

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**ANDRE CHRISTIAN
NIM F38108043**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP
HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA**

(Studi Eksperimen pada siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale)

ARTIKEL PENELITIAN

**ANDRE CHRISTIAN
NIM F38108043**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Hery Kresnadi, M.Pd
NIP. 196110251987031003**

**Isti Dwi Puspita Wati, S.Or, M.PH
NIP. 198301282008122001**

Mengetahui,

Dekan

**Sekretaris Jurusan
Ilmu Keolahragaan FKIP Untan**

**Dr. Aswandi
NIP. 195805131986031002**

**Ahmad Atiq, M.Pd
NIP. 195805131986031002**

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA

Andre Christian, Hery Kresnadi, dan Isti Dwi Puspita

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP Untan, Pontianak

e-mail: andrenera7@gmail.com

Abstract: Research on the effects of audio-visual media learning on learning outcomes dribble aimed to determine the effect of audio-visual media learning on learning outcomes dribble in class V SD Subsidi Sibale. The research design used was a pre-test and post-test group, whereas the test twice before the experiment and after the experiment. The results showed 5.7 t count will be compared with 1,771 t table. So with t count (5,7) > t table (1.771). T value that is greater than the value of t table it can be concluded that there are significant audio-visual instructional media to dribble result of 6.3% in the fifth grade student Subsidi Sibale elementary school.

Keywords: instructional media, audio visual, learning outcomes, dribble

Abstrak: Penelitian tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD Subsidi Sibale. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test group*, dimana pengambilan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Dari hasil penelitian diketahui hasil t hitung 5,7 akan dibandingkan dengan t tabel 1,771. Jadi dengan $t_{hitung} (5,7) > t_{tabel} (1,771)$. Nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil menggiring bola sebesar 6,3 % pada siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale.

Kata kunci : *media pembelajaran, audio visual, hasil belajar, menggiring bola*

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan, memajukan, dan menambah kualitas dan sumber daya manusia. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah “daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Bukan hanya mendapatkan pengetahuan saja melainkan adanya proses pembentukan pribadi dan kesiapan di masa depan. Pendidikan jasmani menjadi salah satu jawaban yang tepat untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Dauer berpendapat Pendidikan Jasmani ialah “program pendidikan yang menyeluruh, yang memberi sumbangan pada dasarnya melalui pengalaman-pengalaman pergerakan kepada perkembangan dan pembangunan keseluruhan kanak-kanak” (Wikipedia : 2008). Dan Barrow menyatakan Pendidikan Jasmani dalam adalah “konteks pengalaman pendidikan menyeluruh dan berkait dengan hal seumur hidup setiap individu” (Wikipedia : 2008).

Proses pembelajaran di sekolah-sekolah sangat beragam, tergantung dari kemampuan pendidik, peserta didik, keadaan dan lingkungan sekolah. Sering kita temukan adanya kekurangan, baik faktor human maupun fisik sekolah atau sarana dan prasarana. Sekolah yg memiliki prasarana yg memadai belum tentu memiliki guru yang terampil dan kreatif dalam pemanfaatan sarana yang ada. Guru atau pendidik mempunyai keterbatasan dan kelemahan dalam mempresentasikan atau membosankan dalam penyampaian informasi dan pengetahuan maupun mendemonstrasikan ketrampilan yang ia miliki. Hal tersebut dapat membuat hasil belajar yang di dapat pun tidak maksimal. Dengan demikian diperlukan alternative lain dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan media audio-visual untuk membantu dalam proses pembelajaran di luar jam sekolah (ekstrakurikuler). kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Penggunaan media audio visual disekolah mampu dan menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran, lewat media audio visual bahan atau materi belajar dapat dengan mudah disampaikan seperti yang di sampaikan salah satu ahli, Media audio visual adalah media yang menjadi perantara atau penyampai informasi yang mempunyai unsur suara, gambar, warna, gerakan, dan cahaya.

Dalam pendidikan jasmani ada terjadinya proses pembelajaran, dimana pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, kemampuan dan sikap serta kepercayaan diri peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Degeng dalam Hamzah (2006 : 2) pembelajaran atau pengajaran adalah “upaya untuk membelajarkan siswa”. suatu proses yang akan membuat seseorang menjadi lebih baik atau meningkat sesuatunya dari sebelumnya.

Media audio visual adalah media yang menjadi perantara atau penyampai informasi yang mempunyai unsur suara, gambar, warna, gerakan, dan cahaya. Bahan pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audiovisual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Shanti : 2010). Di harapkan lewat media audio visual, peserta didik lebih termotivasi dan dapat melihat, mendengar, mengingat dan mengaplikasikan dengan baik selain yang telah di sampaikan atau di demonstrasikan oleh pendidik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan tes dan pengukuran, pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian kuantitatif bertujuan mengetahui hubungan sebab-akibat.(Muh. Guntur, 2010 : 83) Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test group*, dimana pengambilan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen (Arikunto, 2006 : 85). Bagan rancangan penellitian digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pre-test</i> kemampuan menggiring bola	Perlakuan	<i>Post-test</i> kemampuan menggiring bola
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

0₁ = Pre-test

X = Pembelajaran audio visual menggiring bola

0₂ = Post-test

Rancangan tersebut, yaitu: 1) Pemberian *Pre-test*. *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan menggiring bola siswa sebelum perlakuan. 2) Perlakuan. Perlakuan berupa pembelajaran audio visual menggiring bola 3) Pemberian *Post-test*. *Post-test* dilakukan setelah kelompok di beri perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale 2011/2012 yang berjumlah 14 orang siswa putra, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale 2011/2012, yang berjumlah 14 anak. Subyek yang diteliti sejumlah 14 orang siswa maka ditetapkan sebagai sampel semua karena jumlah sampel atau subyeknya kurang dari 100 orang.

Waktu dan tempat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) *Pre-test*, tanggal: 19 November 2012, pukul: 08.00 - 09.00 WIB, tempat: SD Subsidi Sibale. 2) Perlakuan, tanggal: 20 November 2012 sampai 30 November 2012, pukul: 08.00 – 09.00, tempat: SD Subsidi Sibale. 3) *Post-test*, tanggal: 1 Desember 2012, pukul: 08.00 – 09.00, tempat: SD Subsidi Sibale. Alat yang digunakan dalam pengambilan data pada pelaksanaan tes ini adalah peluit, *cone*, *roll meter*, *stopwatch*, bola kaki, serta alat tulis.

Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan tes dan pengukuran. Nurhasan (2007:22) menjelaskan tes dan pengukuran adalah bagian integral dalam proses evaluasi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Sedangkan pengukuran merupakan salah satu teknik dalam evaluasi, khususnya dalam proses pengumpulan data. Kegiatan pengumpulan data merupakan suatu proses pengukuran. Ciri khas dari hasil pengukuran yakni dinyatakan dalam skor kuantitatif yang dapat diolah secara statistik. Melalui pengukuran kita akan memperoleh informasi yang obyektif sehingga kita dapat menentukan kemampuan atau prestasi seseorang. Tes dan pengukuran dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar menggiring bola yang dilaksanakan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Hasil tes dicatat dalam satuan detik.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan adalah menggiring bola yang terdiri dari a) Panitia yang terdiri dari 2 personil, yaitu 1) Panitia, bertugas : Pemanggil sampel, Mengecek kesiapan sampel, dan Pengambil gambar. 2) Pemberi Aba-Aba, bertugas : Mempersiapkan sampel, Membariskan sampel sesuai absen kelas, Mempersiapkan peralatan tes, dan Pemberi aba-aba. 3) Pencatat Skor, bertugas : mencatat hasil waktu menggiring bola, dan mengambil gambar. b) Alat dan perlengkapan penelitian adalah faktor penting yang sangat membantu kelancaran pelaksanaan penelitian dan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Alat dan perlengkapan tersebut terdiri dari: peluit, *cone*, *roll meter*, *stopwatch*, bola kaki, serta alat tulis. c) Petunjuk Pelaksanaan Tes: 1) siswa dipersiapkan terlebih dahulu di lapangan, 2) siswa dipanggil sesuai dengan absen kelas, 3) tiap peserta diberi kesempatan satu kali untuk melakukan tes menggiring bola, 4) pengukuran dimulai dari garis start dan kembali ke garis start atau finish. 5) hasil waktu selama menggiring bola di catat petugas.

Data dalam penelitian ini adalah bentuk angka yaitu data pengukuran hasil belajar keterampilan passing atas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi eksperimen. Adapun langkah-langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah: Uji Pra syarat Analisis untuk mengetahui uji normalitas, uji homogenitas dan uji T. Arikunto (2006 : 86) menyatakan, untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *pre-test* dan *post test one group design*, maka rumusnya adalah:

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

Dengan keterangan :

Md : mean dari perbedaan *pre test* dengan *post test* (*post test – pre test*)

xd : deviasi masing-masing subjek (d – Md)

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d.b. : ditentukan dengan N-1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas V SD Subsidi Sibale Tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 14 siswa. Kemudian dari keseluruhan populasi tersebut dijadikan sampel karena dalam penentuan atau pengambilan sampel menggunakan teknik *Total Sampling*, yaitu mengikutkan semua anggota populasi sebagai sampel penelitian. Setelah itu sampel akan diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menonton video dan mempraktekannya. Mengingat penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan sebanyak 6 kali pertemuan yaitu 3 kali dalam seminggu.

Penelitian eksperimen menggunakan tiga tahap dalam pelaksanaannya. Tahap pertama yaitu *Pre-Test*, pada tahap ini dilakukan test untuk mengetahui kemampuan menggiring bola masing-masing sampel, Tahap pertama *Pre-Test* dilakukan pada hari 9 November 2012 di lapangan SD subsidi Sibale. Tahap kedua yaitu pemberian perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini siswa diberikan pembelajaran berupa pemberian video dan mempraktekannya di lapangan setelah menonton video, perlakuan ini dilaksanakan selama 2 minggu (6 kali pertemuan) yaitu dari tanggal 20 November sampai dengan 30 November 2012. Diharapkan perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada tahap ini dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menggiring bola, Selanjutnya tahap terakhir yaitu *post-test*. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2012 di lapangan SD Subsidi Sibale. Pada tahap ini dilakukan tes terakhir untuk mengetahui kemampuan menggiring bola sehingga dapat diperoleh data terakhir. Data yang diperoleh pada *post-test* ini dijadikan sebagai pembandingan data awal yang didapat pada test pertama *pre-test*. Jadi jumlah pertemuan dalam penelitian ini adalah 8 kali.

Data Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah peneliti memberikan perlakuan berupa tontonan video dan mempraktekannya. Dalam penelitian ini, pelaksanaan tes pertama (*pre-test*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menggiring bola sebelum peneliti memberikan perlakuan pada siswa, sedangkan tes kedua (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan. Sebagai gambaran secara umum mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh dari lapangan, maka data yang ada di diskripsikan berupa data yang telah diolah dari data mentah yang telah didapat dengan menggunakan bentuk analisis sebagai berikut.

Pre-Test

Adapun hasil *Pre-Test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Deskriptif Statistik

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Sebelum	14	38	58	45.43	6.768
Sesudah	14	39	63	48.29	7.760
Valid N(listwise)	14				

Adapun hasil distribusi frekwensi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Pre-Test

No	Skor	Frkuensi
1	38-41	5
2	42-45	4
3	46-49	1
4	50-53	2
5	54-58	2
	Jumlah	14

Pada perhitungan hasil *pre-test* di dapatkan hasil dari kemampuan menggiring bola pada siswa yang diklasifikasikan ke dalam beberapa katagori, beberapa siswa dapat di kategorikan kurang, sedang dan baik setelah melakukan test. Adapun yg di kategorikan kurang berjumlah 5 orang, yang dikatagorikan sedang berjumlah 6 orang, dan yang di katagorikan baik berjumlah 3 orang

Post-Test

Adapun hasil *Pos-Test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Post-Test

No	Skor	Frkuensi
1	39-43	5
2	44-48	2
3	49-53	4
4	54-58	1
5	59-63	2
	Jumlah	14

Pada perhitungan hasil *post-test* di dapatkan hasil dari kemampuan menggiring bola pada siswa yang diklasifikasikan ke dalam beberapa katagori,

beberapa siswa dapat di kategorikan kurang, sedang dan baik setelah melakukan test. Adapun yg di kategorikan kurang berjumlah 3 orang, yang dikategorikan sedang berjumlah 8 orang, dan yang di katagorikan baik berjumlah 3 orang.

Uji Persyaratan Analisis

Sebelum suatu hipotesis diuji, maka terlebih dahulu perlu dilakukan pengujian prasyarat. Pengujian prasarat analisis yang dilakuan didalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji pengaruh (Uji -T). Dari hasil perhitungan statistik deskripsi di atas kemudian dilanjutkan dengan uji persyaratan analisis hipotesis yang meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak . Untuk mengetahui hal tersebut akan di gunakan uji *lilliefors* dengan melihat nilai pada *Kolmogrov-Smimov*. “Data dinyatakan bertribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 berarti distribusi tidak normal (Dwi Priyatno, 2010 : 71). Adapun hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Pre Test* dan *Pos Test*

Variabel	Signifikan	Keterangan
Pre-Test	0,186 < 0,200	Normal
Post-Tes	0,183 < 0,200	Normal

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk pre-test dan post-test r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat disimpulkan data *pre-test* dan *post-test* diatas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas di gunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian,jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat di katakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Duwi Priyatno, 2010 : 76). Adapun hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Variabel	Signifikan	Keterangan
Pre-Test	0.183	Homogen
Post-Tes	0.413	Homogen

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil pre-test yaitu $0,183 < 0,05$, maka data hasil pre-test homogen dan data hasil post-test yaitu $0,413 < 0,55$, maka data hasil post-test juga homogen.

Uji Pengaruh dengan Uji T

Uji perbedan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui apakah media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD subsidi sibale. Dalam hal ini uji-t dapat diketahui jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka perlakuan (treatment) yang diberikan memiliki pengaruh, namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka perlakuan (treatment) yang diberikan tidak memiliki pengaruh adapun hasil perhitungan nilai uji-t untuk *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas *Pre Test* dan *Pos Test*

Tes	N	db	t-hit	Signifikan	t-tabel	Ket
Pre-Test	14	14-1	5.7	5 %	1.771	Berbeda
Post-Tes	14	14-1				

Berdasarkan tabel diatas dan setelah dilakukan uji-t terhadap hasil pre-test dan post-test maka dapat diperoleh hasil t_{hitung} yaitu 5.7 akan dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu derajat kebebasan (db) untuk uji t sampel berhubungan adalah : $N-1$, jadi sebesar 14 ($14-1 = 13$) dengan derajat kebebasan (db). Dengan t_{tabel} taraf kepercayaan 13 pada signifikan 5% dengan nilai-nilai kritis t menunjukkan t_{tabel} sebesar 1,771. Jadi $t_{hitung} (5,7) > t_{tabel} (1,771)$ 5%. Nilai t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai t_{tabel} sehingga perbedaan itu secara statistik dapat dipandang tidak sama dengan nol, atau ada perbedaan.

Dengan demikian hipotesis nol yang berbunyi “Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD Subsidi Sibale” tidak diterima. Artinya, berdasarkan bukti empiris yang diperoleh dilapangan ditemukan adanya pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas V SD Subsidi Sibale

Pembahasan

Dari hasil tes awal atau *Pre-Test*, nilai rata-rata 45,33 dengan nilai minimum 38 dan nilai maksimum 58. Dalam melakukan *pre test* ada beberapa kesalahan yang terjadi, seperti posisi tubuh saat menggiring bola, langkah atau lari saat menggiring bola, dan perkenaan bagian kaki pada bola akibatnya kecepatan saat menggiring bola kurang maksimal. Setelah di berikan perlakuan selama 6 pertemuan diadakan lagi test yaitu *post test*. Hasil tes akhir atau *Post-Test*, nilai rata-rata 48,29 dengan nilai minimum 39 dan nilai maksimum 63. Setelah di analisis, hasil dari uji T, nilai t_{hitung} adalah -5,7 dan t_{tabel} adalah 1,771 dengan kriteria pengujian H_0 di tolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (H_0 : tidak ada pengaruh perlakuan antara hasil belajar menggiring bola sebelum perlakuan dengan hasil

menggiring bola setelah perlakuan). Jadi hasilnya $5,7 \geq 1,771$ maka H_0 di tolak, artinya ada pengaruh perlakuan antara hasil belajar menggiring bola sebelum perlakuan dengan hasil menggiring bola setelah perlakuan. Nilai rata-rata hasil Pre-Test 45,33 dan Post-Test 48,29 artinya bahwa nilai rata-rata pretest lebih rendah daripada nilai rata-rata setelah post test. Ada peningkatan pada kemampuan anak dalam menggiring bola meskipun masih ada yang di kategorikan kurang namun hal itu di sebabkan tingkat kemampuan anak yang berbeda-beda.

Dapat di simpulkan ada pengaruh dari media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola kaki. Menurut Midun dalam Rayandra Asyhar (2011 : 24) : Media pembelajaran sebagai bagian dari teknologi memiliki enam manfaat potensial dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu (1) meningkatkan produktivitas pendidikan, (2) memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, (3) memberikan dasar ilmiah lebih pada pembelajaran, (4) pembelajaran menjadi lebih mantap, (5) proses pendidikan menjadi lebih langsung dan (6) akses pendidikan menjadi lebih sama.

Menurut Riyana dalam Rayandra Asyhar (2011 : 29) “melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan”. Dengan melihat audio visual sebagai media pembelajaran, peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya. Media pembelajaran audio visual dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran audio visual menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

Dasar pemikiran yang juga mendukung pengaruh penggunaan media audio visual terhadap prestasi belajar siswa adalah jika guru mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan yang di kemukakan oleh Adi W. Gunawan (2003 : 153) yang menyatakan bahwa dalam rangka mencapai keberhasilan belajar siswa, maka perlu adanya rangkaian yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu bagaimana cara seorang guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat menangkap materi dengan baik pula. Apabila cara penyampaian materi guru di sertai dengan penggunaan media audio visual secara optimal maka akan berpengaruh baik terhadap prestasi dan belajar siswa.

Dari berbagai pendapat yang sudah dijabarkan di atas dapat kita simpulkan bahwa media audio dan visual memiliki manfaat di ranah pendidikan. Manfaat media tersebut yakni dapat mempengaruhi faktor internal dan eksternal yang dialami oleh peserta didik. Media tersebut pun dikatakan bermanfaat karena memiliki dampak positif terhadap dunia pendidikan karena menjadikan siswa lebih berkonsentrasi dan mudah untuk memahami apa yang disampaikan oleh peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu kesimpulan media pembelajaran audio visual memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan dalam menggiring bola. hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengolahan data, dimana nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu sebesar $5,7 \geq 1,771$ dengan peningkatan sebesar 6,3 % artinya media pembelajaran audio visual yang di dilakukan 3 X seminggu dalam 2 minggu dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola.

Saran

Dengan adanya pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola maka dianjurkan kepada guru penjaskes untuk dapat menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berolahraga, khususnya sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Alting, Guntur Muh. (2010). *Asas-Asas Multiple Researches*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. H. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Gunawan, Adi W. (2003). *Petunjuk Gratis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Priyatno, Dwi. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS Plus! Tata cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam waktu singkat*. Jakarta: MediaKom.
- Nurhasan. 2007. *Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani: Prinsip-Prinsip Dan Penerapannya*. Jakarta.
- Shanty, Novilya. (2010). *Pengembangan Media Audiovisual Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Lingkungan Di Sekitar Kita Kelas 1 semester II MI Sunan Kalijaga Malang*. (Online). <http://karyailmiah.um.ac.id/indx/php/TEP/article/view/8607> diakses pada tanggal 12 Juni 2012.
- Uno. B, Hamzah. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wikipedia. (2008). *Definisi Pendidikan Jasmani dan kesehatan*. (Online). http://ms.wikipedia.org/wiki/pendidikan_jasmani di posting pada bulan Juli 2008. Diakses pada tanggal 10 Juni 2012.