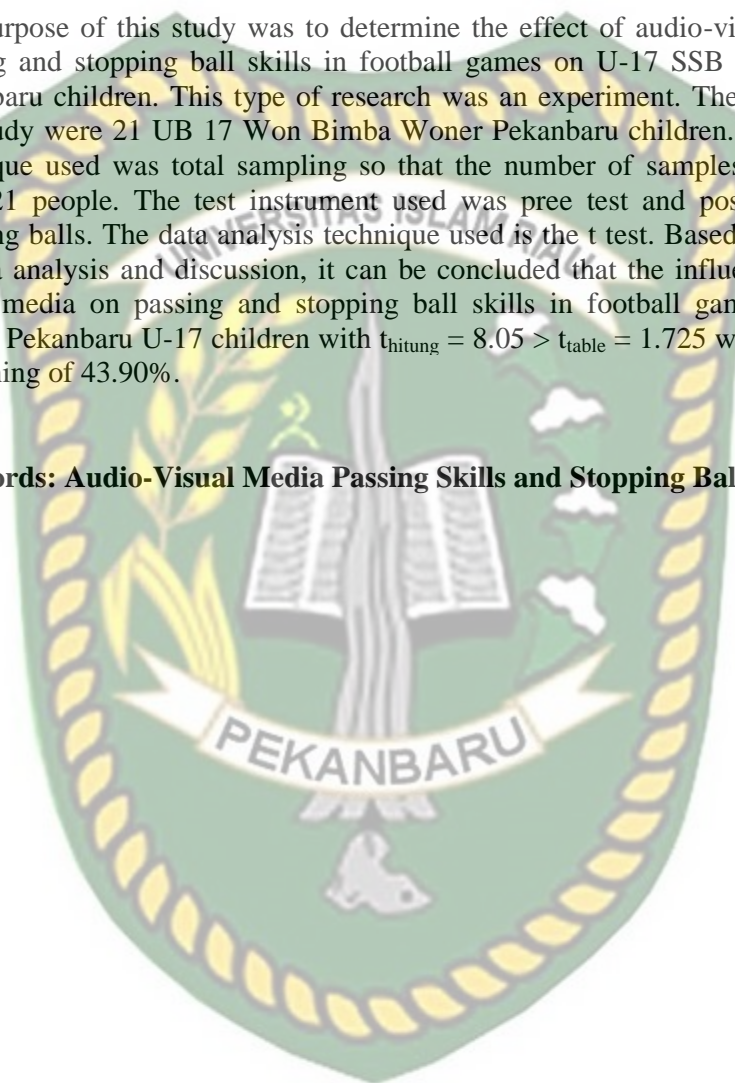


## ABSTRACT

**Tri Patria RH, 2019. Effects of Audio-Visual Media on Passing and Stopping Ball Skills in Soccer Games in Pekanbaru's Bimba Woner U-17 Children.**

The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual media on passing and stopping ball skills in football games on U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru children. This type of research was an experiment. The population in this study were 21 UB 17 Won Bimba Woner Pekanbaru children. The sampling technique used was total sampling so that the number of samples in this study were 21 people. The test instrument used was pre test and post passing and stopping balls. The data analysis technique used is the t test. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that the influence of audio-visual media on passing and stopping ball skills in football games on Bimba Woner Pekanbaru U-17 children with  $t_{hitung} = 8.05 > t_{table} = 1.725$  with an increase in training of 43.90%.

**Keywords: Audio-Visual Media Passing Skills and Stopping Balls**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **“Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan *Passing* dan *Stopping Bola* Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu :

1. Bapak Novri Gazali, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing utama yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Bapak Romi Cendra, S.Pd., M.Pd pembimbing pendamping yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta pembimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.



5. Ibu Merlina Sari, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
6. Kedua orang tua tercinta yang terus mendo'akan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
7. Kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran dan berbagai disiplin Ilmu kepada peneliti selama peneliti belajar di Universitas Islam Riau.
9. Untuk yang tersayang Vetty Anggraeni yang telah memberikan support dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ya Robbal Alamin

Pekanbaru, Maret 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<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> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Landasan Teori .....	7
1. Hakekat Media Audio-Visual .....	7
a. Pengertian Media .....	7
b. Media Audio-Visual .....	8
2. Hakikat Latihan .....	10
a. Pengertian Latihan .....	10
b. Prinsip Latihan .....	12
3. Hakekat Permainan Sepakbola .....	12
a. Pengertian Sepakbola .....	12
b. Teknik Dasar <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Sepakbola .....	14
B. Kerangka Pemikiran .....	17
C. Hipotesis .....	17

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Populasi dan Sampel .....	18
C. Defenisi Operasional .....	19
D. Pengembangan Instrumen .....	20
E. Teknik Pengumpulan Data .....	22
F. Teknik Analisis Data.....	23
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	24
B. Analisa Data.....	27
C. Pembahasan.....	28
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>31</b>
A. Kesimpulan.....	31
B. Saran.....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>32</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru .....	25
2. Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru .....	26
3. Kalsifikasi Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test Passing</i> dan <i>Stopping</i> .....	28



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Beberapa Media Audio-Visual.....	9
2. Bentuk Tes <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Sepakbola.....	21



## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
1. Histogram Data <i>Pre Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru .....	25
2. Histogram Data <i>Post Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru .....	27



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Program latihan.....	34
2. Data <i>Pre Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru .....	48
3. Cara Mencari Distribusi Frekuensi Data <i>Pre Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.....	49
4. Data <i>Post Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru .....	50
5. Cara Mencari Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.....	51
6. Perbandingan <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i> Keterampilan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i> Sepakbola.....	52
7. Tabel t.....	54
8. Dokumentasi Penelitian .....	55

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dunia olahraga merupakan dunia dimana interaksi tubuh, interaksi dengan manusia lain yang memberikan efek sehat. Olahraga juga memberikan efek positif pada manusia selain sehat olahraga juga dapat membantu mengurangi stress tingkat tinggi kemudian dapat meningkatkan kekebalan imun pada tubuh. Dalam mengaplikasikan olahraga dalam ruang lingkup di masyarakat pemerintah mengupayakan pembinaan formal maupun non formal agar terjadi pemerataan terhadap akses terhadap olahraga.

Seiring dengan Undang-undang Nomor (3, 2005) tentang olahraga yaitu pada pasal 25 ayat enam, berisi : untuk mengembangkan prestasi olahraga di lembaga pendidikan maka dapat ditempuh melalui tempat-tempat atau pusat olahraga yang dilakukan secara berkesinambungan dan bertahap.

Dari UUD tersebut diketahui bahwa pemerintah sangat mendukung semua kegiatan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan guna menciptakan bangsa yang berprestasi. Olahraga dapat menjadikan seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani sehingga kualitas manusia dapat menjadi lebih baik. Olahraga sangat penting bagi manusia, maka pemerintah Indonesia mengadakan latihan-latihan melalui pembinaan dan pengembangan olahraga, seperti mengadakan pertandingan- pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan.

Adapun usaha yang telah dilakukan pemerintah dalam usaha memasyarakatkan olahraga dan meningkatkan prestasi olahraga diantaranya



melaksanakan olahraga di sekolah-sekolah atau di masyarakat dengan mengadakan pertandingan dan perlombaan antar sekolah atau penyelenggaraannya dilaksanakan di tengah-tengah masyarakat.

Sepakbola merupakan olahraga yang beranggotakan 11 orang dimana bola yang dimainkan harus ditendang menggunakan kaki dan boleh menyentuh bagian tubuh lain kecuali dengan tangan yang hanya khusus untuk kiper. Permainan ini dimainkan selama 90 menit, pemenang adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan.

Teknik dasar olahraga sepakbola berupa gerakan *passing* (mengumpan), *dribbling* (menggirring), *shooting* (menendang), dan *heading* (menyundul). Semua gerakan ini sangat berpengaruh dalam kemenangan pada pertandingan sepakbola. Teknik *passing* dan *stopping* padapermainan sepakbola sangat diperlukan. Dimana menendang terutama dalam mengoper merupakan faktor terpenting dan utama dalam permainan sepakbola. Untuk menjadi seorang pemain sepakbola yang sempurna, perlulah pemain mengembangkan kemahirannya mengoper (*passing*) dan menahan (*stopping*) dengan menggunakan kedua belah kakinya. Saat *passing* pemain harus dapat memperkirakan jarak, dan ke arah manakah bola itu hendak dituju dan juga harus bisa melakukan *stopping* dari bola yang di *passing* oleh teman satu tim.

Dalam permainan sepakbola teknik-teknik dasar sangat dibutuhkan oleh pemain agar pemain dapat melakukan permainan sepakbola dengan baik dan benar. Selain teknik dasar, pemain harus memiliki bentuk audio-visual yang tepat. Audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menunjukkan bentuk

gerakan teknik yang dapat dilihat dan didengan secara langsung serta berguna untuk dijadikan contoh dalam meningkatkan kemampuan teknik-teknik dasar pada olahraga sepakbola khususnya keterampilan *passing* dan *stopping*. Dimana *passing* merupakan salah satu teknik dasar sepakbola yang bertugas untuk melakukan umpan kepada teman satu regu, sedangkan *stopping* adalah teknik menghentikan bola.

Media audio-visual adalah media yang digunakan untuk satu tujuan pengembangan teknik, yang tujuannya agar siswa dapat melihat dan mempraktekkkan secara langsung bagaimana teknik *passing* dan *stopping* yang telah ditontonnya, dan mengaplikasikannya sesuai dengan teknik yang benar seperti teknik yang telah dilihatnya.

Dengan menggunakan media audio-visual maka siswa akan dapat melihat contoh secara langsung. Contoh pelaksanaan teknik yang diberikan melalui media audio-visual diberikan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepakbola, khususnya teknik *passing* dan *stopping*. Tujuan penggunaan media audio-visual ini tentunya untuk meningkatkan prestasi siswa SS Bimba Woner Pekanbaru dalam bermain sepakbola.

Untuk mencapai prestasi dalam bermain sepakbola, setiap pemain bola harus menguasai teknik dengan baik, memiliki kerjasama atau taktik yang bagus dan memiliki mental yang kuat yang sangat berguna disaat melakukan pertandingan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru terlihat bahwa, *passing* dan *stopping* siswa masih kurang baik, ini

terlihat dari kurang tepatnya arah bola yang *dipassing* kepada rekan satu tim. Kemudian teknik *stopping* bola yang dilakukan masih belum benar, karena bola yang dioper oleh kawan tidak dapat dikontrol dengan baik. Hal ini terjadi diduga karena dalam melatih, pelatih masih melakukan dengan cara lama dan konvensional dimana latihan diberikan secara langsung tanpa menggunakan metode latihan yang modern seperti penggunaan media audio-visual sehingga perkembangan teknik siswa masih lamban, khususnya dalam melakukan teknik *passing* dan *stopping*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru**”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Passing* dan *stopping* siswa masih kurang baik, ini terlihat dari kurang tepatnya arah bola yang *dipassing* kepada rekan satu tim.
2. Teknik *stopping* bola yang dilakukan masih belum benar, karena bola yang dioper oleh kawan tidak dapat dikontrol dengan baik.
3. Dalam melatih, pelatih masih melakukan dengan cara lama dan konvensional dimana latihan diberikan secara langsung tanpa menggunakan metode latihan yang modern seperti penggunaan media audio-visual



4. Pelatih belum pernah melatih menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah, terbatasnya kemampuan, waktu dan dana yang tersedia maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.

### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat menambah pengetahuan dan kemampuan melakukan teknik *passing* dan *stopping* yang baik.
2. Bagi guru, diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa tentang cara teknik *passing* dan *stopping* dengan efektif.



3. Bagi sekolah dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya dalam cabang olahraga sepakbola.
4. Bagi peneliti Sebagai persyaratan memperoleh gelar Strata 1 pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bagi Fakultas, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan di perpustakaan guna menambah pengetahuan mahasiswa lainnya.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakekat Media Audio-Visual

###### a. Pengertian Media

Secara umum media berguna untuk memperjelas sesuatu agar tidak semata melalui penjelasan verbal, mengatasi sempitnya ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan rasa keingintahuan saat belajar, interaksi menjadi langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan siswa menjadi belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa dalam visual, auditori & kinestetiknya.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari seorang kepada orang lain atau alat apa saja yang dapat menyampaikan informasi dari suatu sumber ke penerima informasi. Sebagaimana menurut Kosasih (2016:49) media berasal dari kata latin “*medium*” yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Daryanto (2013:32) Media adalah alat yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Alat instruksional adalah semua yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan, sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan dari penggunaan alat tertentu.

Sedangkan menurut pendapat Rosdiani (2013:75) media sebagai alat belajar merupakan suatu bentuk perangsang dan media yang disediakan guru

untuk mensupport siswa saat belajar secara cepat, tepat, mudah benar dan tidak terjadinya penjelasan secara verbal. Alat pembelajaran merupakan media bantu pendengaran dan penglihatan (audio visual) bagi siswa dalam rangka memperoleh informasi saat belajar secara signifikan.

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa alat pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan proses belajar dan mengajar di sekolah dengan bantuan media atau alat akan meningkatkan kualitas belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama serta dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan teknik *passing* dan *stopping*.

#### **b. Media Audio-Visual**

Penggunaan media audio visual, dengan tidak langsung pelatih meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya dengan model penyampaian materi yang pada sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Saat pelatih menyampaikan materi, pelatih harus terampil dalam mengoperasikan dan menyajikan materi melalui media audio visual, materi ditampilkan melalui televisi yang ada di dalam ruangan dan materi yang diberikan oleh pelatih kepada peserta didik cukup menarik dengan gambar-gambar dan film-film pendek.

Sebagaimana menurut Wahab (2015:223) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi audio dan visual disampaikan menggunakan mesin mekanis dan elektronik saat menyajikan pesan-pesan audio dan visual penyajian materi pembelajaran secara audio dan visual jelas bercirikan pemakaian *hardware* selama proses kegiatan pembelajaran, seperti mesin proyektor, tape recorder.



Gambar 1. Beberapa Media Audio dan Visual  
(Daryanto, 2013:33-34)

Menurut Haryoko (2009:2) Media audio dan visual merupakan alternatif saat proses pembelajaran berbasis kemajuan teknologi. Audio dan visual pembelajaran yang berbasis teknologi dapat dipakai sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran, dikarenakan beberapa faktor antara lain a) mudah dikemas dalam proses kegiatan pembelajaran, b) lebih menarik saat belajar, c) dapat di edit sesuai kebutuhan setiap saat.

Menurut Purwono (2014:130) media audio dan visual adalah alat kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan atau digabung dengan kaset audio yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Penggunaan media audio-visual ini ini diharapkan dapat membantu para siswa untuk dapat bermain bola dengan benar. Peranan pelatih di sini cukup besar karena dituntut untuk dapat memberikan motivasi kepada para siswa untuk tetap termotivasi dalam berlatih sepakbola dalam rangka meningkatkan prestasi



sepakbola. Cara yang diberikan pelatih untuk dapat meningkatkan prestasi sepakbola siswanya adalah dengan cara mencontohkan beberapa pengalaman yang pernah dialami pelatih sendiri, selain itu pelatih juga menyuruh siswanya untuk menonton tayangan langsung bagaimana teknik *passing* dan *stopping* bola. Dengan harapan setelah menonton materi teknik *passing* dan *stopping* diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk berprestasi dalam olahraga sepakbola.

Menurut Novanda (2014:87) melalui indera yang terlibat, media video merupakan alat untuk berkomunikasi yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Apa yang dilihat oleh mata dan didengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah di ingat dari pada apa yang hanya dibaca saja atau hanya di dengar saja. Audio dan visual merupakan gabungan komponen yang saling melengkapi yang memproduksi gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain.

## **2. Hakikat Latihan**

### **a. Pengertian Latihan**

Seseorang melakukan latihan dikarenakan latihan merupakan suatu bentuk upaya untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan dari latihan itu sendiri adalah mencapai prestasi yang paling tinggi. Bukan hanya latihan fisik saja yang harus dilatih untuk mencapai prestasi yang maksimal, akan tetapi teknik, taktik dan mental juga amat penting untuk dilatih.

Menurut Mylsidayu (2015:85) latihan ini berlangsung selama 4-5 minggu dengan aktivitas fisik 3 x seminggu, hal ini dilakukan agar kondisi atlet

setidaknya berada dalam kondisi fisik 50% agar atlet tidak dalam kondisi nol sehingga bisa meningkatnya prestasinya di tahun selanjutnya.

Dari kutipan di atas maka dalam penerapan latihan ini peneliti menerapkan media audio visual sebanyak 3 kali dalam satu minggu, agar latihan yang diterapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi kemampuan *passing* dan *stopping* yang akan ditingkatkan. Media audio visual dilakukan di dalam aula kelurahan yang bersebelahan dengan lapangan Bimba Woner, kemudian praktek *passing* dan *stopping* di lakukan di lapangan Bimba Woner.

Kemudian menurut Rothing at al dalam Syafruddin (2011:29) latihan merupakan kegiatan dalam mengolah suatu materi latihan seperti keterampilan-keterampilan gerakan teknik dalam bentuk pelaksanaan kegiatan yang berulang-ulang dan melalui berbagai bentuk gerakan yang bervariasi. Sedangkan menurut Bumpa dalam Bafirman (2008:18) mengatakan latihan merupakan kegiatan olahraga yang secara terstruktur dan dalam jangka waktu yang lama, dilakukan secara progresif dan individualisasi yang berguna untuk meningkatkan fungsi tubuh dan psikologi manusia.

Dari penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa latihan ialah kegiatan ataupun aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dalam waktu yang lama untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Supaya latihan mencapai hasil yang baik maka penerapannya harus disesuaikan dengan kemampuan orang yang dilatih.

Kemudian Syafruddin (2011:29) mengatakan bahwa latihan menunjukkan pelaksanaan yang berulang-ulang dari keterampilan-keterampilan yang terotomatisasi melalui tuntutan-tuntutan yang semakin dipersulit guna memperbaiki

kemampuan fisik. Dengan kata lain berarti bahwa latihan merupakan realisasi atau implementasi dari materi-materi atau bentuk-bentuk latihan yang telah direncanakan sebelumnya. Realisasi materi atau bentuk-bentuk latihan ini dilakukan secara berulang-ulang dengan tuntutan yang semakin dipersulit untuk memperbaiki kemampuan fisik.

#### **b. Prinsip Latihan**

Adapun beberapa prinsip yang harus dipenuhi tersebut adalah Dalam penyusunan dan pelaksanaan program latihan hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip latihan menurut Ambarukmi, dkk (2007:9) yaitu 1) Partisipasi Aktif 2) Perkembangan *Multilateral* 3) Individual 4) *Overload* 5) Spesifikasi 6) Kembali Asal (*Reversible*) 7) Variasi.

Pada dasarnya yang perlu diperhatikan dalam menyusun program latihan berbeban, hendaknya melatih otot-otot yang digunakan untuk cabang olahraga tersebut. Dan hendaknya latihan dapat merangsang benar pada gerakan cabang olahraga yang bersangkutan. Sehingga tujuan dari penerapan latihan yang diberikan dapat dicapai dengan baik.

### **3. Hakekat Permainan Sepakbola**

#### **a. Pengertian Sepakbola**

Sepak bola dimainkan di suatu lapangan yang rata dengan bentuk segi panjang. Kemudian dibagi dua, pada kedua ujung tengah terdapat gawang yang saling berhadapan. Tentunya permainan ini diawasi oleh wasit dan dibantu oleh dua orang wasit penjaga garis. Pada pertandingan berskala besar biasanya



dilaksanakan di dalam stadion. Dimana di tengah-tengah stadion tersebut terdapat sebuah lapangan sepak bola dan dikelilingi oleh tribun penonton.

Sejarah sepakbola yang telah diungkapkan oleh Kurniawan (2012:76) yang menyatakan bahwa sepakbola mulanya berasal dari China, sekitar abad ke 2-3 pada masa pemerintahan Dinasti Han. Ketika itu sepakbola telah dimainkan oleh prajurit China. Namun, sejarah sepakbola di Indonesia pertama kali diperkenalkan oleh Belanda sewaktu jaman penjajahan. Ketika itu permainan sepakbola menjadi sebuah kelompok bergensi yang tidak begitu saja dimainkan oleh sembarang orang.

Kemudian Ramli (2013:5) Sepak bola adalah permainan yang dilakukan oleh tim yang kompak, yang saling bahu membahu dalam mencapai kemenangan. Tim bekerja sama dalam menyusun strategi untuk dapat memasukkan bola ke dalam gawang lawan.

Pengertian sepakbola juga dikemukakan oleh Kurniawan (2012:76) sepakbola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Olahraga sepakbola merupakan olahraga beregu, masing-masing regu terdiri dari 10 orang pemain dan 1 penjaga gawang. Olahraga ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, terkadang menggunakan kepala dan dada. Untuk kiper diperbolehkan memakai tangan di daerah tendangan hukumannya. Olahraga sepakbola dilakukan di lapangan terbuka (*out door*) dan dapat juga di lapangan yang tertutup (*in door*).



Dalam perkembangan sepak bola modern, teknik, kondisi fisik dan pengembangan taktik dipelajari benar-benar secara mendalam dan cermat secara ilmiah. Teknik dalam olahraga adalah merupakan kemampuan untuk melaksanakan gerakan-gerakan secara cepat, tepat dan harmonis. Kualitas teknik dasar bermain setiap pemain lepas dari faktor-faktor kondisi fisik, dan taktik sangat menentukan tingkat permainan suatu kesebelasan sepak bola. Makin baik tingkat penguasaan Teknik dasar bermain tiap-tiap pemainnya dalam memainkan dan menguasai bola, maka makin cepat dan cermat kerjasama kolektif akan tercapai. Dengan demikian kesebelasan akan mendapatkan keuntungan secara fisik dan taktik.

Adapun pengertian teknik dasar bermain sepak bola adalah semua gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam permainan sepak bola, terlepas sama sekali dari permainannya. Jadi yang dimaksud adalah pemain melakukan gerakan-gerakan dengan tanpa bola, artinya setiap pemain dapat dengan mudah memerintah bola, bukan sebaliknya bola yang memerintah pemain. Dengan demikian tiap pemain sepak bola dengan mudah dapat memerintah bola dengan kakinya, tungkainya, dengan badannya, dengan kepalanya dilakukan dengan cermat dan tepat. Dengan demikian pemain telah memiliki gerak "otomatis" atau disebut juga telah memiliki *ball feeling* yang sempurna dan peka terhadap bola.

#### **b. Teknik Dasar *Passing* dan *Stopping* Sepakbola**

Teknik dasar merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola. Selain itu teknik adalah dasar yang merupakan semua

pelaksanaan permainan yang mendasari sehingga dengan modal sedemikian itu sudah bisa berolahraga sepakbola.

Teknik permainan sepak bola berkembang dengan modifikasi gerakan yang lebih kompleks. Gerakan-gerakan tersebut dikembangkan dari teknik-teknik dasar sepak bola. Sehingga gerakan teknik dasar yang sederhana dikembangkan menjadi gerakan yang mempertontonkan keindahan bermain sepak bola. Cristiano Ronaldo (pemain tim nasional Portugal) mempunyai teknik menggiring dan mengecoh lawan yang sangat baik. Teknik tersebut adalah perkembangan teknik menggiring bola yang sederhana. David Beckham (pemain tim nasional Inggris) mempunyai tendangan bebas yang sangat akurat. Tendangan bebas yang sangat akurat itu dasarnya adalah teknik dasar menendang/ menyepak bola. Dan masih banyak lagi pemain sepak bola yang memiliki teknik mengolah bola yang memukau. Keahlian tersebut didapatkan dengan cara berlatih teknik dasar dengan benar sehingga dapat dikembangkan dengan baik.

Menurut Mielke (2003:19) mengoper bola atau *passing* adalah cara atau seni dalam menerima bola dari satu pemain ke pemain yang lain. Mengoper bola atau *passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki. Pemain bola dapat menggerakkan bola dengan lebih cepat lagi sehingga dapat menciptakan kesempatan besar untuk melakukan *shooting* dan ketepatan *shooting* yang tinggi. Teknik *passing* membutuhkan banyak keterampilan teknik yang lain, yang dikombinasikan dengan unsur fisik yang penting agar dapat tetap menguasai bola yang *dipassing*. Dengan operan yang tepat, pemain akan dapat berlari ke ruang

terbuka dan kembali meminta operan bola sehingga permainan yang bagus dapat diciptakan.

Lalu Dinata (2004:29-30) menjelaskan bahwa mengoper bola berarti memberikan bola kepada teman. Mengoper bola dapat dilakukan dengan bola melambung atau bola mendarat. Kemudian Dinata melanjutkan bahwa dalam permainan sepakbola, seringkali bola harus dihentikan atau kita tahan. Oleh karena itu kita harus mengerti dan menguasai cara menghentikan bola, baik bola yang jatuh ke tanah atau bola yang masih diudara sekalipun.

Kemudian Mielke (2003) menjelaskan bahwa *stopping (trapping)* atau menghentikan bola adalah ketika pemain bola menerima operan dan mengontrolnya dengan baik kemudian dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*. Saat melakukan *stopping* atau menghentikan bola pemain dapat menggunakan tubuh atau kaki agar bola tetap berdekatan dengan tubuhnya. *Stopping* adalah cara yang dapat digunakan oleh pemain untuk menghentikan bola yang didapat dari kawan seregu maupun lawan.

Olahraga sepakbola merupakan olahraga yang harus didukung dengan fisik dan mental yang kuat. Pemain harus dapat melakukan suatu gerakan yang tampak terampil di bawah kondisi atau tekanan permainan yang tinggi dengan waktu yang terbatas, fisik dan mental yang lelah dan mengontrol bola sambil menghadapi lawan. Pemain bola harus dapat berlari dan bertahan dalam satu pertandingan, hampir menyamai kecepatan pelari dan menanggapi berbagai perubahan situasi saat permainan telah dimulai dengan cepat. Serta, pemain bola harus dapat memahami taktik dan permainan individu dari lawan dan permainan



dari regu sendiri. Kemampuan pemain untuk memenuhi semua tantangan ini akan menentukan kemenangan pertandingan sepakbola.

## **B. Kerangka Pemikiran**

Alat yang digunakan saat proses pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh pelatih dalam menyampaikan materi. Mudahnya proses penyampaian materi lewat audio dan visual ini akan cepat memberikan pengertian kepada siswa dan siswa akan mudah memahami teknik dan dapat langsung mencontoh gerakan yang telah ditampilkan.

Penggunaan media audio dan visual ini dipilih karena adalah media ini mempunyai unsure suara dan gambar sehingga penggunaannya dapat meningkatkan keterampilan *passing* dan *stopping* siswa yang mengikuti proses latihan ini.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. *passing* dan *stopping* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu mengusai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Media audio-visual yang terprogram dengan baik dan tepat sangat berpengaruh terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* yang baik juga.

## **C. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut : terdapat pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:7) eksperimen merupakan menguji cobakan suatu variabel terhadap variabel yang lain yang dikontrol dengan ketat.

Penulis menerapkan atau mengujikan variabel bebas dengan mengaplikasikan perlakuan dari variabel bebas berupa program Audio-visual sebagaimana yang terlampir pada program latihan dengan *design* sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan :  $O_1$  = Nilai *pretest* atau tes awal

X = *Treatment* atau Perlakuan

$O_2$  = Nilai *posttest* atau tes akhir

Sumber : Kusumawati (2015:37)

#### B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2010:90). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru sebanyak 21 orang.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2010:91). Sampel dalam penelitian ini merupakan keseluruhan populasi yang berjumlah 21 orang siswa putra. Arikunto (2006 : 134) mengemukakan bahwa apabila populasi kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil semua.

## C. Definisi Operasional

Berhubungan adanya beberapa istilah yang harus dipahami dalam penelitian ini, untuk memperjelas istilah-istilah yang digunakan, dan untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai judul proposal, serta untuk memahami gambaran dari penelitian ini, maka perlu diperjelas bahwa definisi operasional sebagai berikut:

1. Media audio-visual adalah cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape recorder, proyektor visual yang lebar.
2. Teknik dasar *passing* dan *stopping* bisa dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam dan bagian luar. Mengoper bola adalah mengumpan atau memberikan bola kepada teman. Mengoper bola bertujuan untuk mengumpankan bola kepada teman, Baik pada jarak dekat ataupun jauh.

#### D. Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini untuk mengukur keterampilan *passing* dan *stopping* dilakukan *pre test* untuk mengetahui keterampilan awal *passing* dan *stopping* siswa sebelum diberikan program latihan guna meningkatkan keterampilan *passing* dan *stopping* siswa. Setelah diberikan program latihan secara terprogram dengan baik dan bervariasi maka dilakukan *post test* untuk mengetahui tingkat keterampilan *passing* dan *stopping* siswa. Sedangkan pelaksanaan tes yang berhubungan dengan pengumpulan dan pengukuran data keterampilan *passing* dan *stopping* tersebut dilakukan dengan tes *passing* dan *stopping* berdasarkan pendapat Winarno, (2006:49) sebagai berikut:

- 1.) Tujuan: Untuk mengukur keterampilan menyepak dan menghentikan bola.
- 2.) Alat Dan Perlengkapan
  - a) Bolasepak 1 buah
  - b) *Stop watch*
  - c) Alat tulis, kapur dan formulir
  - d) Dinding pantul (tembok)
- 3.) Pengetes
  - a) Pengambilan waktu 1 orang
  - b) Pengawas merangkap pencatat 1 orang
- 4.) Pelaksanaan tes
  - a) Testi berdiri dibelakang garis batas, bola diletakkan di depan kakinya, dalam keadaan siap menyepak bola.



Gambar 2. Bentuk Tes *Passing* dan *Stopping* Sepakbola  
(Winarno, 2006:50-51)

- b) Setelah testi siap, maka orang yang memegang *stopwatch* memberi aba-aba mulai dan menjalankan *stopwatch*nya.
- c) Testi langsung dan segera menyepak bola ke dinding pantul. Pantulan bola kembali kemudian dihentikan lalu ditahan sebentar dan segera disepak kembali ke arah dinding sasaran.
- d) Tes harus dilakukan secara terus menerus tanpa henti selama 10 detik. Pada saat menendang dan menghentikan bola, testi harus tetap berdiri di belakang garis batas.



e) Jika testi tidak dapat menahan bola, maka testi harus mengambil bola tersebut dan memainkan kembali hingga batas waktu yang telah ditetapkan. Tepat 10 detik pemegang *stopwatch* memberikan aba-aba *STOP* dan menghentikan *stopwatch*nya. Testi segera berhenti dari tes tersebut.

f) Saat pelaksanaan tes, tugas pengawas memperhatikan perkenaan bola ke daerah dinding pantul dan menghitung jumlah berapa kali testi menyepak dan menahan bola dari belakang garis secara syah selama 10 detik.

#### 5. Pencatatan Hasil

Hasil skor testi yaitu keseluruhan hasil menyepak dan menghentikan bola yang dilakukan secara syah dari belakang garis batas selama 10 detik.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk meninjau lokasi penelitian untuk mengetahui permasalahan yang berhubungan dengan judul penelitian yang akan diteliti.

#### 2. Kepustakaan

Kepustakaan digunakan untuk mendapat konsep dan teori-teori yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu tentang pengaruh audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.

### 3. Tes dan Pengukuran

Untuk mengetahui mengenai pengaruh audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru, maka dilakukan *pretest* dan *posttest*. Adapun setelah dilakukan *pre test* maka subjek penelitian diberikan audio-visual *passing* dan *stopping* lalu setelah itu diberikan kembali *posttest* guna mengetahui peningkatan keterampilan *passing* dan *stopping* dalam permainan sepak bola pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis Teknik analisa data dalam penelitian ini digunakan uji t yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:86) dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(n-1)}}}$$

Keterangan :

Md = *Mean* (rata-rata) dari perbedaan pre test dengan post test

$\sum x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah sampel yang diteliti

Hasil perhitungan t hitung ini akan diuji dengan taraf signifikan 5 % atau taraf kepercayaan 95 %. Dengan ketentuan :

- 1) Apabila t-hitung lebih besar dari t-tabel, hipotesis nihil ditolak.
- 2) Apabila t-hitung lebih kecil dari t-tabel, hipotesis nihil diterima..

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru. Setelah dilakukan tes keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola sebelum dan sesudah diterapkan media audio-visual didapatkan data dengan uraian sebagai berikut:

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Data Hasil *Pre Test* Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru

Dari data hasil *pre test passing* dan *stopping* dapat diketahui bahwa hasil pretest keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru yang tertinggi adalah 6 dan nilai terendah adalah 3. Mean = 4.10, serta standar deviasi = 0.83, median 4 dan modus 4.

Berdasarkan hasil *pre test* keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru setelah diterapkannya media audio-visual didapatkan data dengan uraian dalam distribusi frekuensi dengan jumlah kelas ada 5 dan panjang kelas intervalnya 1 yaitu: pada kelas interval pertama 3 terdapat 5 orang dengan frekuensi relatif sebesar 24%, pada kelas interval kedua 4 terdapat 10 orang dengan frekuensi relative 48%, pada kelas interval ketiga 5 terdapat 5 orang dengan frekuensi relatif sebesar 24%, pada kelas interval keempat 6 terdapat 1 orang dengan frekuensi relatif sebesar 5%, pada kelas interval kelima 7 tidak ada. Biar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data *Pre Test* Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	3	5	24%
2	4	10	48%
3	5	5	24%
4	6	1	5%
5	7	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>

Data yang tertuang pada tabel distribusi frekuensi tersebut juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram berikut :



Grafik 1. Histogram Data Hasil *Pre Test* Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru

**2. Data Hasil *Post Test* Keterampilan *Passing* Dan *Stopping* Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru**

Dari hasil *post test* keterampilan *passing* dan *stopping* pada pada anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi adalah 7



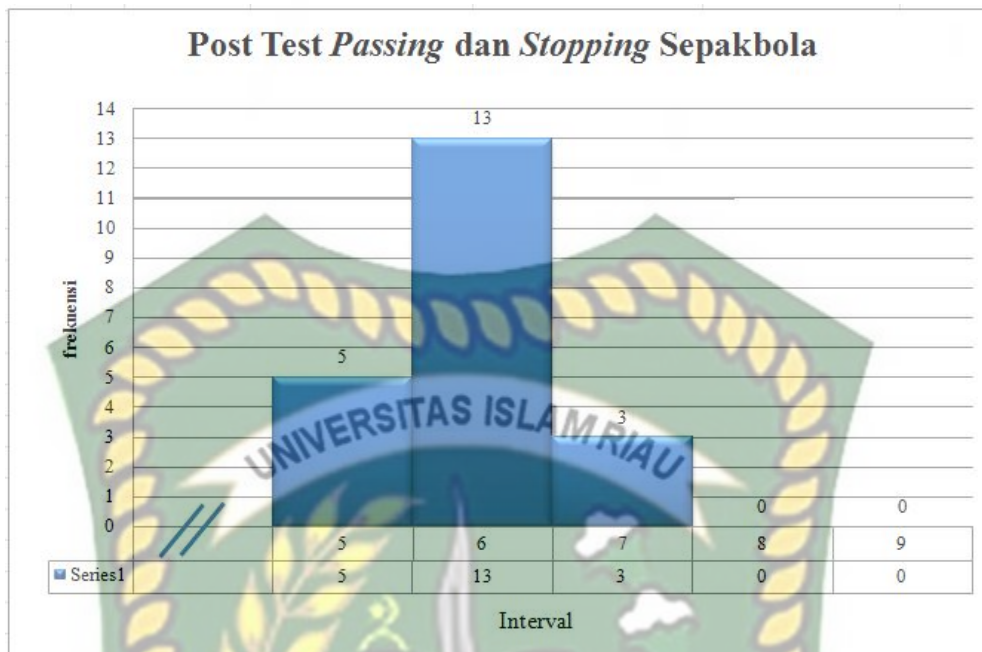
dan nilai terendah adalah 5. Mean = 5.90, serta standar deviasi = 0.62 median 6 dan modus 6.

Berdasarkan hasil *post test* keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru setelah diterapkannya media audio-visual didapatkan data dengan uraian dalam distribusi frekuensi dengan jumlah kelas ada 5 dan panjang kelas intervalnya 1 yaitu: pada kelas interval pertama 5 terdapat 5 orang dengan frekuensi relatif sebesar 24%, pada kelas interval kedua 6 terdapat 13 orang dengan frekuensi relative 62%, pada kelas interval ketiga 7 terdapat 3 orang dengan frekuensi relatif sebesar 14%, pada kelas interval keempat 7 terdapat 1 orang dengan frekuensi relatif sebesar 5%, pada kelas interval kelima 8 tidak ada. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Post Test* Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	5	5	24%
2	6	13	62%
3	7	3	14%
4	8	0	0%
5	9	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas atau tabel distribusi frekuensi di atas juga digambarkan dalam bentuk diagram atau grafik histogram berikut:



Grafik 2. Histogram Data Hasil *Post Test* Keterampilan *Passing* dan *Stopping* Pada Anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru

### B. Analisa Data

Saat *pretest* dilakukan didapat data hasil keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru dengan mean = 4.10 sedangkan setelah media audio-visual dilaksanakan yang kemudian dilakukan tes lagi (*post test*) diketahui nilai mean = 5.90. Jadi nilai rata-rata *post test* lebih baik dari mean *pre test*. Hal ini berarti waktu yang ditempuh siswa setelah diberikan media audio-visual lebih baik dari waktu sebelum diberikan media audio-visual. Ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola pada anak U-17 SSB Bima Woner Pekanbaru.

Hal ini juga didasarkan pada bukti uji t, dari perhitungan diketahui  $t_{hitung} = 8.05$  dengan nilai  $t_{tabel} = 1,725$  dan ini dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17

SSB Bimba Woner Pekanbaru.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru didapatkan data sebagai berikut :

Tabel 3. Kalsifikasi Hasil *Pre Test* dan *Post Test Passing* dan *Stopping*.

Tes Kemampuan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i>	Mean	t-hitung	t-tabel	Keterangan
Pretest Kemampuan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i>	4.10	8.05	1.725	Signifikan
Postest Kemampuan <i>Passing</i> dan <i>Stopping</i>	5.90			

Peningkatan Hasil Latihan % 43.90%

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa data diketahui bahwa keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru mempunyai peningkatan setelah diberikan media audio-visual. Ini menunjukkan bahwa media audio-visual yang baik jika diterapkan terus menerus maka akan terus dapat meningkatkan keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru menjadi lebih baik lagi. Selain itu dalam permainan sepakbola ini teknik-teknik dasar yang lain juga harus diperhatikan untuk mendapatkan permainan yang indah dan juga prestasi yang baik.

Meningkatnya keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru menunjukkan bahwa latihan-latihan yang sudah diterapkan melalui media audio-visual memberikan dampak yang positif bagi siswa, sehingga jika media audio-visual ini terus diberikan maka tidak menutup kemungkinan keterampilan yang sudah dimiliki oleh siswa akan terus meningkat menjadi lebih baik lagi, dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin baik penerapan media audio-visual yang diberikan maka keterampilannya juga akan



semakin baik, sehingga siswa dapat mencapai prestasi yang membanggakan bagi sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka sebaiknya media audio-visual ini terus dilaksanakan agar keterampilan siswa dapat lebih ditingkatkan sehingga prestasi sepakbola siswa dapat dicapai dengan baik. Kemudian program latihan ini dapat menjadi pedoman tambahan bagi pelatih untuk terus meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* dan *stopping* sepakbola.

Untuk mendapatkan itu semua, siswa dapat juga diberikan latihan yang lain guna menunjang peningkatan keterampilan tersebut seperti latihan untuk meningkatkan kelenturan, sebagaimana Syafruddin (2011:111) mendefinisikan: “kelenturan adalah kemampuan pergelangan/persendian untuk dapat melakukan gerakan kesemua arah dengan amplitudo gerakan yang besar dan luas sesuai dengan fungsi persendian yang digerakkan. Latihan kelenturan ini sangat berguna sekali oleh seorang pemain sepakbola karena kalenturan ini berguna untuk membuat gerakan yang mendadak dan tiba-tiba seperti gerakan mengecoh lawan.

Serta latihan untuk meningkatkan koordinasi, sebagaimana menurut Irawadi (2011:103) yang menyatakan bahwa koordinasi merupakan suatu proses kerjasama otot yang akan menghasilkan suatu gerakan yang tersusun dan terarah, yang bertujuan untuk membentuk gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan suatu keterampilan teknik, semakin baik kerjasama (koordinasi) dari seluruh unsur gerak yang terlibat, maka semakin baik pulalah gerak yang dapat dibuat atau ditampilkan.



Dari semua keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan *passing* dan *stopping* pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru dapat ditingkatkan dari berbagai bentuk latihan sehingga dapat memaksimalkan keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media audio-visual terhadap keterampilan *passing* dan *stopping* bola dalam permainan sepakbola pada anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru dengan  $t_{hitung} = 8.05 > t_{tabel} = 1.725$  dengan peningkatan latihan sebesar 43.90%.

#### B. Saran

Saran-saran yang dianjurkan bahwa :

- Kepada peserta latihan agar tetap berlatih sehingga keterampilan *passing* dan *stopping* sepakbola untuk mencapai prestasi tertinggi dalam berolahraga khususnya olahraga sepakbola.
- Kepada pelatih untuk dapat terus memberikan latihan-latihan yang dapat meningkatkan keterampilan yang sudah dimiliki oleh siswa didikan di SSB Bimba Woner.
- Kepada pengurus SSB Bimba untuk terus memberikan dukungan berupa pembaharuan sarana dan prasarana latihan yang telah rusak agar siswa SSB Bimba Woner selalu bersemangat dalam melakukan latihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarukmi, Dwi Hatmisari dkk. 2007. *Pelatihan Pelatih Fisik Level 1*. Kemenegpora RI. Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian dan Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Bafirman, 2008. *Buku Ajar Pembentukan Kondisi Fisik*. Padang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negri Padang.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Dinata, Marta. 2004. *Dasar-dasar Mengajar Sepakbola*. Bandar Lampung: Cerdas Jaya.
- Haryoko, Sapto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5, No.1. Maret 2009, hlm 1-10.
- Kurniawan, Feri. 2012. *Buku pintar olahraga mens sana in corpore sano*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Kusumawati, Mia. 2015. *Penelitian Penjasorkes Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Kosasih, Engkos. 2016. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Mielke, Danny. 2003. *Seri Dasar-Dasar Olahraga Dasar-Dasar Sepakbola*. Jakarta: Pakar Raya.
- Mylsidayu, Apta Dkk. 2015. *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Bandung: Alfabeta
- Novanda, Hervina Sihombing. 2014. Perbedaan Pengaruh Gaya Mengajar Technologies Melalui Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III Pada Siswa Puteri Kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Ilmu Olahraga*. Vol. 13(1). Januari – Juni 2014: 79-97.
- Purwono, Joni. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2, No. 2, hal 127-144, edisi April 2014.

Ramli, Furkan. 2014. Pengaruh Menonton Pertandingan Sepak Bola di Televisi Terhadap Prestasi Sepak Bola Siswa Putra Kelas VIII MTs Sila Bolo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. Volume 4 no. 1, Januari – Juni 2014.

Rosdiani, Dini. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta.

Syafruddin. 2011. *Ilmu Kepeleatihan Olahraga*. Padang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.

Undang-Undang no. 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan. Jakarta.

Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo.

Winarno. 2006. *Tes Keterampilan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

