

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAKBOLA PADA
SISWA KELAS X1 IPS.2 MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL
SMA N 3 DUMAI**

SKRIPSI

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



OLEH

ARI BUDIANRTO

NPM. 156610330

Pembimbing Proposal

Ricky Fernando, S.Pd., M.Pd

NIDN. 1027108701

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

ABSTRAK

Ari Budiarto, 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas XI IPS 2 Melalui Media Audio-Visual SMA N 3 Dumai .

Masalah pada penelitian ini adalah kemampuan mendribel bola siswa masih rendah, hal itu dapat dilihat ketika siswa mendribel bola, bola sering terlepas dari kontrol kaki dan bola dapat dengan mudah direbut oleh lawan bermain. Ini mengindikasikan bahwa penguasaan teknik mendribel bola yang dimiliki siswa masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan *hasil* belajar dribble sepakbola siswa kelas xi ips 2 melalui media audio-visual SMA N 3 Dumai. Adapun jenis penelitian ini adalah PTK. Subjek penelitian ini berjumlah 29 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah penilaian rubrik kerja *dribble* sepakbola. Dari hasil penelitian dan analisa data, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola melalui media audio-visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai dengan persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62.07% dan pada siklus II sebesar 82.76% sehingga terdapat kenaikan nilai persentase sebesar 20.69%.

Kata Kunci: *Dribble* Sepakbola, Media Audio-Visual

ABSTRACT

Ari Budiarto, 2019. Efforts to Improve Learning Outcomes of Football Dribble Class XI IPS 2 Students Through Audio-Visual Media SMA N 3 Dumai.

The problem in this research is the ability to dribble the ball of students is still low, it can be seen when students dribble the ball, the ball is often separated from the foot control and the ball can be easily captured by the opponent playing. This indicates that the mastery of dribbling technique possessed by students is still low. The purpose of this research was to investigate efforts to improve the learning outcomes of dribble soccer students of grade xi ips 2 through audio-visual media SMA N 3 Dumai. The type of this research is CAR. The subjects of this research were 29 people. The research instrument used was the assessment of the football dribble work rubric. From the results of research and data analysis, this research can be concluded that there is an increase in learning outcomes of football dribble through audio-visual media in class XI IPS students.2 SMA N 3 Dumai with the percentage of classical completeness in the first cycle of 62.07% and in the second cycle of 82.76% so there is an increase in the percentage value of 20.69%.

Keywords: Dribble Football, Audio-Visual Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini, dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas X1 IPS.2 Melalui Media Audio-Visual SMA N 3 Dumai”**. Penelitian skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu :

1. Bapak Ricky Fernando, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing Utama yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian skripsi ini
2. Bapak Drs. Daharis, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Ibu Merlina Sari, M.Pd selaku Sektretaris Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
4. Bapak Drs. Alzaber, M.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

5. 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.
6. Teruntuk kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung, mendo'akan agar penulis dapat segera menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Peneliti sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti 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 Tuhan Yang Maha Esa, Amin.

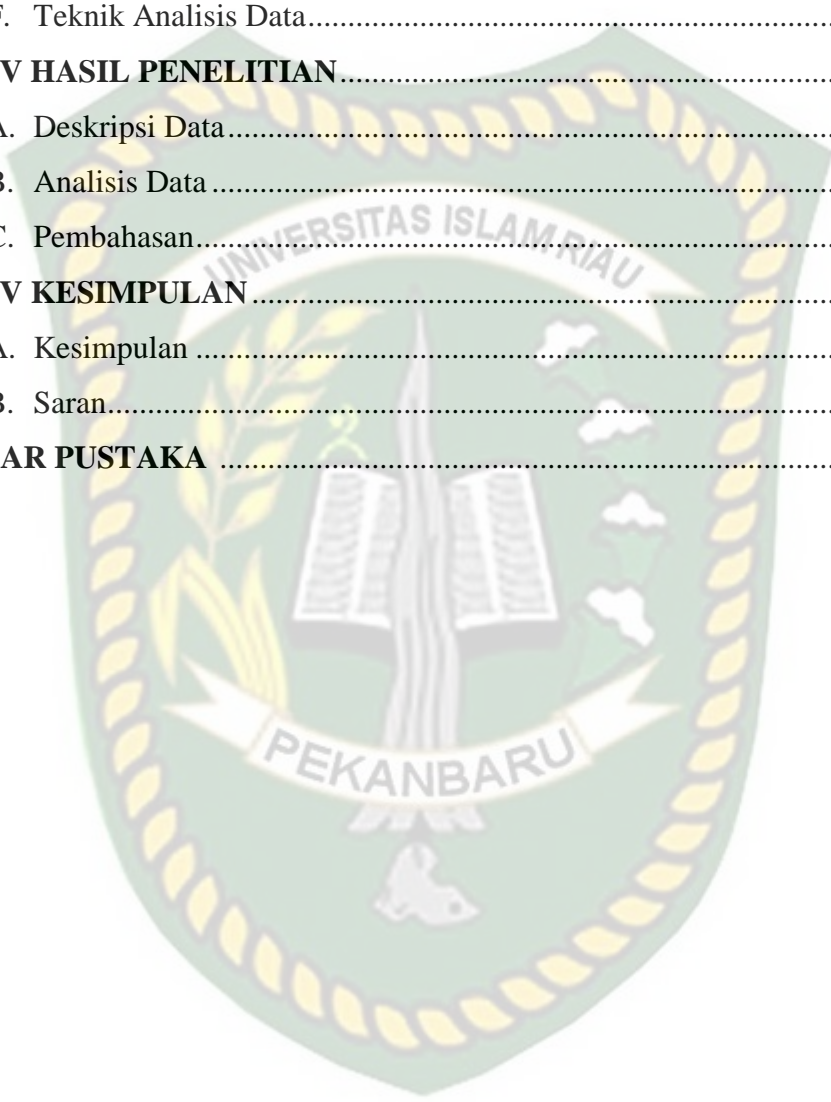
Pekanbaru, November 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat <i>Dribble</i> Sepakbola.....	7
a. Pengertian <i>Dribble</i>	7
b. Teknik <i>Dribble</i>	8
2. Hakikat Media Audio-Visual.....	10
a. Pengertian Media Audio-Visual.....	10
b. Media Audio-Visual.....	12
B. Kerangka Pemikiran.....	14
C. Hipotesis Tindakan.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Populasi dan Sampel.....	19

C. Defenisi Operasional	20
D. Pengembangan Instrumen	20
E. Teknik Pengumpulan Data	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	25
A. Deskripsi Data.....	25
B. Analisis Data	35
C. Pembahasan.....	37
BAB IV KESIMPULAN	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	41



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Populasi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai	19
2. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Menderibel Bola.....	21
3. Interval Kategori Keterampilan Mendribel <i>Bola</i>	24
4. Analisis Hasil Belajar <i>Driblle</i> Sepakbola Pada Siklus I	28
5. Analisis Hasil Belajar <i>Driblle</i> Sepakbola Pada Siklus II	32
6. Rekapitulasi Daya Serap Siswa Kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai Dalam Melakukan Hasil Belajar <i>Driblle</i> Sepakbola Pada Siklus I dan Siklus II	34
7. Ketuntasan Keterampilan <i>Dribble</i> Sepakbola Siswa Dari Siklus I dan Siklus II	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Teknik mendribel bola	10
2. Beberapa Media Audio dan Visual	12
3. Siklus PTK	16



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus	43
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	44
3. Data Siklus I Hasil Belajar <i>Dribble</i> Sepakbola Siswa Kelas XI IPS 2 Melalui Media Audio-Visual SMA N 3 Dumai	51
4. Data Siklus II Hasil Belajar <i>Dribble</i> Sepakbola Siswa Kelas XI IPS 2 Melalui Media Audio-Visual SMA N 3 Dumai	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri atau dengan orang lain atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam. Kegiatan olahraga meliputi gaya pertandingan, maka kegiatan itu harus dilaksanakan dengan semangat atau jiwa sportif. Pada olahraga kelompok mendorong manusia saling bertanding dalam suasana kegembiraan.

Olahraga telah dijadikan menjadi sarana bagi bangsa Indonesia sebagai jalan untuk menciptakan rasa saling mengerti dan menimbulkan solidaritas serta tidak mementingkan diri sendiri. Oleh karena itu olahraga telah diterapkan pada pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan secara umum yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran.

Pendidikan jasmani mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan Jasmani di sekolah merupakan aktivitas fisik dalam bentuk aktivitas gerak siswa, saat melakukan tugas-tugas dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain pendidikan jasmani di sekolah adalah kegiatan belajar gerak.

Perubahan tingkah laku setelah ada proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, sebab dalam kurikulum dirumuskan tentang tujuan yang harus dicapai sehingga memperjelas arah pendidikan.

Pengembangan kurikulum pada hakikatnya adalah proses penyusunan rencana tentang isi dan bahan pelajaran yang harus dipelajari serta bagaimana cara mempelajarinya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan penyempurnaan kurikulum adalah salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. dimana yang tadinya tidak bisa menjadi bisa.

Upaya penyempurnaan ini akan berhasil jika diiringi dengan adanya perubahan pola kegiatan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi yang berpusat pada siswa. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai salah satunya dengan penerapan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional yang mengisyaratkan agar guru melakukan perencanaan proses pembelajaran. Guru yang baik harus menyusun perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Proses belajar mengajar yang baik harus didahului dengan persiapan yang baik.

Oleh karena itu, sudah seharusnya guru sebelum mengajar menyusun perencanaan atau perangkat pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan bagian upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani, mental, dan rohani masyarakat, serta ditujukan untuk pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi.

Kegiatan olahraga juga merupakan salah satu bentuk dari kependidikan. Pendidikan jasmani merupakan rangkaian aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga, untuk membangun peserta didik yang sehat dan kuat sehingga dapat

menghasilkan prestasi akademik yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional.

Khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang di dalamnya mencakup seluruh aktivitas olahraga, sekolah dapat melaksanakan pembelajaran dan pembinaan yang berorientasi pada prestasi, karena tanpa persiapan yang baik sulit rasanya menghasilkan prestasi yang baik. Salah satu bentuk kegiatan olahraga pada kegiatan pendidikan jasmani di sekolah adalah sepakbola.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kadangkala menggunakan kepala dan dada. Untuk penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Permainan sepakbola dapat dilakukan di lapangan terbuka (*out door*) dan di lapangan tertutup (*in door*). Dalam olahraga sepakbola terdapat teknik dasar dalam permainan sepakbola dibagi menjadi 4, dan salah satunya adalah mendribel bola. mendribel bola pada sepakbola *modern* dilakukan dengan keterampilan lari dan operan bola dilakukan dengan gerakan-gerakan yang sederhana.

Pada hakikatnya *dribble* merupakan teknik dasar dalam bermain sepakbola, *dribble* dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat bergerak di lapangan permainan. Dalam permainan sepakbola semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri atau bersiap memulai opran dan tembakan. Kegunaan dari teknik menggiring bola

adalah untuk melewati lawan, mencari kesempatan memberi bola umpan kepada teman dan menahan bola tetap dalam penguasaan.

Adapun teknik mendribel bola terdiri dari mendribel bola dengan kura-kura kaki bagian dalam, mendribel bola dengan kaki penuh, dan mendribel bola dengan kaki bagian luar. Untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar sepakbola, dapat dilakukan dengan cara menerapkan metode dalam mengajar. Salah satu cara yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai dalam belajar dribel adalah menggunakan media audio-visual.

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

Bagi guru-guru olahraga di sekolah media audio-visual ini sangat penting. diantaranya adalah untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Penerapan media audio-visual dianjurkan karena berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai sewaktu bermain sepakbola dijumpai beberapa fenomena kemampuan mendribel bola siswa masih rendah, hal itu dapat dilihat ketika siswa mendribel bola, bola sering terlepas dari kontrol kaki dan bola dapat dengan mudah direbut oleh lawan bermain. Ini mengindikasikan bahwa penguasaan teknik mendribel bola yang dimiliki siswa masih rendah. Oleh karena itu maka

perlu kiranya siswa diberikan suatu metode mengajar agar materi sepakbola khususnya pada teknik mendribel bola dapat dikuasai oleh siswa dengan baik dengan cara mengajar menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan teknik mendribel siswa.

Bertolak dari pemaparan di atas, maka peneliti tertarik ingin mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan melalui suatu penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas XI IPS 2 Melalui Media Audio-Visual SMA N 3 Dumai ”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mendribel bola siswa masih rendah
2. Ketika siswa mendribel bola, bola sering terlepas dari kontrol kaki dan bola dapat dengan mudah direbut oleh lawan bermain
3. Belum pernahnya guru mengajar menggunakan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan teknik mendribel bola.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu membatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 melalui media audio-visual pada SMA N 3 Dumai.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas peneliti dapat merumuskan masalah pada apakah hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 dapat ditingkatkan melalui media audio-visual pada SMA N 3 Dumai.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 melalui media audio-visual pada SMA N 3 Dumai.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru penjasorkes dan juga Sekolah pada umumnya. Selanjutnya manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai salah satu syarat guna mendapat Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Penjaskesrek Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
2. Bagi siswa, siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mendribel bola dalam olahraga sepakbola.
3. Bagi guru, guru dapat mengembangkan kemampuan menyampaikan materi sepakbola pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai.
4. Bagi sekolah, dapat meningkatkan prestasi siswa cabang olahraga sepakbola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat *Dribble* Sepakbola

a. Pengertian *Dribble*

Sepakbola modern dilakukan dengan keterampilan lari dan operan bola dengan gerakan-gerakan yang sederhana disertai dengan kecepatan dan ketepatan. Aktivitas dalam permainan sepakbola tersebut dikenal dengan nama *dribble* (menggiring bola). Menggiring bola hanya dilakukan pada saat-saat yang menguntungkan saja, yaitu bebas dari lawan.

Menurut Sadik (2016:88) Keterampilan-keterampilan dalam sepakbola meliputi *Dribble* (menggiring), *jugling* (menimang bola), *passing* (mengoper), *trapping/control* (menghentikan bola), *throw-in* (lemparan ke dalam), *heading* (menyundul bola), *shooting* (menembak), merebut bola, gerak tipu dengan bola, teknik-teknik khusus penjaga gawang, melompat dan meloncat.

Dari banyaknya aktivitas dalam permainan sepakbola tersebut yang paling sering digunakan adalah teknik *Dribble* atau dikenal dengan nama menggiring bola sebagaimana menurut Jaya (2008:66) mengemukakan “mendribel bola adalah menendang bola terputus-putus atau pelan-pelan. Mendribel bola bertujuan untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat pemainan”.

Mendribel bola dilakukan dengan menggunakan kaki bagian bawah, dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, luar maupun punggung kaki. Mendribel bola ini dilakukan untuk mendekati gawang lawan sambil menghindari

lawan yang hendak merebut bola kemudian menyusun strategi untuk melakukan serangan akhir atau tendangan ke gawang lawan.

Kemudian menurut Mielke (2003:1) menggiring adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Sedangkan Menurut Indriarsa (2016:208) Jika dalam permainan sepakbola tidak bisa *Dribble* maka permainan pun akan terhambat bahkan cenderung tidak dapat berjalan. Permasalahan dalam *dribble* lebih kompleks di karenakan setiap individu diharuskan dapat mengendalikan bola saat men *dribble* di lapangan

Dari kutipan di atas dipahami bahwa mendribel bola adalah mendribel bola adalah menendang (menyentuh, mendorong) bola secara perlahan sambil berjalan atau berlari. Adapun tujuan mendribel bola antara lain, membawa bola ke arah gawang lawan, melewati lawan dalam memperlambat atau mengatur irama permainan. Kemampuan seorang pemain bola dalam mendribel bola sangatlah penting karena tanpa teknik ini permainan bola tidak akan dapat berlangsung dengan baik. Mendribel bola digunakan untuk membawa bola hingga mendekati gawang lawan hingga mendapatkan sudut yang atau ruang untuk melakukan serangan akhir.

b. Teknik *Dribble* Bola

Mendribel bola adalah membawa atau menyentuh bola dengan tujuan membawa bola ke daerah lawan dengan bola berada menempel pada kaki dan mempertahankannya dari lawan. Menurut Luxbacher (2012:49) teknik mendribel bola dengan cepat adalah sebagai berikut:

Persiapan:

1. Postur tubuh tegak
2. Bola di dekat kaki
3. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik

Pelaksanaan:

1. Fokuskan perhatian pada bola
2. Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya
3. Dorong bola ke depan beberapa kaki

Mengiringi bola:

1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik
2. Bergerak mendekati bola
3. Dorong bola ke depan



Gambar 1. Teknik mendribel bola
(Luxbacher, 2012:49)

Dari kutipan di atas dipahami bahwa mendribel bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepak bola. Karena dengan kemampuan ini seorang pemain dapat mendekati jarak sasaran, melewati lawan dan menghambat pemain. Menggiring pada permainan sepakbola juga merupakan salah satu strategi yang bisa diterapkan. Kemampuan menggiring pada seseorang pemain bola memiliki tujuan untuk melewati lawan, mencari kesempatan

memberikan bola umpan kepada teman dengan tepat, serta menahan bola tetap dalam penguasaan.

2. Hakikat Media Audio-Visual

a. Pengertian Media Audio-Visual

Usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik membutuhkan kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat lebih banyak melibatkan diri dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Menurut Husdarta dan Yudha (2014:39) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

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.

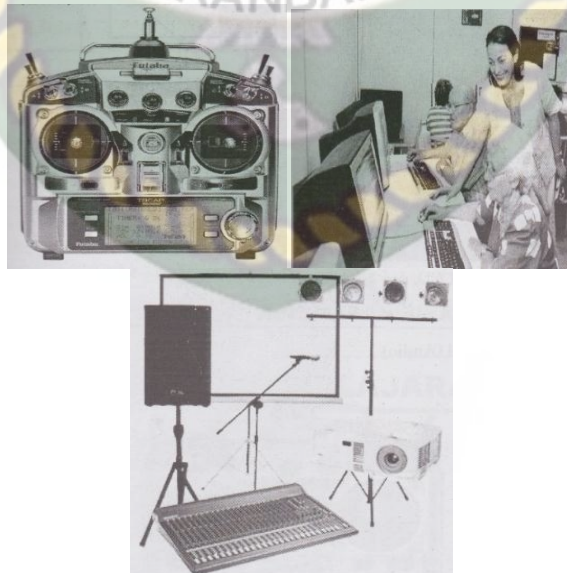
Sedangkan menurut pendapat Rosdiani (2013:75) media sebagai alat belajar merupakan suatu bentuk perangsang dan media yang disediakan guru untuk mensupport siswa saat belajar secara cepat, tepat, mudah benar dan tidak terjadinya penjelasan secara verbal. Alat pembelajaran merupakan media bantu pendengaran 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 2. 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 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.

B. Kerangka Pemikiran

Dengan teknik dasar yang baik maka akan lebih mudah untuk meningkatkan kualitas permainan. Unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola. Seperti teknik dasar mendribel yang digunakan untuk menguasai permainan dan melewati pemain lawan. Mendribel merupakan menendang (menyentuh, mendorong) bola secara perlahan sambil berjalan atau berlari. Adapun tujuan mendribel bola antara lain, membawa bola ke arah gawang lawan, melewati lawan dalam memperlambat atau mengatur irama permainan.

Untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mendribel bola dapat diberikan melalui media audio-visual sewaktu kegiatan mengajar, dimaksudkan sebagai perubahan dalam pengajaran. Dalam media audio-visual, siswa dapat melihat secara langsung teknik mendribel bola yang dilakukan oleh pemain yang terampil.

Penulis berfikir bahwa media audio-visual adalah salah satu solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pelaksanaan media audio-visual ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai.

C. Hipotesis Tindakan

Pada penelitian ini adalah penulis mengajukan sebuah hipotesis yaitu Terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 melalui media audio-visual pada SMA N 3 Dumai.



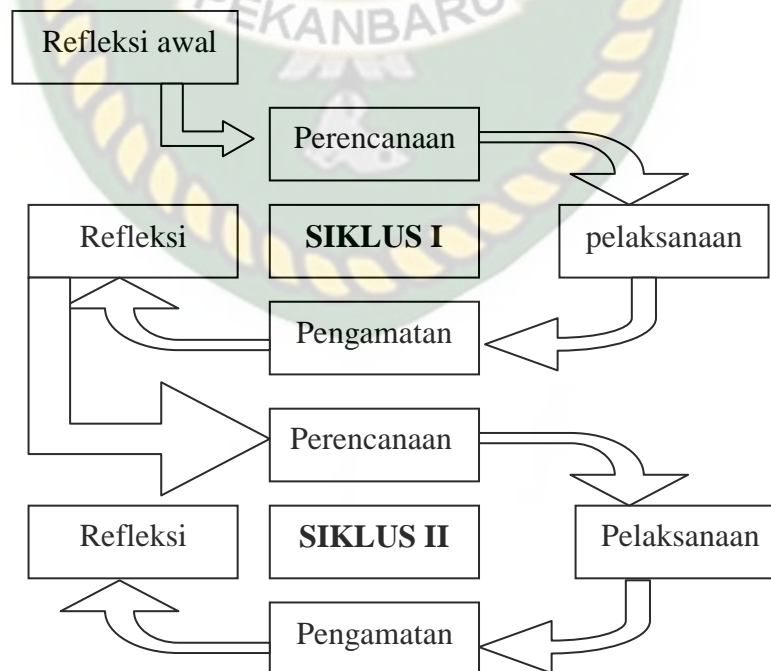
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan sepakbola dengan metode latihan variasi. Menurut Arikunto (2011:57) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran..

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2011:16) adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Siklus PTK
(Arikunto, 2011:16)

Langkah-langkah Penelitian

Siklus I

A. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran
- 2) Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas
- 3) Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan
- 4) Menyusun skenario pelaksanaan tindakan
- 5) Membuat silabus, RPP dan lembar observasi

B. Tindakan

- 1) Memberi petunjuk/penjelasan dan memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan
- 2) Membagi siswa sesuai dengan lapangan yang disediakan
- 3) Mengembangkan dan mengorganisasikan latihan
- 4) Mengawasi pelaksanaan yang dilakukan siswa.

C. Observasi

- 1) Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
- 2) Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani

D. Refleksi

- 1) Meningkatkan rencana untuk menyusun rencana pengajaran.
- 2) Mengadakan perubahan dalam mengorganisasikan latihan metode variasi

E. Penilaian

- 1) Tes psikomotor

Siklus II**A. Perencanaan**

- 1) Penyempurnaan metode latihan variasi
- 2) Guru menyiapkan materi pelaksanaan-pelaksanaan materi yang akan diajarkan
- 3) Guru menyiapkan lembar observasi pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran
- 4) Guru mengefektifkan intruksi secara praktis

B. Tindakan

- 1) Guru menyiapkan penyajian materi secara efektif
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara efektif
- 3) Guru mengamati dan memberikan bimbingan dalam pembelajaran

C. Observasi

- 1) Melakukan obseravasi terhadap pelaksanaan kerja kelompok dan tugas indivudu
- 2) Melakukan pencatatan hasil kerja kelompok dan tugas indivudu

- 3) Mengklarifikasi hasil kerja kelompok dan tugas individu sebagai bahan pertimbangan tindak lanjut berikutnya

D. Refleksi

- 1) Persiapan bahan laporan penelitian
- 2) Persiapan dasar penulisan

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai, yang berjumlah 29 orang siswa putra dan putri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Populasi Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 3 Dumai

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	XI IPS 1	14 Orang	15 Orang	29 orang
Jumlah				29 orang

Guru olahraga SMA N 3 Dumai

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan yaitu pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* yaitu pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi. Sehingga sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI IPS 2. Dengan demikian sampel penelitian ini berjumlah 29 orang.

C. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah agar judul dan tujuan penelitian ini dapat lebih jelas dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda, dimana penjelasan istilah peneliti rangkum dalam definisi operasional, yaitu :

- a. 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 visual yang lebar.
- b. *Dribble* bola adalah upaya untuk melewati lawan, untuk mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada teman yang tepat, dan untuk menahan bola untuk tetap dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila tidak terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk dengan segera memberikan operan kepada teman

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Silabus

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

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 4 kali pertemuan. Setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian.

Adapun teknik penilaian tentang kemampuan mendribel bola yang dinilai dapat dilihat pada rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Mendribel Bola

Aspek yang Dinilai	Kualitas Gerak			
	4	3	2	1
1) Sikap Awal a) Postur tubuh tegak b) Bola di dekat kaki c) Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik 2) Sikap Inti a) Fokuskan perhatian pada bola b) Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya c) Dorong bola ke depan beberapa kaki 3) Sikap Akhir a) Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik b) Bergerak mendekati bola c) Dorong bola ke depan.				
Jumlah				
Jumlah Skor Maksimal: 36				

Luxbacher, 2012:49

Keterangan Kriteria Penilaian Kualitas Gerak:

1. Sikap Awal

Postur Tubuh Tegak

- skor 4 : apabila postur tubuh tegak siswa terlihat **baik**
- skor 3 : apabila postur tubuh tegak siswa terlihat **cukup baik**
- skor 2 : apabila postur tubuh tegak siswa terlihat **kurang baik**
- skor 1 : apabila postur tubuh tegak siswa terlihat **dengan tidak baik**

Bola Di Dekat Kaki

- skor 4 : apabila siswa dapat membawa bola di dekat kaki **dengan baik**
- skor 3 : apabila siswa dapat membawa bola di dekat kaki **dengan cukup baik**
- skor 2 : apabila siswa dapat membawa bola di dekat kaki **dengan kurang baik**
- skor 1 : apabila siswa dapat membawa bola di dekat kaki **dengan tidak baik**

2. Sikap Inti

Fokuskan Perhatian Pada Bola

- skor 4 : apabila siswa dapat fokus perhatiannya pada bola **dengan baik**
- skor 3 : apabila siswa dapat fokus perhatiannya pada bola **dengan cukup baik**
- skor 2 : apabila siswa dapat fokus perhatiannya pada bola **dengan kurang baik**
- skor 1 : apabila siswa dapat fokus perhatiannya pada bola **dengan tidak baik**

Tendang Bola Dengan Permukaan Instep Atau Outside Instep Sepenuhnya

- skor 4 : apabila siswa dapat melakukan tendangan dengan *instep* atau *outside* **dengan baik**
- skor 3 : apabila siswa dapat melakukan tendangan dengan *instep* atau *outside* **dengan cukup baik**
- skor 2 : apabila siswa dapat melakukan tendangan dengan *instep* atau *outside* **dengan kurang baik**
- skor 1 : apabila siswa dapat melakukan tendangan dengan *instep* atau *outside* **dengan tidak baik**

Dorong Bola Ke Depan Beberapa Kaki

- skor 4 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan beberapa kaki **dengan baik**
- skor 3 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan beberapa kaki **dengan cukup baik**

skor 2 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan beberapa kaki **dengan kurang baik**

skor 1 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan beberapa kaki **dengan tidak baik**

3. Sikap Akhir

Kepala Tegak Untuk Melihat Lapangan Dengan Baik

skor 4 : apabila gerakan kepala siswa tegak untuk melihat lapangan **dengan baik**

skor 3 : apabila gerakan kepala siswa tegak untuk melihat lapangan **dengan cukup baik**

skor 2 : apabila gerakan kepala siswa tegak untuk melihat lapangan **dengan kurang baik**

skor 1 : apabila gerakan kepala siswa tegak untuk melihat lapangan **dengan tidak baik**

Bergerak Mendekati Bola

skor 4 : apabila siswa dapat bergerak mendekati bola **dengan baik**

skor 3 : apabila siswa dapat bergerak mendekati bola **dengan cukup baik**

skor 2 : apabila siswa dapat bergerak mendekati bola **dengan kurang baik**

skor 1 : apabila siswa dapat bergerak mendekati bola **dengan tidak baik**

Dorong Bola Ke Depan

skor 4 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan **dengan baik**

skor 3 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan **dengan cukup baik**

skor 2 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan **dengan kurang baik**

skor 1 : apabila siswa dapat mendorong bola ke depan **dengan tidak baik**

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan :

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung obyek yang diteliti, baik dengan cara mengamati maupun mencatatnya.

2. Perpustakaan

Penulis mengambil data-data yang bersumber dari buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3. Pengukuran

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan tes unjuk kerja.

F. Teknik Analisis Data

Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung jumlah skor yang dapat dicapai oleh siswa dengan rumus:

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

Selanjutnya interval dan kategori penilaian terhadap kemampuan mendribel bola siswa dikategorikan sebagai berikut yang berdasarkan pada:

Tabel 3. Interval Kategori Keterampilan Mendribel Bola

No	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Kompeten
2	70 sd 89	Kompeten
3	50 sd 69	Cukup Kompeten
4	30 sd 49	Kurang Kompeten
5	10 sd 29	Tidak Kompeten

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70 dari hasil tes atau nilai 70. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan lompatan dengan benar dengan nilai minimal 70 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2004:23})$$

P = Angka persentase ketuntasan klasikal
 F = Frekuensi siswa yang tuntas
 N = Jumlah siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jadi data yang diperoleh berupa hasil observasi dan hasil penilaian belajar siswa atau keterampilan siswa. Hasil observasi merupakan pengamatan yang dilakukan terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan kemampuan siswa yang dinilai di sini adalah hasil belajar *dribble* sepakbola.

Dari uraian akan dikemukakan apakah hasil yang diperoleh telah atau belum ada peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola melalui media Audio-Visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai. Keberhasilan tersebut disesuaikan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun bentuk pembahasan penelitian ini dipaparkan dan diuraikan sebagai berikut :

1. Penerapan Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Segala sesuatu yang dibutuhkan dalam tahap pelaksanaan disusun dan dipersiapkan guna mendukung proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan.

Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.
- 2) Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas.

- 3) Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan.
- 4) Menyusun skenario pelaksanaan tindakan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian atau pembelajaran dalam penelitian ini terdiri atas tiga langkah, yaitu: 1) Kegiatan Awal/Pendahuluan, 2) Kegiatan Inti, dan 3) penutup. kegiatan awal merupakan kegiatan pembuka berupa apersepsi. Kemudian kegiatan inti merupakan kegiatan pembelajaran melalui media Audio-Visual. Sedangkan penutup merupakan ulasan mengenai kegiatan-kegiatan sebelumnya, hal ini bisa berupa kesimpulan pelajaran dan pelaksanaan pendinginan.

Proses pembelajaran dalam penelitian ini diawali dengan guru memberikan apersepsi tentang menggiring bola. Setelah selesai, guru membagi siswa menjadi berpasangan. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam pembelajaran. Kemudian guru menerangkan terlebih dahulu bentuk dari gerakan menggiring bola agar siswa mengetahui bagian dari menggiring bola itu sendiri.

Pada tahap berikutnya adalah guru menerangkan bentuk media audio-visual dalam hasil belajar *dribble* sepakbola, disini siswa memperhatikan dengan seksama apa yang apa yang dijelaskan oleh guru yaitu tentang menggiring bola. Selanjutnya guru memberikan siswa waktu 5-7 menit untuk belajar menggiring bola secara berpasangan dan memberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik pada setiap gerakan menggiring bola yang dilakukan, dan diakhiri dengan melakukan pendinginan setelah praktik olahraga.

3) Observasi dan Evaluasi

a. Observasi

Pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati dalam pembelajaran adalah aktivitas siswa melalui media Audio-Visual. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas tersebut, diketahui bahwa hasil pembelajaran siswa cukup baik namun belum mencapai ketuntasan klasikal pada hasil siklus I.

b. Evaluasi

Hasil pembelajaran pada siklus I atau setelah diterapkannya media audio-visual bahwa terjadi rata-rata nilai kemampuan gerak dasar siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai dalam melakukan menggiring bola belum mencapai keberhasilan yang diinginkan. Hasil penilaian terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola melalui media audio-visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola oleh siswa dalam belajar dengan menggunakan media audio-visual.

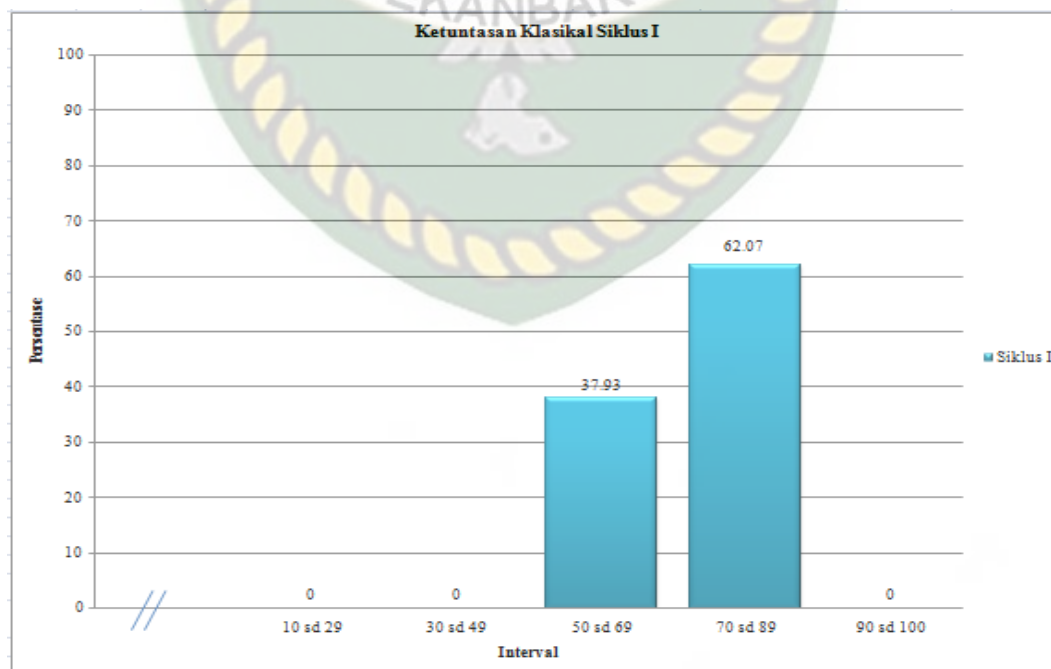
Hasil penerapan media audio-visual pada siklus I menunjukkan bahwa pada kategori sangat kompeten tidak ada, pada kategori kompeten diperoleh 18 orang siswa dengan persentase 62.07%, pada kategori cukup kompeten diperoleh 11 orang siswa dengan persentase 37.93%, pada kategori kurang kompeten tidak ada dan pada kategori “tidak kompeten” tidak ada. Kemudian dari tabel diketahui juga rata-rata nilai tes pada siklus I, yakni 74.33 atau dalam kategori “kompeten”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Analisis Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Pada Siklus I

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
1	90 sd 100	Sangat Kompeten	0	0%
2	70 sd 89	Kompeten	18	62.07%
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	11	37.93%
4	30 sd 49	Kurang Kompeten	0	0%
5	10 sd 29	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			29	100%
Rata-rata			71.84	
Kategori			Kompeten	

Data Olahan 2019

Berdasarkan di atas, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan melakukan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai kompeten dengan diterapkannya media audio-visualhanya saja belum mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%. Sehingga indikator keberhasilan yang baru tercapai oleh 18 orang siswa pada siklus I ini adalah sebesar 62.07%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Ketuntasan Klasikal Pada Siklus I Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai

Diketahui bahwa indikator keberhasilan yang tercapai pada siklus I adalah 62.07%. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai yaitu kurang dari 80% siswa memperoleh nilai minimal 70. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus kedua.

4) Refleksi Siklus I

Tahap akhir dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan refleksi, tujuannya untuk mengetahui hasil pembelajaran melalui media audio-visual. Adapun hal-hal yang direfleksikan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Guru telah mempraktekkan menggiring bola dengan sebaik-baiknya dan benar-benar membimbing siswa dalam melakukan menggiring bola.
2. Siswa selama proses pembelajaran, masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru ketika sedang memberikan pembelajaran menggiring bola.
3. Rata-rata hasil belajar *dribble* sepakbola pada siklus I adalah 71.84% atau dalam kategori cukup kompeten. Sehingga indikator kinerja belum tercapai yaitu kurang dari 80% atau hanya 18 siswa memperoleh nilai minimal 70.

2. Penerapan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Segala sesuatu yang dibutuhkan dalam tahap pelaksanaan disusun dan dipersiapkan guna mendukung proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan. Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.
- 2) Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas.
- 3) Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan.
- 4) Menyusun skenario pelaksanaan tindakan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian atau pembelajaran dalam penelitian ini terdiri atas tiga langkah, yaitu: 1) Kegiatan Awal/Pendahuluan, 2) Kegiatan Inti, dan 3) penutup. kegiatan awal merupakan kegiatan pembuka berupa apersepsi. Kemudian kegiatan inti merupakan kegiatan pembelajaran melalui media Audio-Visual. Sedangkan penutup merupakan ulasan mengenai kegiatan-kegiatan sebelumnya, Hal ini bisa berupa kesimpulan pelajaran dan pelaksanaan pendinginan.

Proses pembelajaran dalam penelitian ini diawali dengan guru memberikan apersepsi tentang menggiring bola. Setelah selesai, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil menurut jumlah siswa yang diperlukan. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam pembelajaran. Kemudian guru menerangkan terlebih dahulu bentuk dari gerakan menggiring bola agar siswa mengetahui bagian dari menggiring bola itu sendiri.

Pada tahap berikutnya adalah menerangkan bentuk media audio-visual dalam hasil belajar *dribble* sepakbola yang akan dilakukan, disini siswa

memperhatikan dengan seksama apa yang dijelaskan oleh guru tentang menggiring bola. Selanjutnya guru memberikan siswa waktu 5-7 menit untuk belajar secara berpasangan. Setelah itu guru memerintahkan kepada tiap pasangan belajar secara bergantian melakukan gerakan menggiring bola masing-masing siswa dan memberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik pada setiap gerakan *dribble* yang dilakukan, dan diakhiri dengan melakukan pendinginan setelah praktik olahraga.

3) Observasi dan Evaluasi

a. Observasi

Pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati dalam pembelajaran adalah aktivitas siswa melalui media Audio-Visual. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas tersebut, diketahui bahwa hasil pembelajaran siswa lebih baik dari pada saat siklus I.

b. Evaluasi

Sebagaimana telah diuraikan pada siklus I atau setelah diterapkannya media audio-visual bahwa rata-rata nilai keterampilan gerak dasar menggiring bola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai kompeten. Hasil tersebut merupakan hasil penilaian terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola melalui media audio-visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai.

Untuk mengetahui hasil pembelajaran siklus II yaitu pada kategori sangat kompeten tidak ada, pada kategori kompeten diperoleh 24 orang siswa dengan persentase 82.76%, pada kategori cukup kompeten diperoleh 5 orang siswa dengan persentase 17.24%, pada kategori kurang kompeten tidak ada dan pada

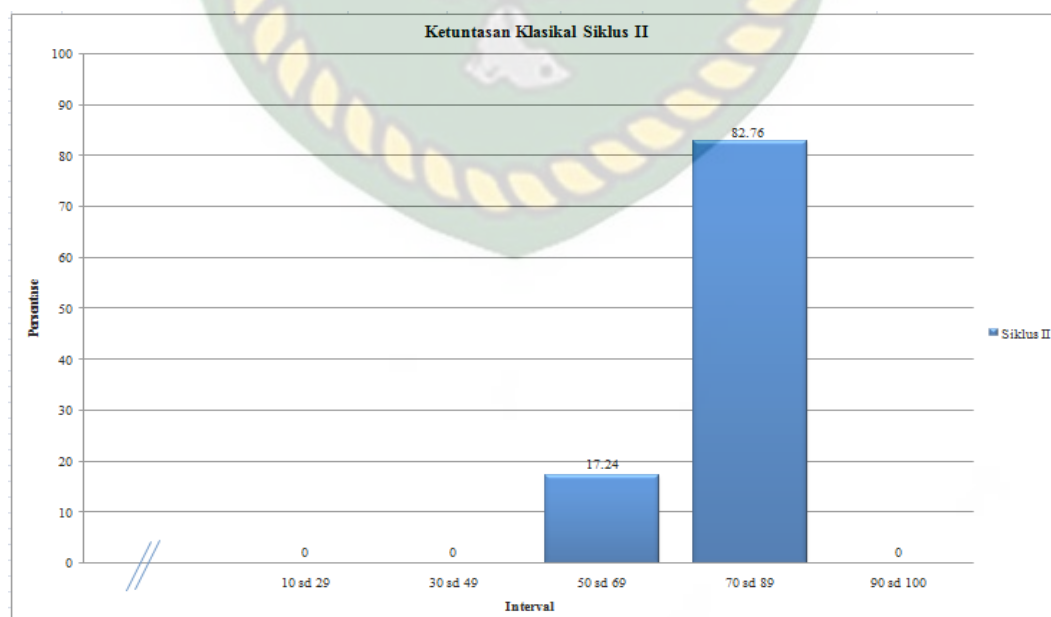
kategori “tidak kompeten” tidak ada. Kemudian dari tabel diketahui juga rata-rata penilaian hasil belajar *dribble* sepakbola pada siklus II, yakni 74.33 atau dalam kategori “kompeten”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Analisis Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Pada Siklus II

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
1	90 sd 100	Sangat Kompeten	0	0%
2	70 sd 89	Kompeten	24	82.76%
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	5	17.24%
4	30 sd 49	Kurang Kompeten	0	0%
5	10 sd 29	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			29	100%
Rata-rata			74.33	
Kategori			Kompeten	

Data Olahan 2019

Berdasarkan di atas, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata kemampuan melakukan hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai lebih baik dari pada siklus I. Sehingga indikator keberhasilan telah dicapai oleh 22 orang siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 2. Ketuntasan Klasikal Pada Siklus II Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai

Diketahui bahwa indikator keberhasilan yang tercapai pada siklus II adalah 82.76%. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu lebih dari 80% siswa memperoleh nilai minimal 70. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan media audio-visual ini sudah dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

4) Refleksi Siklus II

Tahap akhir dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan refleksi, tujuannya untuk mengetahui hasil pembelajaran melalui media Audio-Visual. Adapun hal-hal yang direfleksi pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Guru telah mempraktekkan menggiring bola dengan sebaik-baiknya dan benar-benar membimbing siswa dalam melakukan menggiring bola.
2. Siswa selama proses pembelajaran juga dikatakan menjadi lebih baik dari sebelumnya.
3. Rata-rata hasil belajar *dribble* sepakbola pada siklus II adalah 74.33 atau 24 orang siswa dalam kategori kompeten. Sehingga indikator kinerja sudah tercapai atau sebesar 82.76% yaitu lebih dari 80% siswa memperoleh nilai minimal 70.

3. Daya Serap Siswa Kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai Dalam Melakukan Keterampilan *Dribble* Sepakbola

Keterampilan menggiring bola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai pada siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari media audio-visual yang telah diberikan, sehingga ini menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan menyerap materi pembelajaran dengan baik dengan

kemampuan daya serap sebesar 77.40%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Daya Serap Siswa Kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai Dalam Melakukan Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Pada Siklus I dan Siklus II

No	Interval	Kategori	Ketuntasan Belajar	
			Siklus I	Siklus II
1	10 sd 29	Tidak Kompeten	0	0
2	30 sd 49	Kurang Kompeten	0	0
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	37.93	17.24
4	70 sd 89	Kompeten	62.07	82.76
5	90 sd 100	Sangat Kompeten	0	0
Jumlah (%)			100	100
Jumlah Siswa			29	
Daya Serap Tiap Siklus			71.84	74.33
Rata-rata Daya Serap			73.08	

Data Olahan 2019

Pada siklus I terdapat 62.07% siswa memperoleh nilai “kompeten”, 37.93% siswa memperoleh nilai “cukup kompeten”. Selanjutnya pada siklus II terdapat 82.76% siswa memperoleh nilai “kompeten”, sedangkan 17.24% siswa memperoleh nilai “cukup kompeten”. Daya serap siswa dari siklus pertama, dan siklus kedua sebesar 73.08.

4. Ketuntasan Hasil Belajar

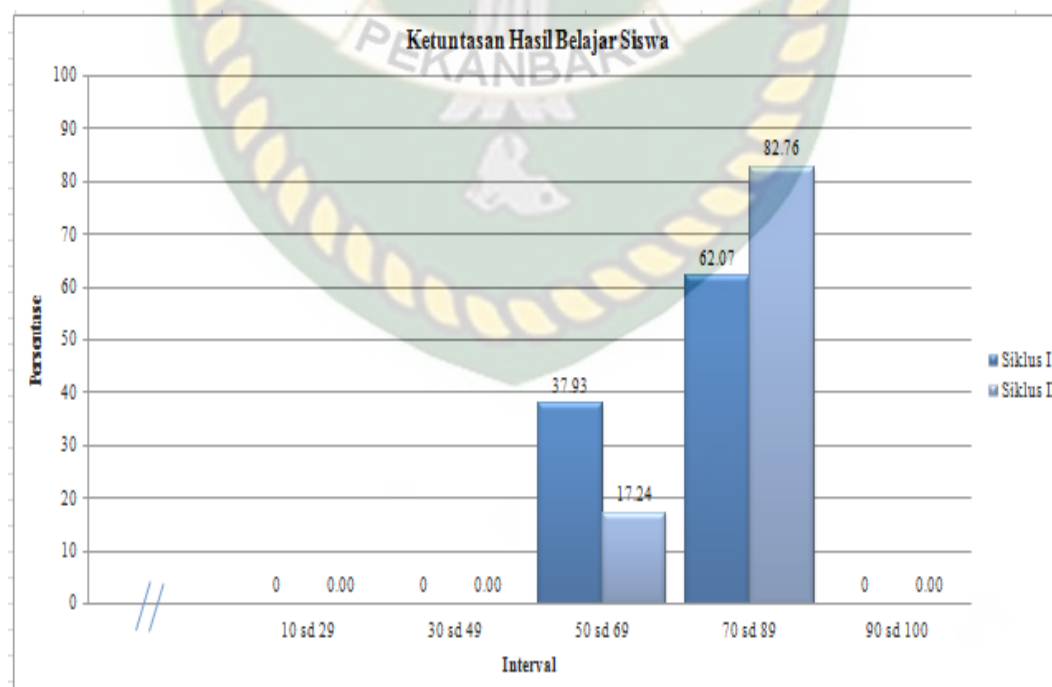
Ketuntasan hasil belajar hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai melalui melalui media audio-visual dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Ketuntasan Keterampilan *Dribble* Sepakbola Siswa Dari Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Kriteria	Jumlah	%	Rata-rata	Kategori Ketuntasan Klasikal
Siklus I	Tuntas	18	62.07%	71.84	Belum Tuntas
	Belum Tuntas	11	37.93%		
Siklus II	Tuntas	24	82.76%	74.33	Tuntas
	Belum Tuntas	5	17.24%		

Data Olahan Penelitian, Tahun 2019

Diketahui data dari tabel di atas bahwa persentase ketuntasan hasil belajar hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai melalui media audio-visual pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 71.84 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 62.07% (18 siswa), sedangkan siklus II tercapai persentase nilai rata-rata sebesar 74.33 dan dengan nilai ketuntasan sebesar 82.76% (24 siswa). Ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II dapat juga digambarkan dalam bentuk grafik berikut ini.



Grafik 3. Ketuntasan Hasil Belajar Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai

B. Analisis Data

Dalam siklus I dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus I yaitu 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Membuat lembar observasi aktivitas siswa, 3) Mempersiapkan tes rubrik penilaian akhir.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dengan mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama satu dua kali pertemuan. dengan alokasi waktu 3 x 45 menit. Tahapan tindakan ini yaitu tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Tindakan siklus II tidak begitu berbeda dengan pelaksanaan siklus I. hanya saja masih ada beberapa hal yang masih dianggap kurang pada siklus I akan diperbaiki di siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Dalam siklus II dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah seperti pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sebagaimana dengan siklus I, pada siklus II juga diberikan penilaian individu pada akhir kegiatan pembelajaran. Penilaian yang diberikan berupa penilaian teknik melakukan menggiring bola.

Keterampilan menggiring bola siswa pada saat tes tindakan siklus I memperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal yaitu sebanyak 18 siswa tuntas atau sebesar 62.07%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai ketuntasan klasikal sebanyak 24 orang siswa tuntas atau sebesar 82.76%. karena indikator yang ditetapkan sudah tercapai, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa penelitian tindakan kelas ini dapat memperbaiki hasil belajar siswa tentang menggiring bola, penerapan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik atau hasil belajar yang diperoleh siswa dapat mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar telah dicapai oleh siswa pada sekali pengulangan materi pembelajaran. Keterampilan gerakan menggiring bola dengan menggunakan media audio-visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai dapat dikatakan meningkat dengan rata-rata keterampilan siswa pada saat siklus I dengan kategori cukup kompeten dengan persentase 71.84% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang siswa atau 62.07%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa cukup dapat melakukan gerakan *dribble* bola dengan menggunakan media audio-visual yang diajarkan oleh guru, namun nilai ketuntasan klasikal belum tercapai, baru mencapai nilai 62.07% dari ketuntasan klasikal yang sudah ditentukan yaitu 80%.

Sedangkan pada siklus II keterampilan rata-rata siswa dikategorikan kompeten dengan rata-rata persentase 74.33% yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan menggiring bola sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I dimana nilai keterampilan gerakan menggiring bola terdapat 24 orang siswa atau 82.76% sehingga nilai tersebut telah melewati nilai yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audio-visual maka kemampuan gerakan menggiring bola siswa dapat ditingkatkan menjadi lebih baik dari sebelumnya hanya saja, ketuntasan atau daya serap yang dimiliki oleh siswa belum mencapai 100%. Pada kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan praktek meningkat bila dibandingkan pada siklus I, baik secara klasikal maupun secara individu. Tidak hanya praktek saja akan tetapi keaktifan yang lain juga meningkat seperti: perhatian tentang penjelasan materi, sikap kerjasama serta tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dipahami bahwa media audio-visual terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar menggiring bola siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sehingga metode ini dapat juga digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang lain.

Hasil penelitian tentang menggiring bola kaki ini juga pernah dilakukan oleh Wahyu (2017:222) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe student teams achievement division (STAD)* terhadap hasil belajar menggiring sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 52,47%.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisa data, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola melalui media audio-visual pada siswa kelas XI IPS.2 SMA N 3 Dumai dengan persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62.07% dan pada siklus II sebesar 82.76% sehingga terdapat kenaikan nilai persentase sebesar 20.69%.

B. Saran

1. Pembelajaran melalui media audio-visual memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (62.07%), Siklus II (82.76%)
2. Penerapan media audio-visual mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan, hasil belajar *dribble* sepakbola yang ditunjukkan dengan rata-rata siswa sehingga siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran media audio-visual sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.
3. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, khususnya dalam penerapan model pembelajaran media audio-visual, maka hendaknya model pembelajaran media audio-visual ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang lain, disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi

siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5, No.1. Maret 2009, hlm 1-10.
- Husdarta, JS. 2014. *Belajar dan Pembelajara Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Indriarsa, Nanang. 2016. Perbandingan Metode Pembelajaran Whole Practice dan Part Practice Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 01 Tahun 2016*, 207 - 212.
- Jaya, Asmar. 2008. *Futsal; Gaya Hidup, Peraturan dan Tips Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur
- Kosasih, Engkos. 2016. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Lutan, Rusli & Tim pengembang instrument 2003. *Sistem Monitoring Evaluasi dan Pelaporan (SMEP) Pelaksanaan dan Hasil Program Olahraga*. Jakarta: KONI Pusat
- Luxbacher. Joseph A. 2012. *Sepakbola Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2003. *Seri Dasar-Dasar Olahraga Dasar-Dasar Sepakbola*. Jakarta: Pakar Raya.
- 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.

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

Sadik. 2016. Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribble Bola Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Metode *Student Teams Achievement Division* Pada Siswa Kelas IV Dan V SDN Blumbungan 1 Pamekasan Tahun Ajaran 2015-2016. *Jurnal Sportif* ISSN : 2477 – 3379. VOL. 2 NO. 1 MEI 2016.

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

Yusran. 2008. *Latihan-Latihan Keteampilan Sepakbola*. Pekanbaru: DISPORA.

