

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK  
SILA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW MELALUI MEDIA  
AUDIO VISUAL SISWA KELAS VIII.2 SMP NEGERI 1  
KERITANG KABUPATEN INDRAGIRI HILIR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperolehsyaratatan Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



**OLEH**

**APRIDHO ZAPUTRA**  
**156610362**

**PEMBIMBING**

**Dr. OKI CANDRA, S. Pd., M. Pd**  
**NIDN. 1001108803**  
**NPK . 160702639**

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

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK  
SILA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW MELALUI MEDIA  
AUDIO VISUAL SISWA KELAS VIII.2 SMP NEGERI 1  
KERITANG KABUPATEN INDRAGIRI HILIR

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperolehsyaratatan Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



OLEH

APRIDHO ZAPUTRA

156610362

PEMBIMBING

Dr. OKI CANDRA, S. Pd., M. Pd

NIDN. 1001108803

NPK. 160702639

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

PEKANBARU

2019

Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK SEPAK SILA PERMAINAN  
SEPAK TAKRAW MEALUI MEDIA AUDIO VISUAL SISWA KELAS VIII.2 SMP  
NEGERI 1 KERITANG**

Dipersiapkan oleh :

Nama : APRIDHO ZAPUTRA  
NPM : 156610362  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**PEMBIMBING**

**Dr. OKI CANDRA, S.Pd., M.Pd**

NIDN. 1001108803

NPK. 160702639

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Dr. Daharis, M.Pd**

NIP. 19611231 198602 1 002

NIDN. 0020046109

Skrripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

**Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP UIR**

**Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**

NIP. 19701007 199803 2 022

NIDN. 0007107005

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : APRIDHO ZAPUTRA  
NPM : 156610362  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Sepak  
Sila Permainan Sepak Takraw Melalui Media  
Audio Visual Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1  
Keritang**

Disetujui oleh :  
Pembimbing

**Dr. OKI CANDRA S. Pd., M.Pd**

NIDN. 1001108803  
NPK. 160702639

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Drs. Dahavis, M.Pd**

NIP. 19611231 198602 1 002  
Pembina Tk. I/Lektor Kepala IV/b  
NIDN. 0020046109  
Sertifikat Pendidik. 101345502295

**SURAT KETERANGAN**

Kami selaku pembimbing skripsi ini, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

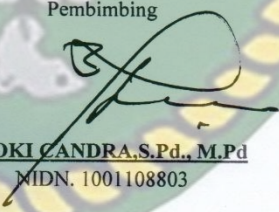
Nama : APRIDHO ZAPUTRA  
NPM : 156610362  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul :

**“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang”.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pembimbing

  
**Dr. OKI CANDRA, S.Pd., M.Pd**

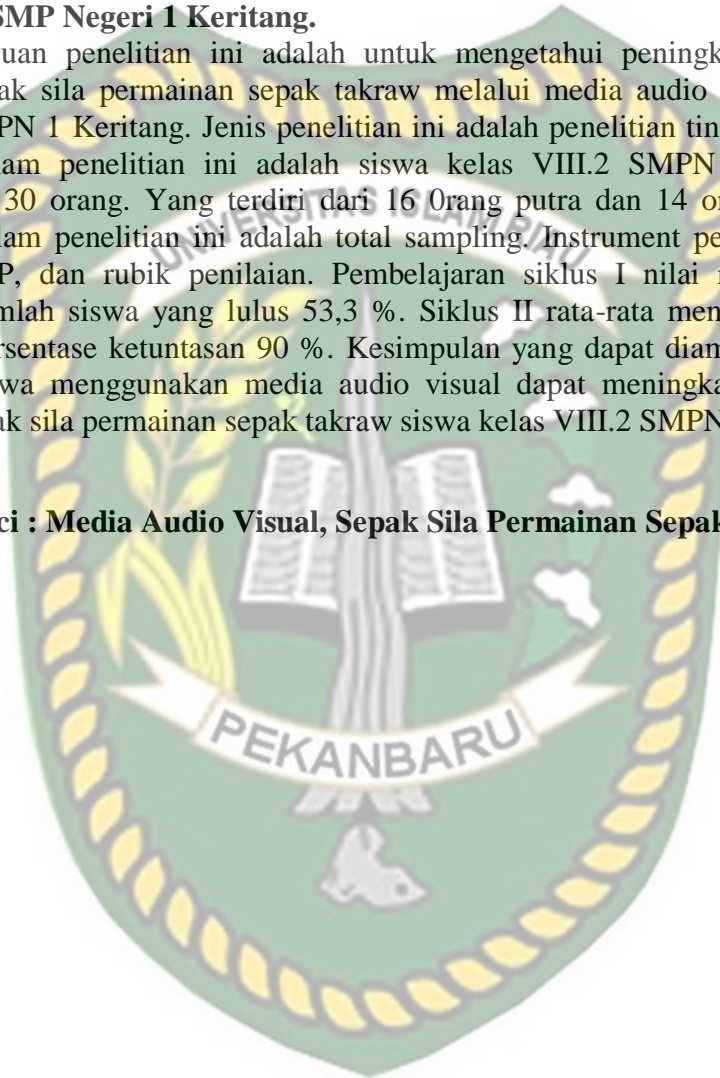
**NIDN. 1001108803**

## ABSTRAK

**Apridho Zaputra, 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual Siswa VIII.2 di SMP Negeri 1 Keritang.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang yang berjumlah 30 orang. Yang terdiri dari 16 Orang putra dan 14 orang putri. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Instrument penelitian ini adalah silabus, RPP, dan rubrik penilaian. Pembelajaran siklus I nilai rata-rata siswa 72 dengan jumlah siswa yang lulus 53,3 %. Siklus II rata-rata meningkat menjadi 76 dengan persentase ketuntasan 90 %. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian diatas bahwa menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar teknik sepak sila permainan sepak takraw siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang.

**Kata Kunci : Media Audio Visual, Sepak Sila Permainan Sepak Takraw.**



## ABSTRACT

**Apridho Zaputra, 2019. Efforts to Improve Learning Outcomes of the Basic Sila Football Techniques in the Takraw Soccer Game Through Audio Visual Media Students VIII.2 in SMP Negeri 1 Keritang.**

The purpose of this study was to determine the improvement in learning outcomes of the taka football game takraw game through audio-visual media for VIII.2 grade students of SMPN 1 Keritang. This type of research is a classroom action research (PTK) subjects in this study were students of class VIII.2 SMPN 1 Keritang, amounting to 30 people. Which consists of 16 men and 14 daughters. The sampling technique in this study is total sampling. The instruments of this study were the syllabus, lesson plans, and rubik assessment. Learning cycle I the average value of students 72 with the number of students who passed 53.3%. The average cycle II increased to 76 with 90% completeness. The conclusion that can be drawn from the above research is that using audio-visual media can improve learning outcomes of the taka-taka soccer game techniques of eighth grade students of SMPN 1 Keritang.

**Keywords: Audio Visual Media, Sila Soccer Game Sepak Takraw.**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : APRIDHO ZAPUTRA  
NPM : 156610362  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang**

Dengan ini menyatakan bahwa :

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

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

Pekanbaru, 23 Agustus 2019

  
Apidho Zaputra  
Npm. 156610362



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunianya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual di SMP NEGERI 1 KERITANG”** tepat pada waktunya.

Dalam penyelesaian ini penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulisan tugas ini telah disusun dengan baik, berdasarkan arah dari dosen pengajar di penjaskesrek FKIP UIR. Namun bila masih terdapat kekurangan, maka segala kritikan dan saran tentunya akan sangat membantu kesempurnaan penulisan proposal ini.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu :

1. Bapak Drs, Daharis, M.Pd Sebagai Ketua Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
2. Ibuk Merlina Sari, M.Pd, Selaku Sekretaris Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam Riau.

3. Bapak, Dr, Oki Candra, S.Pd, M.Pd Selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan masukan yang sangat bermanfaat bagi penyelesaian proposal ini.
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar pada Program Studi Jurusan Penjaskesrek FKIP UIR
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha UIR.
6. Keluarga besar SMP Negeri 1 Keritang
7. Kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan moril dalam penyelesaian studi.

Pekanbaru, Agustus 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PERSETUJUN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Masalah.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Sepak Sila Dalam Sepak Takraw .....	9
a. Pengertian Sepak Takraw.....	9
b. Teknik Dasar Sepak Sila.....	12
2. Hakekat Media Audio Visual.....	15
a. Pengertian Media .....	15
b. Pengertian Audio Visual .....	22
B. Kerangka Pemikiran.....	25

C. Hipotesis Tindakan.....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel .....	31
C. Defenisi Operasional.....	31
D. Pengembangan Instrumen .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Data .....	38
1. Data Hasil Penelitian teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus I .....	39
2. Data Hasil Penelitian teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus II .....	40
B. Analisis Data .....	42
1. Analisis Penilaian Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I .....	42
2. Analisis Penilaian Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II .....	43
C. Pembahasan .....	45
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran .....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Teknik Sepak Sila .....	12
2. Beberapa Media Sebagai Sumber Belajar.....	20
3. Bentu Media Audio Visual .....	23



## DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII <sup>2</sup> SMP Negeri 1 Keritang.....	29
2. Rubik Penilaian Teknik Sepak Sila.....	31
3. Format Penilaian .....	33
4. Interval Kategori Kemampuan Teknik Sepak Sila.....	34
5. Distribusi Frekuensi Data Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I .....	39
6. Distribusi Frekuensi Data Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II .....	41
7. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN Keritang Siklus I .....	43
8. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN Keritang Siklus II .....	44

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
<b>Grafik 1</b> : Histogram Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I .....	40
<b>Grafik 2</b> : Histogram Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II .....	42
<b>Grafik 3</b> : Histogram Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I .....	43
<b>Grafik 4</b> : Histogram Ketuntasan Belajar Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II .....	44



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Olahraga pada saat ini merupakan kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia secara individu maupun kelompok. Di samping itu juga olahraga adalah kegiatan fisik maupun dalam pembentukan manusia seutuhnya, yang sehat jasmani dan rohani serta memiliki sikap mental yang baik. Oleh karena itu, pembinaan di bidang olahraga sangat erat kaitannya dengan kehidupan dalam bermasyarakat, bangsa dan negara.

Pembinaan olahraga pendidikan jasmani merupakan rangkaian aktifitas jasmani untuk membangun peserta didik yang sehat dan kuat sehingga menghasilkan prestasi yang tinggi. Hal ini diungkapkan dalam UU RI No. 3 tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 18 ayat 2 yang berbunyi "Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun non-formal melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler."

Berdasarkan kutipan di atas, maka permainan sepak takraw sudah dicantumkan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani yang sudah ditetapkan sebagai salah satu materi pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah dengan tujuan untuk kebugaran jasmani dan prestasi siswa, dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki.

Permainan sepak takraw adalah permainan bangsa melayu, yang tumbuh dan berkembang di Indonesia sampai meluas ketanah semenanjung Indo-Cina. Semua

wilayah mengaku bahwa sepak takraw berasal dari daerahnya. Hal ini logis karena pelaut-pelaut kita yang gagah perkasa mengarungi Nusantara sampai ketanah semenanjung Indochina. Dalam berniaga mereka kenalkan pula permainan sepak takraw dan sebagian mereka malah tinggal dan menetap di daerah yang dikunjungi. Sedangkan di Indonesia sendiri olahraga sepak takraw telah ada sejak tahun 1971 ditandai dengan berdirinya organisasi olahraga Sepak Takraw PERSERASI (Perstuan Sepak Raga Seluruh Indonesia) yang kemudian berubah nama pada tahun 1986 menjadi PERSETASI (Persatuan Sepak Takraw Seluruh Indonesia).

Permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu yang berlawanan, masing-masing regu terdiri dari 2 dan 3 orang pemain dan seorang pemain cadangan, pemain yang melakukan servis disebut Tekong dan kedua pemain depan disebut Apit kiri dan Apit kanan. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan. Bola dimainkan sebanyak 3 kali dengan mengembalikannya kelapangan lawan melewati net. Tujuan dari setiap pemain adalah mengembalikan bola ke lapangan lawan.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif terhadap siswa, sasaran pembelajaran ditunjukkan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga perkembangan pribadi seutuhnya.

SMP Negeri 1 Keritang pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan guru menjelaskan tanpa menggunakan media karena kurangnya media pembelajaran di sekolah, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai kriteria ketuntasan minimal KKM 75, dan alokasi 3 jam tatap muka 45 menit. Di smp negeri 1 keritang memiliki 5 kelas pada kelas VIII, salah satunya kelas VIII.2 yang memiliki jumlah siswa 30 orang.

Seorang pemain harus menguasai teknik dasar dan teknik khusus untuk bermain dengan baik. Teknik dasar sepak takraw antara lain adalah sepakan, main kepala, mendada, memaha, dan membahu. Sedangkan teknik khusus bermain sepak takraw adalah cara bermain sepak takraw meliputi sepak mula, menerima sepak mula, mengumpan, *smash* dan menahan (*block*) semakin sempurna penguasaan teknik setiap pemain dan kerjasama tiap regu, maka kualitas permainan akan semakin baik.

Setiap cabang olahraga mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, termasuk dalam cabang olahraga sepak takraw. Perbedaan ini tentunya akan memerlukan pembinaan yang berbeda pula, yaitu pembinaan yang disesuaikan dengan karakteristik olahraga yang dibina. Dengan kata lain bahwa pembinaan olahraga sepak takraw dituntut untuk bias melakukan cara melatih yang tepat agar tujuan dari latihan dapat tercapai dengan baik.

Sepak sila merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak takraw. Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila sering digunakan untuk menerima bola atau menguasai bola, mengumpan dan hantaran serta dapat menyelamatkan serangan lawan. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan sepak sila seseorang dapat dilatih dengan baik selalui latihan yang terprogram dan berkesinambungan.

Proses pembelajaran teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw yang di dalamnya mencakup pembelajaran teori dan praktek akan lebih menarik bila menggunakan berbagai media, baik itu media audio visual maupun media lainnya yang dapat membantu membelajarkan gerak pemain yang bersangkutan.

Media audio visual dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga pada akhirnya penguasaan teknik dalam permainan sepak takraw akan meningkat. Diharapkan pula penguasaan teknik dan teori ini dapat meningkatkan kesadaran akan peraturan yang harus dipatuhi manakala melakukan praktek sebagai pemain di lapangan.

Potensi siswa dalam bidang olahraga dapat di lihat sewaktu melakukan aktivitas olahraga. Salah satu potensi siswa adalah saat melakukan teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw. Guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus mempunyai kreativitas dalam melakukan proses mengajar kepada siswa agar siswa dapat menyerap materi pelajaran dan keterampilan dengan baik dan maksimal.

Dari hasil obsevasi di lapangan, dimana kemampuan sepak sila dijumpai hal-hal yang membuat sepak sila kurang baik antara lain: rendahnya tingkat kemampuan sepak sila pemain sepak takraw siswa kelas VIII. 2 di SMP Negeri 1 Keritang dalam melakukan sepak sila, ini dapat dilihat pada saat siswa melakukan sepak sila pada saat proses pembelajaran. Hal ini juga di latar belakang oleh factor-faktor sebagai berikut: cara siswa menerapkan teknik dasar sepak sila yang belum tepat, rendahnya motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuannya, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran siswa, perkenaan bola pada mata kaki yang belum tepat, selain itu kurangnya media pembelajaran.

Realita di lapangan bahwa teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw masih rendah. Rendahnya teknik tersebut disebabkan kurang perhatian siswa ketika guru sedang menjelaskan materi tentang teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw. Jadi penulis melihat salah satu cara untuk meningkatkan semangat siswa dengan teknik sepak sila menggunakan media audio visual sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan dan siswa dapat memerhatikan dan memahami suatu materi yang di ajarkan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis akan melakukan penelitian secara ilmiah tentang: **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VIII.2 di SMP Negeri 1 Keritang.**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Masih ada diantara siswa yang kurang memahami teknik sepak sila dalam olahraga permainan sepak takraw.
2. Masih ada diantara siswa yang kurang memiliki motivasi dalam meningkatkan kemampuan melakukan gerakan sepak sila olahraga bola takraw.
3. Guru kurang menggunakan metode yang tepat guna dalam mengajarkan keterampilan sepak sila olahraga sepak takraw.
4. Kurangnya media pembelajaran disekolah.
5. Masih ada diantara siswa yang belum tercapainya nilai KKM.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat terbatasnya biaya, tenaga dan kemampuan yang ada pada penulis dan agar tidak terjadi kajian terlalu luas serta penelitian ini tidak terlepas dari masalah diatas, maka penulis membatasi masalah ini sebagai berikut : Upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw melalui media audio visual di SMP Negeri 1 Keritang

## **D. Perumusan Masalah**

Karena banyak dan luasnya masalah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah ada upaya meningkatkan hasil

belajar teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw melalui media audio visual di SMP Negeri 1 Keritang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah : Untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw melalui media audio visual di SMP Negeri 1 Keritang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) UIR Pekanbaru.
2. Bagi siswa, untuk menambah serta meningkatkan kualitas pengetahuan dan kemampuan siswa serta semangat siswa untuk berprestasi dalam olahraga khususnya permainan sepak takraw.
3. Bagi guru. Dapat di jadikan sebagai bahan pengajar agar dapat lebih mudah dalam mengajarkan berbagai teknik dalam permainan sepak takraw.
4. Bagi sekolah, dapat di jadikan untuk menambah prestasi olahraga permainan sepaktakraw di sekolah tersebut.

5. Bagi fakultas, dapat di jadikan bahan yang sangat peting untuk di baca bagi mahasiswa lainnya khususnya permainan sepak takraw.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakikat Sepak Sila Dalam Sepak Takraw

###### a. Pengertian Sepak Takraw

Sebelum ditemukan lebih lanjut mengenai sepak sila dalam olahraga sepak takraw, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang olahraga sepak takraw, sepak raga merupakan cabang olahraga melayu, yang muncul dan berkembang di negara-negara dikawasan Asia Tenggara, seperti: Singapura, Indonesia, Thailand, Brunei, Filipina, Sri langka, Myanmar dan Kamboja. Sehingga cabang olahraga ini dianggap sebagai cabang olahraga asli negara-negara Asia Tenggara.

Menurut Hanif (2017:11) mengatakan bahwa olahraga sepak takraw merupakan tradisi yang berasal dari bumi Indonesia dan telah lama berkembang di tanah air, dengan banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia terutama yang berdomisili didaerah pantai, seperti Kepulauan Riau, Sumatra Barat, dan Makassar. Permainan sepak takraw tersebut sering disebut sepak raga yang banyak dimainkan oleh para nelayan sebagai pengisi waktu luang sebelum mereka melaut.

Sedangkan menurut Kurniawan (2012:145) mengatakan bahwa sepaktakraw adalah jenis olahraga campuran dari sepak bola dan bola voli, dimainkan dengan lapangan ganda bulu tangkis, dan permainan tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Kejuaraan paling bergengsi dalam cabang ini adalah *king's cup word*

*championship*, yang terakhir diadakan di Bangkok, Thailand. Permainan ini berasal dari zaman Kesultanan Malaka (1402-1511) dan dikenal sebagai sepak raga dalam bahasa melayu. Bola terbuat dari anyaman rotan dan pemain berdiri membentuk lingkaran.

Menurut Winarno (2004:14) sepak takraw merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berlawanan, setiap regu terdiri dari tiga orang pemain, yang diisahkan oleh sebuah net memiliki ukuran dan ketinggian sama dengan net bulutangkis. Permainan ini dimulai dengan melakukan servis, yang dilakukan tekong ke daerah lapangan lawan. Kemudian pemain regu lawan mencoba memainkan bola dengan menggunakan kaki dan kepala, dan anggota badan selain tangan, sebanyak tiga kali sentuhan.

Setiap regu terdiri dari 3 orang pemain yang mempunyai fungsi masing-masing yaitu sebagai berikut; servis (tekong), *smashan* (penyemes), dan pengumpan (*fider*), yang sekaligus berfungsi sebagai blok. Agar dapat mengembalikan bola ke lapanga dengan tidak melewati net yang telah ditentukan ketinggiannya. Menurut Dispora (2002:5-21) tekong yang melakukan sepak permulaan (*service*) dan mengawal bagian belakang gelanggang. Apit kiri dan kanan mengawal bahagian depan gelanggang dan memikul tugas bagian utama mematikan bola di gelanggang lawan. Tiap regu akan bertukar tempat setiap berakhir set. Sedangkan untuk angka (*point*) terdiri dari :

- a. Angka kemenangan untuk satu set adalah 21 *point*
- b. Jika 1 regu sam-sama memenangi satu *game* maka di teruskan dengan *game* terakhir (*rubber set*). Pemenang *games (set)* ke-3 adalah pemenang pertandingan itu.
- c. Angka kemenangan untuk *set* ke-3 adalah 15 *point*.

Berkaitan dengan sentuhan bola dengan anggota badan, sepakan yang harus dikuasai pemain sepak takraw meliputi (1) sepakan; sepak sila, sepak kuda, sepak cungkil, sepak telapak, dan sepak badek atau sepak sampuh, (2) memaha; memainkan bola dengan paha, (3) mendada; menggunakan bola dengan dada, (4) membahu; menggunakan bola dengan bahu, (5) menyundul bola (*heading*); menyundul bola tanpa awalan, (6) servis (sepak mula), (7) teknik bertahan (*block*) (8) *smash*; *smash* gulung (*salto*), *smash* kedeng, *smash* gunting, *smash* lurus, dan *smash* telaak kaki.

Sedangkan menurut Winarno (2004:16) dalam kaitannya dengan permainan sepak takraw, maka teknik dasar dalam permainan sepak takraw meliputi : (1) servis yang dilakukan tekong, (2) menimang (sepak sila), (3) *smash*, (4) *heading*, (5) *block*.

Menurut Susana dan Wibowo (2013:139-140) Permainan sepak takraw adalah permainan yang dimainkan secara beregu oleh dua regu. Setiap regu dimainkan oleh 3 orang yang dipisahkan oleh net terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap ragu terdiri dari tiga orang pemain yang masing-masing sebagai tekong yang berdiri paling belakang yang bertugas menservis bola, menerima bola, menerima, dan menahan serangan dari regu lawan di bagian belakang lapangan. Dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada disebelah kiri dan kanan yang disebut apit kiri

dan apit kanan yang tugasnya pelampar bola ke tekong, penerima dan pemblok bola dari pihak lawan.

Menurut Susanti dan Sudarso ( 2017:273) Sepak takraw merupakan salah satu jenis permainan dan olahraga yang terdapat dalam lingkup pembelajaran PJOK. Pada kenyataannya, sepak takraw merupakan permainan olahraga yang cukup sulit dilakukan siswa, karena membutuhkan keterampilan teknik dasar yang bagus dan bola yang digunakan juga cukup keras karena terbuat dari rotan, ada juga dari *synthetic fiber*. Secara garis besar teknik dasar bermain sepak takraw meliputi servis yang dilakukan oleh *tekong*, menimang, *smash*, *heading* dan *block*.

Jadi berdasarkan pendapat di atas bahwa permainan sepak takraw dimainkan oleh dua tim yang berlawanan, masing-masing berjumlah 3 orang dengan di batasi oleh net, dalam permainan menggunakan teknik-teknik dasar sepak takraw.

#### **b. Teknik Dasar Sepak Sila**

Untuk bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik, kemampuan yang di maksud adalah kemampuan dasar permainan sepak takraw. Menurut Zelfendy (2008:138) sepak sila adalah : menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk : a) menerima dan menimang (menguasai) bola, b) mengumpan dan antaran bola, menyelamatkan seorang lawan.

Teknik melakukan keterampilan sepak sila :

1. Berdiri dengan menggunakan kedua kaki berjarak selebar bahu.
2. Kaki sepak digerakan melipat setinggi lutut kaki tumpu.

3. Bola dikenai atau bersentuh dengan bagian dalam kaki ada bagian bawah dari bola.
4. Kaki tumpu agak ditekuk sedikit, badan di bungkukkan sedikit.
5. Mata melihat kebola.
6. Pergelangan kaki sepak pada saat menyepak.
7. Bola disepak ke atas lurus melewati tinggi kepala.



Gambar 1. Teknik Sepak Sila  
(Zelfendi 2008 : 139)

Keterangan :

- a) Kaki sepak setinggi lutut kaki tumpu
- b) Kaki tumpu di ketuk sedikit
- c) Badan sedikit dibungkukkan
- d) Mata melihat kebola

e) Kedua tangan dibukak dan bengkokkan pada siku sebagai penjaga keseimbangan.

Menurut Saputro (2017:113) Sepak sila merupakan teknik yang paling dasar yang harus dikuasai oleh atlit. Hal ini disebabkan karena permainan sepaktakraw sebagian besar menggunakan sepak sila untuk menerima bola dan mengumpan bola. Sepak sila selain menjadi teknik dasar dalam permainan sepaktakraw juga sebagai kunci dalam melakukan permainan antara lain umpan untuk smash, pasing, dan servis, dan apabila teknik sepak sila dikuasai dengan baik maka akan lebih mudah untuk menerima bola dari serangan lawan.

Menurut Faizin dan Sudarso ( 2014:718) Sepak sila adalah teknik menyepak bola takraw dengan menggunakan salah satu kaki bagian dalam yang ditekuk menyerupai posisi bersila sedangkan kaki yang lain menjadi tumpuan. Sebelum melakukan sepak sila, terlebih dahulu ada beberapa teknik yang harus dipahami siswa sehingga siswa dapat melakukan teknik sepak sila yang baik dan benar.

Menurut Rifki dan Fauddi (2019:50) Sepak sila adalah suatu teknik dasar dalam sepak takraw yang dimainkan menggunakan kaki bagian dalam, guna untuk memberi umpan kepada teman.

Menurut Susana dan Wibowo ( 2013:138) Sepak sila merupakan teknik dasar yang dominan dilakukan pada permainan sepak takraw, sehingga banyak yang menyebutkan itu dari permainan sepak takraw.

Menurut Suprayitno (2018:58) teknik sepak sila ini di sebut juga sebagai inti dari permainan sepak takraw, karena fungsi dari sepak sila sangat banyak,

diantaranya yaitu: untuk mengumpan pada teman, menerima sepak mula dari lawan, sebagai penghantar bola pada lawan, atau menyelamatkan bola.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa sepak sila merupakan teknik penting dalam permainan sepak takraw, tumpuan kaki serta posisi badan sangat berpengaruh dalam melakukan teknik sepak sila yang benar.

## **2. Hakekat Media Audio Visual**

### **a. Pengertian Media**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil - hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pendidik mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekarang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru/pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi Asyhar (2015:5) media adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Selanjutnya beberapa dan penerima. Selanjutnya beberapa pendapat yang memberikan pengertian tentang media yang dikemukakan oleh Asyhar (2012:4), yakni :

- (a) *The association for Educational and Technology* (AECT) (1997) mengemukakan, media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.
- (b) Suparman (1997) mengemukakan, media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan

kepada penerima pesan. (c) Midun (2008) memaknai media sebagai saluran informasi.

Menurut Arsyad (2010:3) kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pendapat di atas bahwa media adalah adalah suatu alat informasi untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Media adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari suatu proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang baik dan efisien. Media sangat membantu dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan efektif.

Hamalik (1994) di dalam Kustandi dan Bambang (2011:7) berikut ini : (a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. (b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. (c) Seluk – beluk proses belajar. (d) hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran. (e) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran. (f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan. (g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran. (i) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Sadiman (1993) di dalam Kustandi dan Bambang (2011:7) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas apa yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Menurut Kemp (2009) di dalam Asyhar (2012:6) menyatakan bahwa selain media, pesan akan sampai kepada si penerima pesan apabila terjadi proses pengkodean (*ecoding*) pesan tersebut. Jadi, sebelum sampai kepada penerima, pesan tersebut harus dikodekan terlebih dahulu melalui simbol verbal maupun nonverbal. Setelah pesan itu diartikan oleh penerima pesan, barulah penerima pesan memberikan respon (umpan balik) kepada pengirim pesan.

Menurut Michael dan Pamuji (2016:27) media adalah alat informasi dan sumber informasi baik berupa alat elektronik maupun non elektronik yang dapat dijadikan sarana penyampaian pesan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini pembawa informasi dapat berupa manusia dan benda yang mampu memperjelas informasi sehingga tidak terjadi kesalahan informasi dan diharapkan informasi yang diterima oleh penerima/*receiver* sesuai dengan sumber.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru atau pembentuk kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Asyhar (2012:29) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebuah strategi, media pembelajaran memiliki fungsi, sebagaimana diuraikan di bawah ini :

(a) Media sebagai sumber belajar adalah proses aktif dan konstruktif suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. (b) Fungsi Semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. (c) Fungsi Manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya. (d) Fungsi Fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. (e) Fungsi Distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya. (f) Fungsi Psikologis, dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

Bedasarkan pendapat di atas bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik, dll. Media juga dapat memperlihatkan secara lambat gerakan – gerakan yang berlangsung cukup cepat. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan baik.

Menurut Kustandi dan Bambang (2011:10) mengemukakan peristilahan media tersebut :

(a) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (b) Media pembelajaran memiliki pengertian non – fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas. (c) Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat , didengar, atau diraba dengan pancaindera. (d) Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : buku, komputer, radio tape, kaset, video recorder).

Bedasarkan pendapat di atas media merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, dan mempercepat penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Mengingat banyaknya bentuk – bentuk media tersebut, maka guru harus cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Menurut Rusman Dkk (2011:60) media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk – bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan, dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik mempelajari bahasa asing. Namun demikian, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Menurut Rusman Dkk (2011:62) dalam proses belajar mengajar, hal utama yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media adalah berkaitannya dengan analisis manfaat dari penggunaan media tersebut. Bedasarkan pendapat di atas bahwa media memegang peran penting dalam mencapainya sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media.

Sedangkan menurut Hamalik (2008:49) di dalam Rusman dkk (2011:172), fungsi media pembelajaran yaitu :

- (a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- (b) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- (c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

(d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas. (e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, menurut Kempt dan Dayton (1985:28) di dalam Rusman dkk (2011:172), fungsi utama media pembelajaran adalah :

- a. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- b. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- c. Memberi intruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya. Dengan dikembangkannya pembelajaran berbasis *web* tentunya fungsi – fungsi di atas bisa diimplementasikan dalam proses belajar secara nyata.

Menurut Midun (2009) di dalam Asyhar (2012:41) Dari penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran di atas secara umum beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- (a) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto – foto dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing – masing. (b)

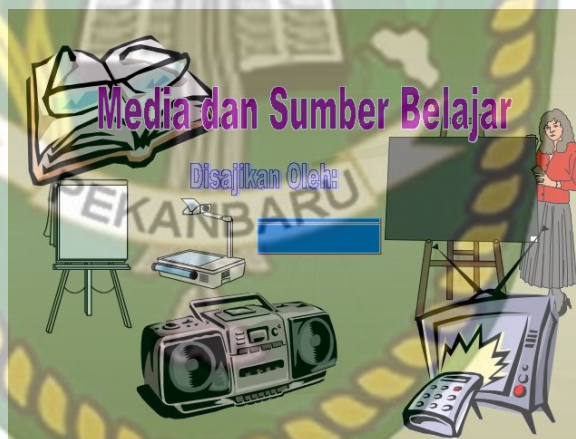
Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Pengalaman yang bervariasi ini akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerjanya. (d) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan dan sebagainya. Dengan demikian peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitannya antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya dilapangan. (e) Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tatasurya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa dan pelapukan batuan, atau masa kejadiannya sudah lama seperti terjadinya perang uhud. Dengan media, keterbatasan – keterbatasan tersebut dapat diatasi. Misalnya dengan menggunakan berbagai jenis media berupa model, protipe, peta, denah, foto, vide, film, mengunjungi stitus, dan sebagainya. (f) Media – media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi. (g) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula. (h) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasi, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya – karya inovatif. (i) Penggunaan media dapat meningkatkan efesiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda – beda dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi. Misalnya guru tidak memerlukan waktu berlama – lama menjelaskan satu topik, dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh peserta didik. (j) Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Bedasarkan pendapat di atas bahwa penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu akan tetapi juga merupakan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran yang diajarkan dapat berjalan dengan

optimal, sehingga peserta didik tidak bosan dalam materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajan akan membantu dalam menyampaikan isi pejaran dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang ada disekolah. Berikut adalah gambar beberapa jenis peralatan dalam bentuk media pendidikan. Penggunaan media pembelajan akan membantu dalam menyampaikan isi pejaran dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran yang ada di sekolah.

Berikut adalah gambar beberapa jenis peralatan dalam bentuk media pendidikan.



Gambar 1. Beberapa Media Sebagai Sumber Belajar  
(Sumber: Asyhar, 2012:30)

#### b. Pengertian Audio Visual

Audio visual merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, sekaligus merupakan bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan, dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara alat dan

teknologi pendidikan ini saling erat hubungannya apalagi membicarakan media tentu saja tidak lepas dari membicarakan alat peraga pendidikan.

Perkembangan audio visual mempunyai pengaruh besar dalam teknologi pendidikan. Pengembangan konsep ini juga sejalan dan seluas pengembangan konsep teknik dan konsep ilmu pengetahuan yang lebih memperhatikan, pada awalnya pada perangkat keras dan perlengkapan.

Menurut Kustandi dan Bambang (2002:34) teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin – mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan – pesan audio dan visual.

Menurut Kustandi dan Bambang (2011:34) ciri – ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut ini :

- (a) Bersifat *linear*.
- (b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- (c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- (d) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- (e) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- (f) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.

Menurut Rusman dkk (2011:82) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media audio visual adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Jadi media audio visual ini adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan penglihatan.

Bedasarkan pendapat di atas bahwa media merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan sebuah materi dengan menggunakan alat

elektronik yang merupakan alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan penglihatan.

Menurut Hamalik (2002) di dalam Abdulkhak dan Deni (2013:84) media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi penyajian realitas, terutama melalui penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman – pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

Menurut Asyhar (2012:77) media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Menurut Pamuji dan Prihanto (2013:16) Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan perangkat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin *projector film*, ataupun tayangan dengan menggunakan televisi dan (*video compact disc*) VCD.

Menurut Wingkel dan Purwono (2014:130) mengemukakan media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio. Jadi berdasarkan pendapat di atas bahwa audio visual merupakan suatu media yang menyampaikan pesan informasi

yang berupa suara dan gambar yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berikut adalah gambar bentuk media audio visual yang akan digunakan dalam media pendidikan



Gambar 2. Bentuk media Audio Visual  
(Asyhar, 2012:70)

## B. Kerangka Pemikiran

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menimang (menguasai) bola, mengumpan dan antaran bola, menyelamatkan seorang lawan. Dan untuk melakukan teknik sepak sila yang baik, diperlukan kemampuan yang baik dan factor pendukung dari media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan yang baik pula. Media yang paling diperlukan dalam meningkatkan kemampuan melakukan teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw adalah media audio visual.

Dari uraian di atas tersebut dapat ditarik pemikiran bahwa dengan menggunakan media akan berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan teknik sepak sila dalam permainan sepak takraw. Sehingga jelas, jika siswa melihat media audio visual dengan baik, karena media audio visual menyajikan pembelajaran yang dilengkapi suara dan gambar dapat dilihat dan didengar langsung oleh siswa. Apabila siswa benar – benar melihat, memperhatikan dengan baik dan menerapkannya maka akan dapat meningkatkan keterampilan *shooting* siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Bedasarkan kerangka pemikiran di atas serta permasalahan pokok penelitian yang ditentukan terlebih dahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah Terdapat Peningkatan Kemampuan Teknik Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw dengan Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### G. Jenis Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). menurut Hopkin dalam Sarifudin (2012:13) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi dan kondisi kependidikan untuk meningkatkan rasionalisme dan keadilan tentang praktik – praktik kependidikan, pemahaman tentang praktik – praktik tersebut, dan situasi dimana praktik – praktik pendidikan tersebut dilaksanakan.

Menurut Kunandar (2011:44) menyatakan penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai penelitian dikelasnya atau bersama – sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaborasi dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Sedangkan Menurut Sarifudin (2012:13) menyatakan suatu proses pemecahan masalah proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan dengan suatu tindakan melalui kegiatan siklus secara terencana dalam situasi proses pembelajaran, kemudian hasilnya dianalisis dan direfleksikan sehingga dapat diketahui pengaruh dan tindakan tersebut.

Bedasarkan konsep penelitian tindakan kelas oleh Arikunto (2014:16), ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Bedasarkan pengertian – pengertian di atas bahwa PTK mempunyai kunci – kunci utama, yaitu sebagai berikut :

1. PTK merupakan suatu proses, maksudnya suatu kegiatan diawali dengan adanya masalah dalam proses pembelajaran di dalam kelas, kemudian dipilih suatu tindakan untuk memecahkan masalah tersebut, lantas dianalisis dan direfleksikan hasilnya.
2. Masalah yang dijadikan bahan kajian pada PTK adalah masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, maksudnya fokus masalah PTK berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran di dalam kelas.
3. PTK diawali dan di akhiri dari refleksi diri guru atas proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.
4. Dalam PTK terdapat adanya suatu tindakan tertentu maksudnya guru terlibat secara langsung dalam merencanakan, mengimplementasikan dan merefleksi atas tindakan yang dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara kolaboratif dan partisipatif.
5. PTK dilakukan pada saat situasi pembelajaran berlangsung. Maksudnya, PTK dilaksanakan dengan tidak mengganggu perencanaan pembelajaran yang dilakukan.



Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

## **SIKLUS I**

### **1. Perencanaan**

- a. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.
- b. Menyampaikan materi tentang teknik sepak sila permainan sepak takraw dengan bahasan yang mudah dimengerti siswa.
- c. Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas.
- d. Akan melaksanakan pemanasan.

### **2. Pelaksanaan**

- a. Menyiapkan alat yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Mengamati pelaksanaan keterampilan pengajaran latihan.
- c. Menganalisa penyusunan penggunaan alat pengajaran.
- d. Membimbing pelaksanaan teknik sepak sila permainan sepak takraw.

### **3. Pengamatan**

- a. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran teknik sepak sila permainan sepak takraw.
- b. Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran teknik sepak sila permainan sepak takraw.

- c. Mencatat hasil analisa cara mengorganisasikan teknik sepak sila permainan sepak takraw
- d. Mendokumentasikan cara pemanfaatan alat atau media audio visual yang dipakai.
- e. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

#### **4. Refleksi**

Pada tahap ini, refleksi merupakan suatu tahapan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Refleksi sangat tepat dilakukan setelah guru sudah selesai melakukan tindakan, kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk mengimplementasikan rancangan tindakan yang telah dilaksanakan. Pada intinya tujuan dari kegiatan refleksi sebagai tahap evaluasi, apakah tindakan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan palinning yang telah ditetapkan. Dari hasil refleksi inilah akan ditentukan perencanaan yang tepat untuk siklus berikutnya.

Pada siklus berikutnya, kegiatan bisa sama saja dengan kegiatan sebelumnya, namun hanya kegiatan siklus kedua terdapat berbagai tambahan perbaikan dan pelaksanaan siklus terdahulu yang tentu saja hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

#### **5. Penilaian**

Setiap selesai pelaksanaan siklus dilakukan tes untuk mendapatkan hasil kemampuan teknik sepak sila permainan sepak takraw.

## H. Subjek Penelitian

Adapun subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang yang berjumlah 30 orang terbagi dari 16 orang putera dan 14 orang putri. Berikut penjelesaian tabel di bawah ini:

Table 1. Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII<sup>2</sup> SMP Negeri 1 Keritang

NO	Siswa	Putra	Putri	Jumlah
1	VIII <sup>2</sup>	16 Orang	14 Orang	30 orang

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 1 Keritang

## I. Defenisi Operasional

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

- a. Media audio visual adalah merupakan suatu media yang menyampaikan pesan informasi yang berupa suara dan gambar yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menimang (menguasai) bola, mengumpun dan antaran bola, menyelamatkan seorang lawan.

## J. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Silabus

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

#### b. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk 3 kali pertemuan, setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah - langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian dengan berpedoman pada langkah – langkah pembelajaran media audio visual.

c. Selanjutnya penelitian dilakukan dalam bentuk unjuk kerja dapat di lihat pada tabel berikut :

Table 2. Rubik Penilaian Teknik Sepak Sila

NO	Aspek yang dinilai	Kualitas gerak				Skor
		1	2	3	4	
1	<b>Fase Awal</b> 1. Posisi terbuka dengan jarak selebar bahu.					
2	<b>Fase Utama</b> 1. Penyepakannya dengan posisi melipat kaki setinggi lutut. 2. Pengenaan bola dengan kaki penepak berada diantar kedua paha atau dekat lutut yang berdiri. 3. Kaki tumpuan agak ditekuk sedikit. 4. Badan agak membungkuk 5. Pergelangan kaki sepak pada waktu menyepak ditegangkan					
3	<b>Fase Akhir</b> 1. Bola disepak lurus melewati kepala					
	<b>Jumlah</b>					

	<b>Skor maksimal : 28</b>					
--	---------------------------	--	--	--	--	--

Sumber: Hanif (2017:23)

Keterampilan nilai kualitas gerak:

1. Siswa mendapatkan nilai 4 apabila melakukan gerakan sepak sila sedengan sangat baik.
2. Siswa mendapatkan nilai 3 apabila dapat melakukan gerakan sepak sila dengan baik.
3. Siswa mendapatkan nilai 2 apabila dapat melakukan gerakan sepak sila dengan cukup baik.
4. Siswa mendapatkan nilai 1 apabila tidak dapat melakukan gerakan sepak sila dengan kurang baik.

Pengolahan: skor yang diperoleh peserta didik dapat diolah menjadi nilai sebagai

berikut:

$$N = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4 (skor empat apabila empat indikator terlihat, skor tiga apabila tiga indicator terlihat, skor dua apabila dua indicator terlihat, dan skor satu apabila saru indicator terlihat).

Adapun format penilaian pada table berikut:

Table 3. Format Penilaian

NO	Nama	Skor			Jumlah	Keterangan
		1	2	3		
1	Doni	3	3	3	9	
Jumlah skor maksimal					$3 \times 4 =$ 12	

Keterangan :

1 = sikap awal

2 = pelaksanaan

3 = sikap akhir

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

$$\text{Nilai} = \frac{9}{12} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 75$$

### K. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan:

1. Observasi

Penelitian mengamati secara langsung objek yang diteliti, baik dengan cara mengamati maupun mencatatnya.

2. Perpustakaan.

Penulisan mengamati data – data yang bersumber dari buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sehingga dapat menunjang dan mendukung landasan teori dalam penelitian ini.

### 3. Pengukuran

Untuk mengumpulkan data penelitian, penelitian menggunakan tes yaitu dalam bentuk unjuk kerja sesuai dengan di atas

#### L. Teknik Analisis Data

Selanjutnya *interval* dan kategori penelitian terhadap kemampuan teknik sepak sila berdasarkan pada:

Tabel 4. Interval Kategori Kemampuan Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw

No	Interval	Kategori
1	75 sd 100	Tuntas
2	0 sd 74	Tidak Tuntas

Data Kesiswaan SMP Negeri 1 Keritang

Ketentuan individu tercapai apabila siswa mencapai 66% dari hasil tes atau 75. Ketentuan klasikal tercapai apabila 80% dan seluruh siswa mampu melakukan teknik sepak sila permainan sepak takraw dengan benar dengan nilai minimal 75 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipengaruhi untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \text{ (Sudijono, 2004:43)}$$

P = Angka Persentase ketuntasan klasikal

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

Dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan hasil pembelajaran melalui media audio visual. Penelitian peningkatan hasil pembelajaran atau penelitian tindakan kelas (PTK) menghasilkan data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dalam hal ini, upaya meningkatkan hasil pembelajaran sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang. Data-data tersebut telah diperoleh dan dibahas berdasarkan langkah-langkah PTK. Langkah-langkah yang dimaksud adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan penilaian.

Sebelum dilaksanakannya pembelajaran sepak sila melalui media audio visual, maka dilakukan persiapan atau perencanaan menjelang tahap pelaksanaan. Kemudian setelah perihal yang dibutuhkan terpenuhi, maka dilaksanakan pembelajaran sepak sila melalui media audio visual. Dalam tahap pelaksanaan dilakukan juga pengamatan guna mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa dan kemampuan siswa. Tujuan dari pengamatan adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa dalam pembelajaran. Setelah tahap pengamatan dilakukan juga refleksi guna untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa. Kegiatan penelitian di akhiri dengan penilaian untuk mendapatkan hasil kemampuan teknik sepak sila permainan sepak takraw siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan hasil belajar teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang, sehingga diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

### **1. Data Hasil Penilaian Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VIII. 2 SMPN 1 Keritang Pada Siklus I**

Setelah dilakukan tes teknik sepak sila permainan sepak takraw siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus I diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 82 sedangkan nilai terendah pelaksanaan siklus I adalah 57.

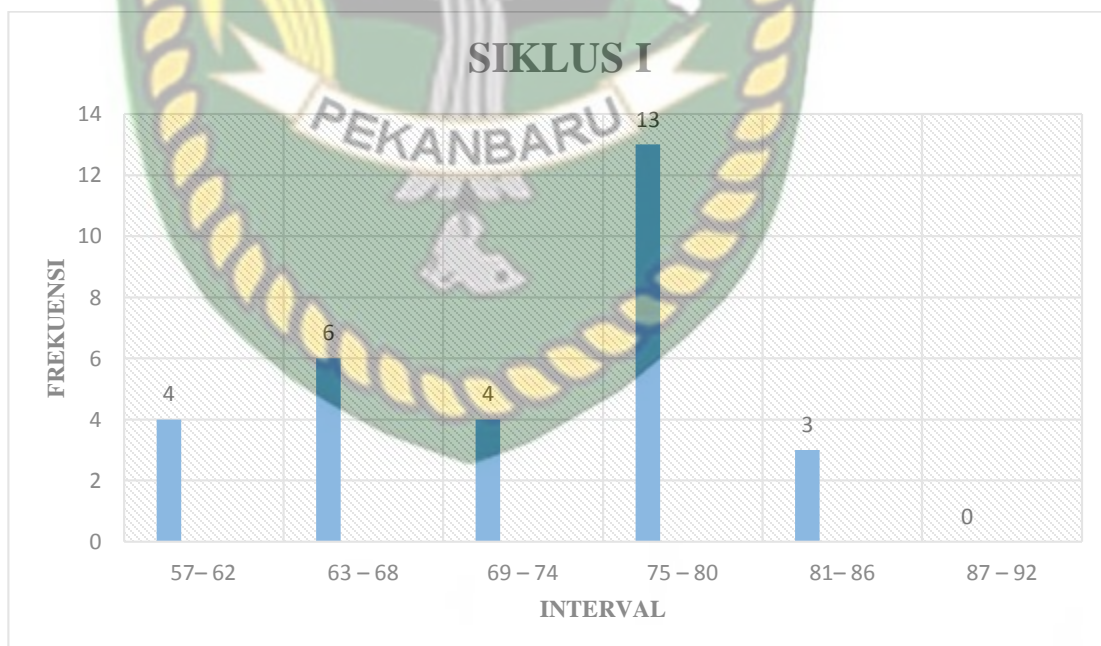
Dimana nilai interval pelaksanaan siklus I, didapat kelas interval antara 57–62 adalah 4 orang siswa atau dengan nilai persentase 13,3 %, nilai interval antara 63 – 68 adalah sebanyak 6 orang siswa atau dengan nilai persentase 20 %, nilai interval antara 69 – 74 adalah sebanyak 4 orang siswa atau dengan nilai persentase 13 %, nilai interval antara 75 – 80 adalah sebanyak 13 orang siswa dengan nilai persentase 43 %, nilai interval antara 81 – 86 adalah sebanyak 3 orang siswa atau dengan nilai persentase 10 % dan nilai interval antara 87 – 91 tidak ada atau 0 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Tabel distribusi frekuensi tes perlakuan siklus I dibawah ini:

Tabel 5: Distribusi Frekuensi Data Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I.

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	57– 62	4	13,3 %
2	63 – 68	6	20 %
3	69 – 74	4	13,3 %
4	75 – 80	13	43,3 %
5	81– 86	3	10 %
6	87 – 92	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Data olahan penelitian 2019.

Data yang tertuang dalam Tabel di atas juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1: Histogram Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I

## 2. Data Hasil Penilaian Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Pada Siklus II

Setelah dilakukan tes teknik sepak sila permainan sepak takraw siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus II diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 82 sedangkan nilai terendah pelaksanaan siklus II adalah 67.

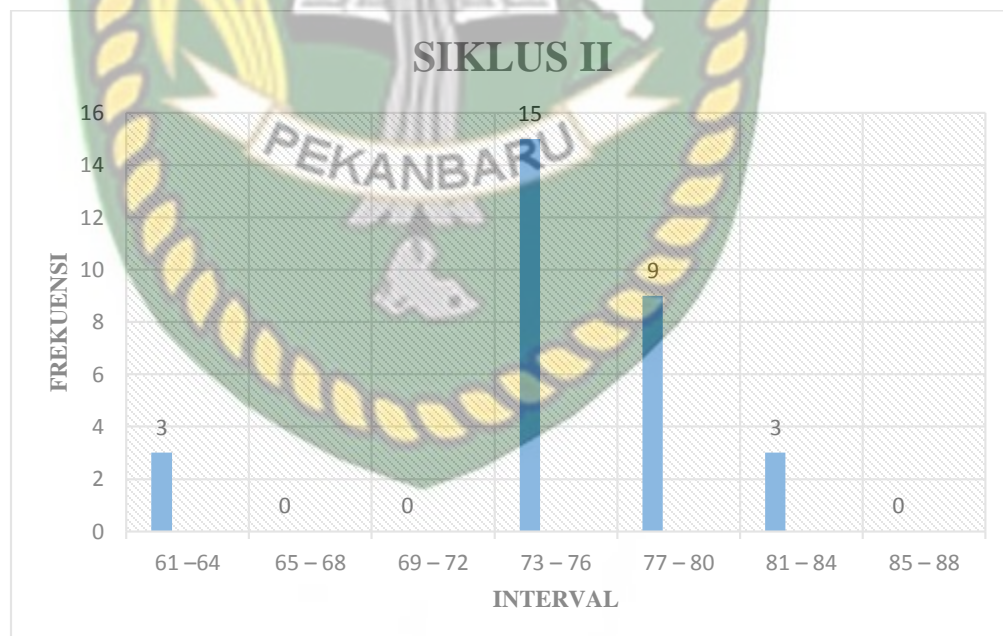
Dimana nilai interval pelaksanaan siklus II, didapat kelas interval antara 61 – 64 adalah 3 orang siswa atau 10 %, nilai interval antara 65 – 68 tidak ada atau 0 %, nilai interval antara 69 – 72 tidak ada atau 0 %, nilai interval antara 73 – 76 adalah 15 orang siswa atau 50 %, nilai interval antara 77 – 80 adalah 9 Orang siswa atau 30 %, nilai interval antara 81 – 84 adalah 3 orang siswa atau 10 %, dan nilai interval antara 85 – 88 tidak ada atau 0%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Tabel distribusi frekuensi tes perlakuan siklus II dibawah ini:

Tabel 6 : **Distribusi Frekuensi Data Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II.**

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	61 – 64	3	10 %
2	65 – 68	-	-
3	69 – 72	-	-
4	73 – 76	15	50 %
5	77 – 80	9	30 %
6	81 – 84	3	10 %
7	85 – 88	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Data olahan penelitian 2019.

Data yang tertuang dalam Tabel di atas juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 2 : **Histogram Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II**

## B. Analisis Data

Berdasarkan data teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus I dan siklus II, sehingga diperoleh hasil analisis data sebagai berikut:

### 1. Analisis Penilaian Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus I

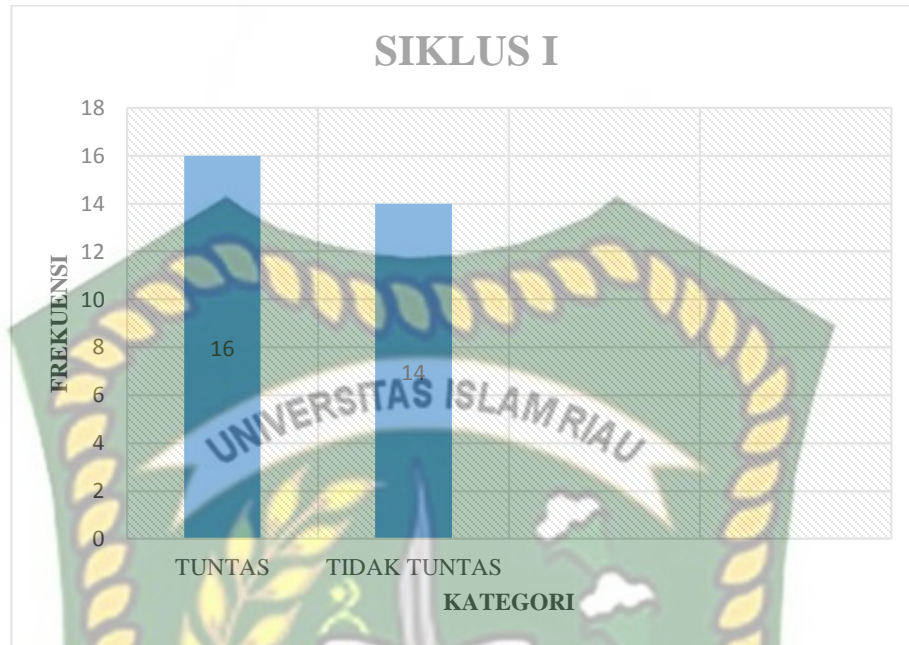
Berdasarkan tes teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus I dari 30 siswa, maka nilai siswa yang mencapai KKM sebanyak 16 siswa dengan persentase 53,3 % sedangkan 14 siswa belum mencapai KKM dengan persentase 46,6 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 7 : Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN Keritang Siklus I.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	16	53,3 %
2	Tidak tuntas	14	46,6 %
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>

Sumber: Data olahan penelitian 2019.

Data yang tertuang dalam Tabel di atas juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 3 : Histogram Ketuntasan Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII SMPN 1 Keritang Siklus I

## 2. Analisis Penilaian Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Pada Siklus II.

Berdasarkan tes teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang pada siklus II dari 30 siswa, maka nilai siswa yang mencapai KKM sebanyak 27 siswa dengan persentase 90% sedangkan 3 siswa belum mencapai KKM dengan persentase 10 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN Keritang Siklus II.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	27	90 %
2	Tidak tuntas	3	10 %
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100 %</b>

Sumber: Data olahan penelitian 2019.

Data yang tertuang dalam Tabel di atas juga digambarkan dalam bentuk grafik histogram. Untuk lebih jelasnya data dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 4 : Histogram Ketuntasan Belajar Belajar Teknik Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Siswa Kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang Siklus II

### C. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran media audio visual dalam pembelajaran teknik sepak sila permainan sepak takraw pada siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang ternyata

menunjukkan peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I sebesar 72 meningkat pada siklus II menjadi 76.

Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 16 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 53,3 % kategori belum berhasil kemudian meningkat pada siklus II menjadi 27 siswa dengan persentase ketuntasan 90 % kategori berhasil.

Berdasarkan hasil yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media audio visual dapat meningkatkan teknik sepak sila permainan sepak takraw. Peningkatan yang terjadi dari hasil penelitian dipengaruhi oleh pembelajaran yang menarik dan serta memotivasi siswa melalui media audio visual.

Menurut Saputro (2017:113) Sepak sila merupakan teknik yang paling dasar yang harus dikuasai oleh atlet. Hal ini disebabkan karena permainan sepaktakraw sebagian besar menggunakan sepak sila untuk menerima bola dan mengumpan bola. Sepak sila selain menjadi teknik dasar dalam permainan sepaktakraw juga sebagai kunci dalam melakukan permainan antara lain umpan untuk smash, passing, dan servis, dan apabila teknik sepak sila dikuasai dengan baik maka akan lebih mudah untuk menerima bola dari serangan lawan.

Penerapan model pembelajaran melalui media audio visual dapat memotivasi siswa untuk belajar. Sehingga pada akhirnya penguasaan teknik dalam permainan sepak takraw akan meningkat. Diharapkan pula penguasaan teknik dan teori ini dapat

meningkatkan kesadaran akan peraturan yang harus dipatuhi manakala melakukan praktek sebagai pemain di lapangan.

Pada siklus I keterampilan dasar siswa dalam menguasai teknik sepak sila permainan sepak takraw masih kurang. Banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam melakukan sepak sila permainan sepak takraw seperti pada saat bola di sepak bola tidak melewati kepala dan melambung ke depan, dikarenakan pergelangan kaki kurang dikunci dan kaki kurang lipat dan diangkat di diantara paha dan lutut, tumpuan kaki pada saat menyepak kurang tepat terlihat disaat menyepak bola takraw yang seharusnya tumpuan kaki pada saat menyepak di tekuk dan posisi badan sedikit membungkuk, sehingga dalam melakukan teknik tersebut belum sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dibawakan peneliti masih perlu perencanaan yang lebih baik.

Pada siklus II siswa dapat mencapai hasil yang baik. Hal ini disebabkan siswa mampu melakukan teknik sepak sila dengan benar, baik dari sikap kaki dan sikap badan, dikarenakan penerapan pembelajaran melalui media audio visual untuk para peserta didik hal ini membuktikan pembelajaran media audio visual ternyata dapat meningkatkan hasil belajar teknik sepak sila permainan sepak takraw siswa kela VIII.2 SMPN 1 Keritang sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Jadi, teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual mengalami peningkatan.

Hal ini membuktikan bahwa media audio visual ternyata dapat meningkatkan kemampuan teknik sepak sila permainan sepak takrwa siswa kelas VIII.2 SMPN 1

Keritang. Jadi dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMPN 1 Keritang.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan analisa data yang telah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: Terdapat peningkatan teknik sepak sila permainan sepak takraw melalui melalui media audio visual siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Keritang. Hal ini disebabkan dari pelaksanaan siklus I terdapat 16 siswa yang mencapai nilai KKM (53,3 %). Maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah 27 siswa mencapai KKM (90%).

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada guru olahrag untuk lebih meningkatkan teknik sepak sila permainan sepak takraw, diharapkan dapat menerapkan pembelajaran melalui media audio visual.
2. Kepada siswa SMP Negeri 1 Keritang untuk lebih giat dan selalu melakukan latihan khususnya teknik sepak sila permainan sepak takraw, supaya memiliki kemampuan sepak sila dengan baik.
3. Diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis untuk mengkaji lebih lanjut metode lain yang dapat meningkatkan sepak sila permainan sepak takraw.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Ariknto. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dispora. (2002). *Petunjuk Olahraga Sepak Takraw*. Jakarta: Dinas Olahraga Dan Pemuda Propinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
- Fuaddi. (2019). Hubungan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Ketrampilan Sepak Sila Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. Volume 1. No 2. : 49-55.
- Hanif. (2017). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan. (2012). *Buku Pintar Olahraga Mens Sana In Corpore Sano*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Kusnandar. (2011). *Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prihanto. (2014). Penggunaan Media *Audiovisual* Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 2. No 3. : 612-616.
- Purwono. (2014). Pengguna Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 1. No 2: 130.
- Rusman. Dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers.
- Saputro. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*. Volime 1. No 2: 113.
- Sudarso. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Koopreatif Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Sepak Sila Pada

Sepak Taraw. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 2. No 3 : 718.

Sudarso. (2017). Pengaruh Pendekatan Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Sepak Sila Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 5. No 2: 273.

Sukoco. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal keolahragaan*. Volume. 4. No 1. 24-33.

Suprayitno. (2018). Hasil Belajar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. Volume 17. No 1 : 58-68.

Syam. (2017). *Sepak Takraw Pantai*. Jakarta: Rajawali Pers

Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 Tentang System Keolahragaan Nasional. Kemenpora.

Wibowo. (2013). Penggunaan Media Pelatihan Bola Modifikasi Terhadap Hasil Prestasi Sepak Sila Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. Volume 1. No 1: 139-140.

Wibowo. (2013). Penggunaan Media Pelatihan Bola Modifikasi Terhadap Hasil Prestasi Sepak Sila Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 1. No 1. : 137-143.

Winarno. (2004). *Pengembangan Permainan Sepak Takraw*. Jakarta: Center For Human Capacity Development.

Zelfendi. (2008). Sepak Takraw. Padang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negri.