

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 RENGASDENGKLOK

Fatihatur Rizki¹, Aria Kusuma Yuda Ryanto², Astri Ayu Irawan³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

sutiyawan993@gmail.com¹, setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id²,

fauzi.miftakh@fkip.unsika.ac.id³

ABSTRACT; *This study aims to determine, analyze, and identify the Effect of Audio Visual-Based Learning Media on Football Passing Skills in the Learning Activities of Students of SMP Negeri 2 Rengasdengklok. This study was conducted using a quantitative approach and using a pre-experimental method with a One Group Pretest Posttest Design research design. The population in this study were 40 students who took part in Football Learning, the research sample used a random sampling technique based on area or region, the instrument used was Football Passing Using the Wallpass Test. The results of this study explain that there are significant results seen through different average values, namely the pretest of 4.05 and after being given treatment and posttest, the average value increased to 6.38. Also supported by the results of the paired sample t-test calculation, a significance value of 0.001 was obtained sig. (2-tailed) <0.05, so there is a significant influence on football passing skills in pretest and posttest data. This means that there is an increasing influence from the results with the treatment that has been given. The influence is shown by the increase in students' soccer passing skills during the pretest and posttest, namely seen from the mean results increasing from 4.05 to 6.58.*

Keywords: *Audio Visual Learning Media, Soccer Passing Skills.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing Sepakbola Dalam Kegiatan Pembelajaran Siswa SMP Negeri 2 Rengasdengklok. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode pre-experimental dengan desain penelitian One Grup Pretest Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 40 siswa yang mengikuti Pembelajaran Sepakbola, sampel penelitian menggunakan teknik sampel acak berdasarkan area atau wilayah, instrumen yang digunakan yaitu Passing Sepakbola Dengan Menggunakan *Wallpass Test*. Hasil dari penelitian ini memaparkan bahwa adanya hasil yang signifikan dilihat melalui nilai rata-rata yang berbeda yaitu pretest sebesar 4,05 dan setelah diberikan treatment serta dilakukan posttest nilai rata-rata naik menjadi 6,38. Juga didukung dengan hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi 0,001 nilai sig. (2- tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan *passing* sepakbola data

pretest dan posttest. Artinya terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah di berikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan peningkatan kemampuan keterampilan *passing* sepakbola siswa pada saat pretest dan posttest yaitu dilihat dari hasil mean mengalami peningkatan dari 4,05 menjadi 6,58.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Audio Visual, Keterampilan *Passing* Sepakbola.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui berbagai cara, seperti bimbingan, pelatihan, dan pendalaman (Ali,2023). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka menjadi individu yang berkarakter kuat, cerdas, bermoral, dan terampil untuk diri nya sendiri, masyarat, bangsa, dan negara. Salah satu aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan adalah Pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik yang dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu dalam aspek organik, neuromuskuler, persepsi, kognitif, serta emosional (Bete dan Saidjuna, 2022). Sejalan dengan penelitian menurut (Munadi.M.P et al., 2024) pendidikan jasmani adalah bagian integral dari sistem pendidikan yang berperan dalam pengembangan manusia sepanjang hayat melalui aktivitas fisik, pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar langsung yang mendukung perkembangan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Pada pendidikan jasmani terdapat berbagai aktivitas yang mendukung pertumbuhan jasmani dan rohani, yang dikenal sebagai ruang lingkup pendidikan jasmani.

Ruang lingkup pendidikan jasmani terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan kesehatan (Widaningsih, 2024). Hal ini sangat penting bagi semua pihak untuk memahami ruang lingkup pendidikan jasmani dan rohani, karena keberadaannya mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan aspek psikomotorik pada siswa (Sari, 2024). Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan fisik, memperbaiki kebugaran tubuh, serta membentuk karakter dan mental yang sehat. Pendidikan jasmani juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar bekerja sama, menghargai

perbedaan, dan menerapkan nilai-nilai sportivitas dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pentingnya ruang lingkup pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan fisik dan mental siswa, penerapan model pembelajaran yang efektif menjadi kunci untuk mencapai tujuan tersebut salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pendekatan bermain.

Oleh karena itu, diperlukan nya modifikasi. Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani merupakan upaya yang dilakukan untuk menyesuaikan metode, materi, dan pendekatan dalam pembelajaran agar lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Misalnya, penggunaan video pembelajaran, aplikasi pelacakan kebugaran, dan simulasi olahraga berbasis digital dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Teknologi memungkinkan siswa untuk memahami gerakan dengan lebih baik melalui demonstrasi visual dan memberikan umpan balik secara langsung. modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta partisipasi siswa. Tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan strategi modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus terus dilakukan agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi peserta didik serta mendukung tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Kemudian selain modifikasi tentunya pendidikan jasmani perlu adanya alat baru atau media. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, sebagaimana dijelaskan oleh Arsyad (2017). Beberapa jenis media pembelajaran meliputi media visual, audio, audiovisual, dan multimedia interaktif. Media visual mencakup gambar, diagram, dan grafik yang dapat membantu memperjelas informasi yang disampaikan. Media audio, seperti rekaman suara dan musik, berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui pendengaran. Media audiovisual, seperti video dan animasi, menggabungkan unsur gambar dan suara sehingga lebih menarik bagi peserta didik. Sementara itu, multimedia interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan pengalaman yang lebih menarik dan dinamis.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien bagi peserta didik.

Oleh karena itu selain media yang tentunya sebagai alat bantu dalam pembelajaran pentingnya metode pembelajaran yang mampu memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa juga perlu. Metode pembelajaran pendidikan jasmani merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses mengajar untuk meningkatkan keterampilan fisik, kebugaran, dan pemahaman siswa terhadap konsep olahraga. Metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan fasilitas yang tersedia. Metode berbasis teknologi juga mulai berkembang dalam pendidikan jasmani. Penggunaan aplikasi kebugaran dan video tutorial terbukti efektif dalam membantu siswa memahami gerakan, memantau aktivitas fisik, serta memberikan umpan balik yang objektif terhadap kemajuan mereka (Stark & Mullan, 2023; Mödinger, Woll, & Wagner, 2021)

Pendidikan jasmani memiliki ruang lingkup yang luas, mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan fisik, mental, dan sosial peserta didik. Terdapat delapan ruang lingkup utama dalam pendidikan jasmani yang menjadi dasar dalam pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Aktivitas permainan bola besar dan permainan bola kecil, aktivitas bela diri, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri, kesehatan. Dengan demikian, delapan ruang lingkup pendidikan jasmani ini menjadi landasan utama dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi fisik, mental, dan sosial siswa.

Salah satu materi pembelajaran bola besar yaitu sepak bola tentunya menjadi salah satu materi yang wajib dipelajari dalam pembelajaran PJOK di sekolah. Sepak bola adalah olahraga yang sangat populer di seluruh dunia,

dikenal sebagai "the beautiful game" karena keindahan dan kesederhanaannya. Olahraga ini dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan. Sepak bola memiliki sejarah yang panjang, dimulai dari permainan kuno yang dimainkan di berbagai budaya, hingga menjadi olahraga terorganisir yang kita kenal sekarang. FIFA, sebagai badan pengatur sepak bola internasional, mengatur kompetisi dan turnamen di seluruh dunia, termasuk Piala Dunia yang diadakan setiap empat tahun sekali, yang menjadi ajang paling bergengsi bagi negara-negara untuk bersaing.

Permainan sepak bola dimulai dengan tendangan dari tengah lapangan, dan pemain harus menggunakan kaki mereka untuk menggerakkan bola. Meskipun ada posisi tertentu seperti

kiper yang diperbolehkan menggunakan tangan, sebagian besar pemain harus mengandalkan keterampilan kaki mereka. Teknik dasar dalam sepak bola meliputi dribbling, passing, shooting, dan tackling. Setiap teknik ini memerlukan latihan yang konsisten dan dedikasi untuk dikuasai. Dribbling, misalnya, adalah kemampuan untuk mengontrol bola sambil bergerak, yang memungkinkan pemain untuk melewati lawan. Passing adalah keterampilan untuk mengoper bola kepada rekan setim, sedangkan shooting adalah teknik untuk mencetak gol. Tackling, di sisi lain, adalah cara untuk merebut bola dari lawan.

Taktik dalam sepak bola juga sangat penting. Pelatih sering kali merancang strategi berdasarkan kekuatan dan kelemahan tim mereka serta lawan. Formasi seperti 4-4-2, 4-3-3, dan 3-5-2 adalah beberapa contoh bagaimana tim dapat mengatur pemain mereka di lapangan. Setiap formasi memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pelatih harus mampu menyesuaikan taktik mereka selama pertandingan. Selain itu, komunikasi antar pemain di lapangan sangat penting untuk memastikan bahwa semua orang berada di halaman yang sama dan dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan tim.

Kemudian kegiatan pembelajaran sepak bola di SMP Negeri 2 Rengasdengklok berjalan dengan baik, pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Rengasdengklok menggunakan kurikulum 2013. Untuk penerapan pembelajaran penjas sendiri pembelajarannya masih menggunakan metode pembelajaran demonstrasi yakni guru menunjukkan teknik atau gerakan tertentu kepada siswa. Siswa kemudian diharapkan untuk menirukan atau mempraktikannya. Metode ini efektif untuk mengajarkan keterampilan dasar dalam olahraga. Oleh karena itu metode pengajaran yang kurang menarik dan bervariasi dapat berpengaruh pada perkembangan permainan sepak bola siswa, khususnya *passing*.

Berdasarkan observasi, siswa kelas VIII sedang melakukan pembelajaran sepak bola di lapang dan peneliti melihat siswa mengalami kesulitan memahami teknik *passing* yang benar sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mudah di pahami dan menarik serta mendukung proses pembelajaran. Karena sepak bola merupakan dari segi sosial, sepak bola memiliki dampak yang besar serta membantu meningkatkan tugas gerak siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019), metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data

menggunakan instrumen penelitian yang terukur dan sistematis. Data yang diperoleh dalam penelitian ini biasanya berupa angka-angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menarik kesimpulan.

Setiap penelitian membutuhkan metode dalam pengambilan data. Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian (Waruwu, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, bahwa dalam setiap kegiatan penelitian, diperlukan adanya metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode penelitian merupakan prosedur atau langkah-langkah sistematis serta skema atau rancangan yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan penelitian. Dengan adanya metode yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang valid dan relevan sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2020), Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus penelitian. Populasi bisa berupa individu, kelompok, atau benda. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan sebanyak 320 siswa kelas VIII. Sedangkan untuk sampel peneliti menggunakan cluster random sampling dengan jumlah 40 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument test keterampilan *passing wallpass* sepakbola. Teknik pengumpulan data primer dapat dilakukan melalui observasi, kuesioner, atau metode lain yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan observasi sebagai metode utama untuk mendukung proses pengumpulan data. Serta mencatat informasi penting yang dapat dijadikan objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data hasil yang diperoleh dilapangan selama peneliti melakukan kajian penelitian terutama pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Rengasdengklok pada pembelajaran sepakbola adalah sebagai berikut akan diperjelas temuan data hasil penelitian selama

melakukan kajian dilapangan, yakni dilakukan pada siswa kelas VIII sebanyak 40 orang maka dapat dilihat dari hasil experimen menggunakan tes keterampilan yaitu sikap awal, sikap pelaksanaan, sikap akhir.

Deskriptif data hasil penelitian dimaksudkan untuk menggambarkan, data yaitu tentang pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar *passing* permainan sepakbola di SMPN 2 RENGASDENGKLOK yang diungkapkan dengan tes keterampilan yang di lakukan berjumlah 40.

Tabel 1 Statistik Deskriptif *Pretest* Keterampilan *Passing* Sepakbola

| Statistics | | |
|------------|-------|------|
| Pretest | | |
| N | Valid | 40 |
| d | Mis | 0 |
| | sing | |
| Mean | | 4.05 |
| Median | | 4.00 |
| Mode | | 4 |
| Std. | | 1.55 |
| Deviation | 2 | |
| Variance | | 2.40 |
| | 8 | |
| Minimum | | 1 |
| Maximum | | 7 |
| Sum | | 162 |

Sumber : SPSS 25 For Windows

Pada tabel diatas menunjukkan hasil keterampilan passing sepakbola kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Rengasdengklok dengan hasil perhitungan statistik didapat jumlah responden (N) berjumlah 40, *pretest* memiliki nilai mean 4,05, nilai median 4,00, nilai mode 4, dengan standar deviasi 1,552, nilai sum 1,62 sedangkan nilai *pretest* minimum ada di

nilai 1, dan nilai maksimum 3,. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan skor yang cukup jelas setelah perlakuan diberikan, di mana nilai minimum meningkat dari 1 menjadi nilai maksimum 3 yang secara umum mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman atau kemampuan peserta setelah intervensi.

Tabel 2 Statistik Deskriptif *Posttest* Keterampilan *Passing* Sepakbola

| Statistics | | |
|-----------------|-------|----------------|
| <i>Posttest</i> | | |
| N | Valid | 40 |
| d | Mis | 0 |
| | sing | |
| Mean | | 6.38 |
| Median | | 6.00 |
| Mode | | 6 ^a |
| Std. | | 1.64 |
| Deviation | 4 | |
| Variance | | 2.70 |
| | 2 | |
| Minimum | | 3 |
| Maximum | | 9 |
| Sum | | 255 |

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sumber : *SPSS 25 For Windows*

Pada tabel diatas menunjukkan hasil keterampilan *passing* sepakbola pada kegiatan pembelajaran di SMP NEGRI 2 Rengasdengklok dengan hasil perhitungan statistik didapat

jumlah responden (N) berjumlah 40, nilai mean sebesar 6,38, nilai median 6,00, nilai mode 7, nilai standar deviasi 1,644, variance, 2,702, nilai terkecil (Minimum) 3, nilai terbesar (Maximum) 9, dan nilai sum 2,55.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|------|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| test | Pretest | .138 | 40 | .054 | .955 | 40 | .113 |
| | Posttest | .123 | 40 | .129 | .949 | 40 | .072 |

Sumber: SPSS 25 For Windows

Berdasarkan tabel *output* diatas uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* karna jumlah sampel ($n \leq 50$), maka dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal (*Pretest*) *passing* sepakbola kelas VIII SMPN 2 Rengasdengklok diperoleh nilai signifikansi 0,113 dengan $n = 40$ maka nilai $sig. > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pengambilan Keputusan bahwa data tes awal (*Pretest*) *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rengasdengklok berdistribusi normal.

Sedangkan, data tes akhir (*Posttest*) *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rengasdengklok diperoleh nilai signifikansi 0,72 dengan $n = 40$, maka nilai $sig. > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pengambilan keputusan bahwa data tes akhir (*Posttest*) *passing* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Rengasdengklok berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

| | | | Leve | df | df | Si |
|-----------------|--------------------------------------|----|--------------|-------|----|----|
| | | | ne Statistic | 1 | 2 | g. |
| Penilaian Akhir | Based on Mean | on | .394 | 1 | 7 | .5 |
| | | | | 8 | 32 | |
| | Based on Median | on | .316 | 1 | 7 | .5 |
| | | | | 8 | 76 | |
| | Based on Median and with adjusted df | on | .316 | 1 | 7 | .5 |
| | | | | 7.750 | 76 | |
| | Based on trimmed mean | on | .400 | 1 | 7 | .5 |
| | | | | 8 | 29 | |

Sumber: SPSS 25 For Windows

Berdasarkan Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan dengan uji homogenitas berbantuan SPSS dengan based on mean, diketahui dalam perhitungan pretest dan posttest keterampilan *passing* sepakbola pembelajaran siswa SMP Negeri 2 Rengasdengklok dapat diperoleh nilai signifikansi $0,532 > 0,05$, maka variasi pada setiap sampel sama (Homogen).

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

| Mean | Paired Differences | | | df | Significance |
|------|--------------------|----------------|---|----|--------------|
| | Standard Deviation | Standard Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
| | | | | | One-Sided p |
| | | | | | Two-Sided p |

| | | | | L | U | | | | |
|------------|--------|------|------|---------|---------|--------|------|-----|---|
| | Pret | | .9 | .1 | ower | pper | | | |
| air est | -2.325 | 9711 | 5766 | 2.64389 | 2.00611 | 14.749 | .001 | 001 | < |
| 1 Posttest | 00 | | | | | 7 | | | < |

Sumber: SPSS 25 For Windows

Berdasarkan tabel diatas memperoleh nilai mean sebesar 2,325, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai standar deviation adalah 9,9711, dan standar error sebesar 1,5766.

Pembahasan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data, menurut hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar passing sepak bola. Faktor yang menyebabkan adanya pengaruh adalah pada kelompok eksperimen diberikan treatment berupa video pembelajaran gerak passing sebanyak 2 kali. Dari penerapan video pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi khususnya materi *passing* sepak bola. Kelebihan menggunakan video pembelajaran adalah (1) video mengandung unsur gambar bergerak dan suara sehingga dirasa menarik bagi siswa, (2) materi yang diajarkan menjadi lebih jelas karena video dapat diputar kembali.

Menurut (Firmana, 2018) studi kasus pada penelitian ini subjek daripada penelitian itu senditi merupakan teknik passing pada permainan sepak bola. Karena passing merupakan salah satu teknik mendasar yang harus di kuasi oleh pemain pemula. Kemudian menurut Ishak (2017) mengemukakan bahwa agar tercapainya dalam sebuah proses belajar mengajar dalam suatu lembaga tersebut, tenaga pendidik perlu mempunyai model atau metode-metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh siswa, seperti model-model pembelajaran dengan kerangka yang konseptual dapat menggambarkan proses sistematis agar dapat mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Hendri Taufiqurriza (2012) pada penelitiannya yang berjudul tingkat keterampilan dasar permainan sepak bola pada siswa dengan teknik dasar merupakan salah satu bentuk pondasi untuk seseorang agar dapat bermain

sepak bola. Sehingga dapat di simpulkan bahwasannya teknik dasar itu sendiri merupakan salah satu teknik yang mendasar yang harus di kuasai oleh pemain pemula agar dapat melakukan permainan sepak bola dengan baik dan benar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar passing permainan sepakbola. Hasil yang didapatkan pada nilai *pretest* memiliki rata-rata 4,05 dengan standar deviasi 1,55, sedangkan nilai *posttest* minimum ada di nilai 1,00 dan nilai maksimum 3,00 . Sedangkan nilai *posttest* dengan hasil yaitu minimal 7.00 poin, skor maksimal 9.00 poin, rata-rata 6.38, standar deviasi 1.64 dan varians 1,64. Nilai *t* sebesar -14,747 pada derajat bebas (df) 39 menandakan peningkatan yang sangat signifikan secara statistik setelah intervensi dilakukan. Maka hasil menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Diterima artinya memberikan pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis audio visual terhadap hasil belajar passing permainan sepakbola.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan melakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan rajin serta tetap melakukan latihan Audio Visual dan latihan yang lain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang sepakbola

2. Bagi pelatih

Diharapkan latihan Audio Visual dapat digunakan sebagai metode latihan untuk meningkatkan hasil sepakbola.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan mampu mengembangkan dengan menambah variabel-variabel yang lain serta melakukan program latihan yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok Untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3052>
- Alvianto, F. D., Cahyani, O. D., Priadana, B. W., & Saifuddin, H. (2023). Optimalisasi Hasil Belajar Kemampuan Shooting Sepakbola: Studi Tentang Dampak Media Audio Visual Pada Siswa SMP. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v4i1.27084>
- Anwar, A. S. S. (2019). *Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing Atas Permainan Bola Voli [Pendidikan Jasmani]*. Universitas Siliwangi.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Arwandi, J., Ridwan, M., Irawan, R., & Soniawan, V. (2020). Pengaruh Bentuk Latihan Squat Jump Terhadap Kekuatan Shooting Sepakbola Atlet Pro:Direct Academy. *Jurnal MensSana*, 5(2), 182–190. <https://doi.org/10.24036/menssana.050220.11>
- Bakari, A., Amala, R., Datunsolang, R., Mala, A. R., & Hamsah, R. (2024). Analisis Manajemen Pembelajaran Berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil Alamin dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 12(1), 145–158. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v12i1.4838>
- Bete, D. E. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70–79. <https://doi.org/10.70942/ciencias.v5i2.77>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Effendi, A. R., Suhairi, M., Rustanto, H., & Suramli. (2022). Efektivitas Kelincahan dan Kecepatan dengan Kemampuan Menggirng Pada Permainan Sepak Bola. *IJPRESS*, 2, 34–43. <https://doi.org/10.52188/ijpress.v2i1.221>

- Etika News. (2024, May 14). *Study Tour Kerap Telan Jiwa, SMPN 2 Rengasdengklok Malah Nekat Akan Berangkat ke Bandung*. Etika News. <https://www.etikanews.com/2024/05/study-tour-kerap-telan-jiwa-smpn-2.html>
- Etikan, I., & Bala, K. (2017). Combination of Probability Random Sampling Method with Non Probability Random Sampling Method (Sampling Versus Sampling Methods). *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6). <https://doi.org/10.15406/bbij.2017.05.00148>
- Fajar Pendidikan. (2021, October 25). *Cara Dribbling Sepak Bola Ala Lionel Messi*. Fajar Pendidikan. <https://www.fajarpendidikan.co.id/cara-dribbling-sepak-bola-ala-lionel-messi/>
- Firmana, L. (2017). Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting dalam Permainan Sepakbola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 73–81.
- Gunawan, R. (2022). *Model Pembelajaran Dribbling Basket Berbasis Neurosains (Metode Penelitian R&D Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama)* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/25302>
- Hasyim, R. R. N., & Syafii, I. (2022). Pengaruh Model Latihan El Rondo dan Latihan Passing 1-2 Combination dalam Meningkatkan Akurasi Passing Sepakbola. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 5(4), 121–132. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/46567>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hermansyah, H., & Azis, J. (2023). Pengaruh Latihan El Rondo dan Circle Passing Drill Terhadap Ketepatan Passing Sepak Bola Pada Club Sepak Bola Binataruna Fc U-13. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(7), 103–112.
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Hidayat, Y., Kanca, I. N., & Semarayasa, I. K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Berbantuan Media Video Meningkatkan Motivasi dan Hasil

- Belajar Dribling Sepakbola. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(1), 38–44. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i1.1890>
- Husen, M. (2016). *Pengaruh Metode Latihan El Rondo dan Circle Passing Drill Terhadap Passing Sepakbola (Studi Eksperimen Pada Siswa KU 13-14 SBB Bhaladika Semarang Tahun 2015)*. Universitas Negeri Semarang.
- Ishak, M. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Shooting Ke Gawang dalam Permainan Sepakbola. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 3, 1–8. <https://doi.org/10.37150/jut.v3i1.141>
- Janwar, M., Munandar, W., & Suhardianto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Teknik Passing dalam Permainan Sepakbola Melalui Media Audiovisual di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SMP Citra Mulia Makassar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 243–249. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1481>
- Luxbacher, J. A. (2011). *Sepak Bola Edisi Kedua*. Rajawali.
- Mödinger, M., Woll, A., & Wagner, I. (2022). Video-based Visual Feedback to Enhance Motor Learning in Physical Education—a Systematic Review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52(3), 447–460. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00782-y>
- Mudrika, M. (2022). *Pengaruh Latihan El Rondo Terhadap Ketepatan First Touch Dalam Permainan Sepak Bola (Eksperimen Pada Atlet Sepakbola Zazaway FC)*. Universitas Siliwangi.
- Munadi, R., Gopur, A., Widjayanto, M. A., Zinda, F. I., & Hambali, B. (2024). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Personal Pendidikan Jasmani di Indonesia. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 24(2), 70. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3621>
- Nusi, M. E. R., Syam, A., & Ruslan. (2024). Meningkatkan Teknik Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Media Audio-Visual. *JAMBURA*, 3(2), 1–10. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/japes/article/view/25003>
- Putra, A. T., & Afrizal. (2020). Kontribusi Kelentukan dan Dayaledak Otot Tungkai Terhadap Heading Sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(2), 616–626.
- Ridwan. (2021). Video Tutorial Teknik Dasar Sepakbola Untuk Sekolah Sepakbola. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi*, 1(1), 1–21. <https://repository.unja.ac.id/27649/>
- Rohmadan, S., Sitompul, S. R., Aspar, M., & Yulianingsih, I. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing dalam Permainan Futsal Pada Siswa

- Ekstrakurikuler MI Nurul Falah Pondok Ranji Tangerang Selatan. *Journal SportIndo*, 1, 43–49.
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., & Sukiri. (2022). Sosialisasi Penerapan Aplikasi TikTok sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 610–619. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5282>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Setiawan, D., Prabasmoro, T., & Nugrahanto, W. (2022). Foto Esai Sepak Bola di Museum Olahraga Nasional: Nostalgia dan Komunitas Terbayang. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 6(2), 226–241. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i2.3297>
- Sucipto, D. (2000). *Sepakbola*. Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen bagian proyek penataran guru SLTP setara D III.
- Sugiyanto, Ilahi, B. R., & Defliyanto. (2019). Implementasi Metode Rondo Untuk Meningkatkan Teknik Passing Mahasiswa Pada Mata Kuliah Futsal Penjas Prodi Penjas FKIP Unib. *KINESTETIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 10–18.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Taufik, & Jannah, S. W. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 02(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu>
- Taufiqurriza, H. (2012). Tingkat Keterampilan Dasar Permainan Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1), 16–18. <https://journal.unnes.ac.id/sju/peshr/article/view/266>
- International Football Association Board. (2024). *Laws of the Game 24/25*.
- Utomo, N. P., & Indarto, P. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing dalam Sepak Bola. *Creating Productive and Upcoming Sport Education Profesional Hmzanwadi University*, 4(2), 87–94. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4578>
- Widaningsih. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Direct Teaching Pada Belajar Keterampilan Passing Permainan Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 17–28.

Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of S.P.O.R.T*, 3(1), 51–55. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750>