



## Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar *Dribbling* Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK

Ricky Alfredo Silaban<sup>1</sup>, Jan Lengkong<sup>2</sup>, Marnex Berhimpong<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Manado

### Abstract

Received: 4 Maret 2023  
Revised: 11 Maret 2023  
Accepted: 22 Maret 2023

The purpose of this study was to find out the results of learning dribbling in football using Audio-visual media in physical education subjects in class XI students of SMA Negeri Tondano. This type of research is classroom action research, the number of samples in the study were 30 students, namely all students of class XI IPA 2. According to the results in data Processing carried out in cycle I, there were only 17 students who achieved learning completeness score (67,7 %), while 13 students had not achieved it (32,3 %). Furthermore, In cycle II there were 28 students who had passed (81,4 %) and 2 students had not achieved a completeness score (18,6 %). So that it can be concluded that the use of audio-visual media can improve dribbling learning outcomes in class XI students of SMA Negeri 2 Tondano.

**Keywords:** Audio Visual Media, learning outcomes, Dribbling

(\*) Corresponding Author: [Alfredo24@gmail.com](mailto:Alfredo24@gmail.com), [Lengkong2@gmail.com](mailto:Lengkong2@gmail.com), [MBerhimpong@gmail.com](mailto:MBerhimpong@gmail.com)

**How to Cite:** Silaban, R., Lengkong, J., & Berhimpong, M. (2023). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar *Dribbling* Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 224-229. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7951712>

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini Pendidikan menjadi kebutuhan hidup yang sangat berarti di era ini. Di dalam proses pembelajaran sendiri yang menjadi subjek utama adalah peserta didik dan sebagai penunjangnya adalah seorang guru yang memberikan ilmu untuk menambahkan wawasan peserta didik.

Sekolah menjadi salah satu lembaga dalam sistem pendidikan sebagai acuan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang didalamnya terdapat pembelajaran serta membentuk fisik dan mental secara keseluruhan. Pembelajaran gerak yang baik dapat menghasilkan keterampilan gerak yang baik, hal itu menunjukkan bahwa tujuan belajar gerak telah tercapai dengan baik pula.

Pelajaran pendidikan jasmani mempunyai makna penting pada proses bertumbuhnya siswa dalam kehidupan yang sehat dan aktif, karena PJOK adalah bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Penjasorkes adalah sebuah mata pelajaran yang akan di dapat di sekolah. Dalam pembelajaran disekolah dalam mengembangkan kebugaran jasmani dan meningkatkan gerak tubuh siswa dapat melalui permainan bola besar salah satunya dengan sepakbola. Menurut Saputra dan yenes (2019) Sepakbola memiliki daya tarik tersendiri dari olahraga lainnya sebab sepakbola lebih banyak mengarah kepada keterampilan bukan hanya olahraga yang mudah dimainkan semua orang. Sepakbola menjadi Salah satu olahraga yang umum dan sangat sering didengar di seluruh penjuru dunia.

Dalam pembelajaran materi sepakbola juga harus diterapkan sesuai teknik dan panduan. Permainan sepakbola siswa harus mempunyai ketrampilan teknik dasar yang baik, khususnya dalam melakukan gerakan teknik dasar *dribbling*. Menurut pendapat (Andres Budiman, 2019) dalam melakukan *dribbling* terdapat tiga gerakan yang harus dimiliki fase persiapan, fase pelaksanaan, dan yang terakhir adalah gerakan akhir/lanjutan. Serta Menurut (Sakti, 2017) menggiring bola merupakan suatu teknik gerakan yang memerlukan koordinasi mata-kaki yang tepat dan kelincahan kaki yang cepat dengan tetap menjaga keseimbangan tubuh agar tidak mudah terjatuh apabila diganggu atau dihalangi pihak lawan.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 2 Tondano masih banyak siswa yang gerakannya salah dalam melakukan *dribbling*. Seperti diketahui untuk nilai KKM untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 75. Sesuai kenyataan yang ada menunjukkan dari 30 siswa yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan materi sepakbola *dribbling* adalah 8 orang yang belum mencapai nilai minimum (KKM) ada 22 siswa.

Keterampilan *dribbling* pada siswa SMAN 2 Tondano sangat rendah, dikarenakan guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai terhadap hasil belajar. Syahputra (2020) dalam mencapai hasil belajar yang baik perlunya proses interaksi antara guru dan siswa dalam mengevaluasi proses pembelajaran berlangsung. guru dalam memberikan contoh suatu gerakan hanya melakukan satu kali gerakan. setelah itu siswa melakukan sesuai instruksi yang sudah dilakukan oleh gurunya, dalam hal ini guru tidak mempunyai metode yang tepat, dimana guru punya peran sepenuhnya dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh saat melakukan *dribbling* sepakbola. apabila guru melakukan pembelajaran *dribbling* sesuai dengan metode yang tidak membosankan akan membuat antusias siswa lebih tinggi mengikuti pembelajaran. Namun kebanyakan dalam pembelajaran di sekolah masih banyak kendala yang dihadapi, diantaranya kurang variatifnya guru dalam memberikan metode pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran keterampilan *dribbling*. sehingga hasil belajar tidak tercapai.

Usaha mengembalikan konsep dalam pembelajaran PJOK dalam memberikan materi pembelajaran sebagai strategi mengajar harus diperhatikan oleh guru. Pemilihan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menjadi suatu cara agar meningkatkan pembelajaran sebagai alat dalam memberikan informasi dan gambaran yang sangat bermanfaat untuk guru dan siswa. Media digunakan sebagai penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara itu menurut Prasetyo Sigit (2017) berpendapat mengenai bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menggali minat peserta didik, agar dapat menunjang tercapainya suatu proses pembelajaran. Guru membuat pemetaan kebutuhan belajar yang didasarkan pada melalui media pembelajaran. Menurut Adhi & Dianna (2018) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi

dari guru ke peserta didik sehingga materi yang disampaikan nantinya bisa diterima dengan mudah dan proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien.

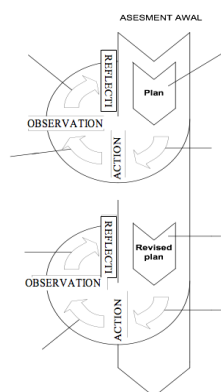
Di dalam proses pembelajaran media dapat digunakan guru sebagai penunjang pengajaran. Menurut Rohmawati & Wibowo (2018) media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menunjang proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani adapun banyak masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Karena tidak tepatnya seorang guru dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat menunjang hasil pembelajaran. Seorang guru harus kreatif dalam memilih metode yang sesuai serta dapat meningkatkan motivasi anak mengikuti pembelajaran. Berdasarkan penelitian Eka & Sudarso (2015) Menggunakan media Audio Visual dapat digunakan dalam merangsang dan mengembangkan mental terhadap suatu gerak keterampilan tertentu.

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan rujukan awal dalam mendukung penelitian yang membahas mengenai hasil belajar dribbling dengan media audio visual dalam pembelajaran yaitu, Meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli, melalui pendekatan gaya mengajar latihan dengan menggunakan audio visual (Nugraha & Yuliawan 2021), Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ( Nuritta 2018 ), dan Peningkatan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Melalui Permainan Pemburu Binatang (setyawan & Akhiruyanto 2015).

Berdasarkan permasalahan pembelajaran yang terjadi, peneliti tertarik untuk meneliti pelaksanaan pembelajaran *dribbling* dalam sepakbola mata pelajaran PJOK. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audiovisual menjadi solusi dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar *dribbling* dalam sepakbola.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tondano. Jenis Penelitian ini Menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dribbling sepakbola dengan penerapan media audiovisual. Sehingga tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Model penelitian kemmis ini mempunyai empat tahapan yaitu : 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan dan 4)refleksi (Sukardi:2008).



Siklus Pertama meliputi:

1. Perencanaan siklus
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Siklus kedua meliputi kegiatan

1. Perencanaan siklus
2. Tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi

Gambar 3.1 Siklus AR menurut Kemmis dan Mc Taggart (2008:240).

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan *Model Kemmis dan Mc. Taggart*

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus dan di dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA yang berjumlah sebanyak 30 orang siswa yang terdiri 14 siswa putera dan 16 siswa puteri.

Mengenai penelitian ini peneliti menggunakan model siklus I dan model siklus II, Observasi, foto dokumentasi dan rubrik penilaian. Analisis data dilakukan untuk mengolah data untuk mendapatkan hasil dari setiap siklus. siklus saat sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual dalam hasil belajar *dribbling* permainan sepakbola.

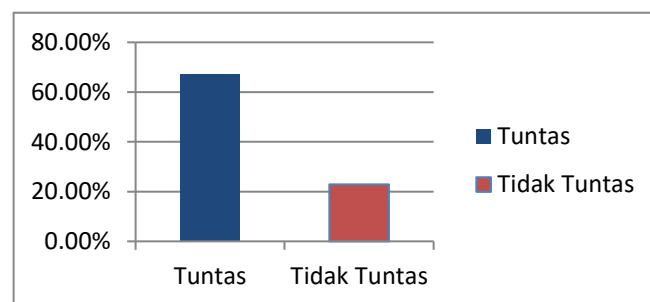
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai hasil penelitian mengenai upaya dalam meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepakbola menggunakan media audio visual kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Tondano dapat diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut :

#### 1). Siklus I

**Tabel 1. Frekuensi Nilai Dribling Sepakbola Siklus I**

NO	Nilai	frekuensi	Persentase %
1.	50	4	13%
2.	58	7	23%
3.	67	2	7%
4.	75	12	40%
5.	83	4	13%
6.	91	1	1%
Jumlah		30	100%



**Gambar 2. Persentase Hasil Ketuntasan *Dribbling* Siklus I**

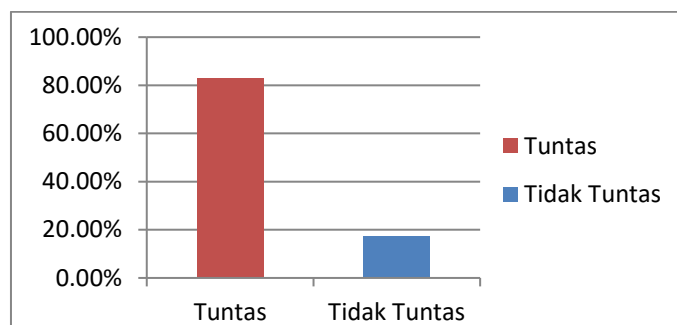
Sesudah memberikan tindakan yang dilakukan pada siklus 1, siswa diberikan tes hasil belajar *dribbling*, sehingga memperoleh hasil sebanyak 17 orang siswa (67,7 %) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 13 (32,3%) siswa lainnya belum mencapai nilai ketuntasan minimal belajar yang diinginkan., Adapun kendala yang sering dihadapi masih banyak siswa yang melakukan salah gerakan khususnya pada proses perkenaan kaki dengan bola. Hasil yang didapat

saat melakukan tes siklus 1 dribbling masih belum maksimal dan sangat rendah. Untuk hasil belajar siswa pada siklus ini belum mencapai nilai ketuntasan minimum dengan nilai persentase ketuntasannya 67,7 %. Jadi hasil dari siklus I ini tidak tercapai dari nilai ketuntasan yang semestinya 80 %.

2). Siklus II

**Tabel 2. Frekuensi Nilai *Dribbling* Sepakbola Siklus II**

NO	Nilai	Frekuensi	Persentase %
1.	67	2	7%
2.	75	5	17%
3.	83	20	67%
4.	91	3	9%
Jumlah		30	100%



**Gambar 3. Persentase Hasil *Dribbling* Siklus II**

Setelah itu melakukan pembelajaran *dribbling* Sepakbola pada siklus II yang dilakukan memberikan tindakan satu kali pertemuan, siswa kembali diberi tes hasil belajar dribbling yang II. Hasil catatan tes di lapangan Menunjukkan dimana proses pembelajaran siswa mendapatkan nilai peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Begitu juga kesalahan gerakan juga sudah berkurang. hasil penilaian yang dilakukan guru dan kolaborataor memperoleh hasil 28 orang siswa (81,4%) yang mencapai nilai ketuntasan belajar, Serta 2 orang siswa (18,6 %) yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal dan guru penjas akan memberikan tugas tambahan.

**KESIMPULAN**

Dari Hasil analisis data yang dikerjakan peneliti dapat disimpulkan bahwa pada siklus I dari 30 siswa terdapat 17 siswa (67,7 %) yang memiliki nilai ketuntasan, lalu 13 siswa (32,3%) tidak mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil di siklus II terdapat hasil yang signifikan dan mengalami peningkatan. Dari 30 orang siswa terdapat 28 siswa (81,4%) yang sudah mencapai nilai KKM, lalu 2 siswa (18,6 %) yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal. Maka dapat diambil kesimpulan, bahwa dengan menggunakan Audio visual dapat

meningkatkan pembelajaran *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Tondano.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andres Budiman, T. H. S. (2019). Pengaruh Latihan Kecepatan dan Latihan Kelincahan Terhadap Keterampilan Dribbling Pemain Sepakbola SSB Putra Wijaya. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 2(1), 177–181
- Eka, H., & Sudarso. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng (Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 140-146.
- Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2021). Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui pendekatan gaya mengajar latihan dengan menggunakan audio visual. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(2), 231-242.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Rohmawati, E., & Wibowo, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Administrasi dan Transaksi di SMK Pembengunan Kota Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 146-161. <http://dx.doi.org/10.32832/educate.v3i2.1209>
- Sakti, B. P. I. (2017). Hubungan koordinasi mata-kaki dan kelincahan dengan keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Lubuklinggau. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–7. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/107>
- Saputra, A., & Yennes, R. (2019) Hubungan Kelincahan Dan Kecepatan Dengan kemampuan Dribbling Pemain sekolah sepakbola, *Jurnal Patriot*, 1(1), 71 – 78
- Setiawan, A., & Akhiruyanto, A. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Melalui Permainan Pemburu Binatang. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(10). <https://doi.org/10.15294/active.v4i10.8137>
- Sukardi. 2008. Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Syahputra, E. (2020). Snowball Throwing Tingkatkan Hasil Belajar. *Cet. I*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), <https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>