

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGGIKIR BOLA MENGGUNAKAN  
KAKI BAGIAN DALAM PADASISWA  
EKSTRAKURIKULER  
SMPN 2 BAJO**

Oleh:  
Muammar Qadafi Kausar  
Nim:1685201049

Dosen Pembimbing  
**AHMAD, S.Pd., M.Pd**  
**Nurwahidin Hakim, S.Pd., M.Pd**

*The instrument used is a ball dribbling ability test (Nurhasan 2007: 212). The calculation of the normality test in this study uses the help of the Kolmogorov-Smirnov formula, with data processing using SPSS 26 with the Sig. (2-tailed) is  $.480 > 0.05$ . The results of the homogeneity test performed using the SPSS application have a p value (sig) of 0.86, the value is  $> 0.05$ , so the data is homogeneous. While the hypothesis testing in this study which was tested using paired sample t test using the help of SPSS 26 obtained the Sig value. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  Thus  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant difference in the effect of the use of audio-visual media in dribbling using the inside leg of extracurricular students at Junior high school number 2 BAJO.*

***Keywords: Audio Visual Media, Ability to dribble, extracurricular***

## PENDAHULUAN

Dunia olahraga merupakan dunia interaksi dengan manusia lain yang untuk memberikan efek sehat. Olahraga juga memberikan efek positif pada manusia selain sehat olahraga juga dapat membantu mengurangi stres tingkat tinggi kemudian dapat meningkatkan kekebalan imun pada tubuh, Dalam pengaplikasian olahraga dalam ruang lingkup di masyarakat pemerintah mengupayakan pembinaan formal maupun non formal agar terjadi pemerataan terhadap akses olahraga.

Usaha yang telah dilakukan pemerintah dalam memasyarakatkan olahraga dan meningkatkan prestasi olahraga diantaranya melaksanakan olahraga di sekolah-sekolah atau di masyarakat dengan mengadakan pertandingan dan perlombaan antar sekolah atau penyelenggaranya dilaksanakan di tengah-tengah masyarakat.

Sepakbola merupakan olahraga yang beranggotakan 11 orang dimana bola yang dimainkan harus ditendang menggunakan kaki dan boleh menyentuh bagian tubuh lain kecuali dengan tangan yang hanya khusus

untuk kiper. Permainan ini dimainkan selama 90 menit, pemenang adalah regu

yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan. Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang bola secara terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian yang dipergunakan untuk menendang bola. Tujuan menggiring bola antara lain untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan, dan melindungi bola dari hadapan lawan. Kemampuan *dribbling* sangat penting diterapkan untuk menghasilkan pemain yang memiliki kemampuan *dribbling* yang baik.

Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan media audio visual maka siswa akan dapat melihat

contoh secara langsung. Contoh pelaksanaan teknik yang diberikan melalui media audio visual diberikan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepakbola, khususnya menggiring bola dengan kaki bagian dalam. Tujuan penggunaan media audio visual tentunya untuk meningkatkan prestasi siswa SMPN 2 BAJO.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk

## **LANDASAN TEORITIS**

### **Media Audio Visual**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Anugrah 2012:7). Menurut Anugrah (2012:7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis, fotografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Assosiaton Of Education and Comunication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang

mengoptimalkan pembelajaran dengan pembaruan hasil-hasil teknologi. Disamping itu guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media bahan ajar yang menarik bagi siswa.

Dari permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 BAJO”.

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam prose belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3)

#### **a. Media Audio**

Menurut Novanda (2014:47) melalui indera yang terlihat, media audio merupakan alat untuk berkomunikasi yang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Apa yang didengar dan dilihat oleh telinga lebih cepat dan lebih muda diingat dari pada apa yang hanya dibaca saja atau hanya di

dengar saja. Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:966) diantaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini bias menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutan, gumam, music, dan lain-lain.

#### b. Media Visual

Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Konotasi media visual dalam pengajaran memiliki pengertian yang sangat luas, karena pada dasarnya media pembelajaran yang digunakan dalam pengajaran hampir semuanya dapat dinikmati oleh indra penglihatan kita. Dalam pembahasan ini media audio visual yang dimaksud, adalah media yang penampilan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan

suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

Sedangkan media visual yang bergerak ialah media yang dapat menampilkan atau membiaskan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layar bias, seperti: bias gambar-gambar yang ditampilkan oleh *motion picture* film dan loop film. Masing-masing media, baik yang bergerak maupun yang tak bergerak dilihat penggunaannya tak lepas dari kelebihan dan keterbatasan yang ada, tergantung pada situasi dan kondisi pengoperasiannya.

Media audio visual merupakan sarana atau media yang mempunyai unsur suara dan gambar bergerak sebagai pengantar dan penyerapan informasi melalui pendengaran dan penglihatan sehingga membangun kondisi yang dapat membuatsiswa mampumemperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pada penelitian ini peneliti memilih media audio visual berupa video yang menampilkan gerak dan suara sebagai penelitian. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program *televise* untuk ditayangkan lewat pesawat *televise*, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Video sebenarnya berasal dari bahas latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Video dapat menyajikan informasi, merupakan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### **Sepak Bola**

Menurut Irianto (2010:3) permainan sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua keseblasan yang berbeda dengan maksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukkan bola. Menurut Rahmani (2014:99) Olahraga sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak di gemari oleh penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia, cabang olahraga ini di mainkan oleh 11 orang dan di lakukan di sebuah lapangan berumput yang sangat luas. Menurut Kawedharjati (2007:17-20), hal-hal yang berkaitan dengan sepak bola adalah sebagai berikut:

- a. Lapangan Permainan
- b. Bola

- c. Jumlah Pemain
- d. Perlengkapan Pemain
- e. Wasit
- f. Asisten wasit (hakim garis)
- g. Lama Permainan
- h. Permulaan Permainan
- i. Bola keluar dan di dalam lapangan
- j. Cara mencetak gol
- k. Offside
- l. Pelanggaran
- m. Tendangan bebas
- n. Tendangan Penalti
- o. Lemparan ke dalam
- p. Tendangan Gawang
- q. Tendangan Sudut

### **Ekstrakurikuler**

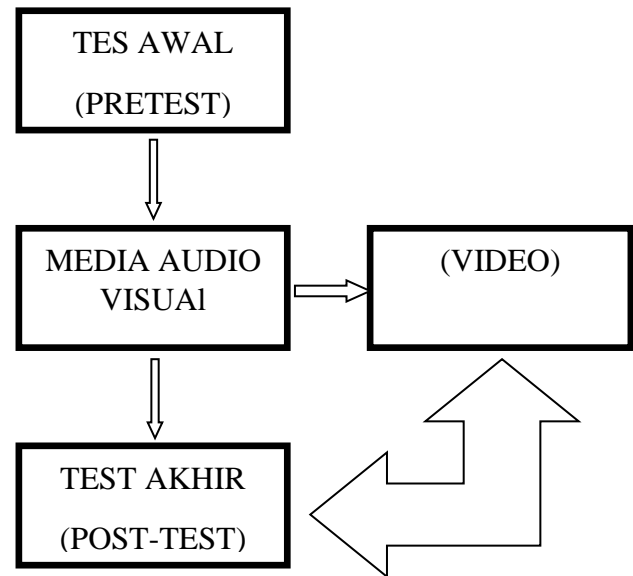
Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 pasal 1 tentang Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar intra kurikuler dan kegiatan kokurikuler di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Menurut Wiyani (2013:108) kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan yang di lakukan diluar jam pelajaran tatap muka. Kegiatan tersebut dilakukan di dalam maupun luar lingkungan sekolah untuk memperluas pengetahuan, meningkatkan

keterampilan dan menginternalisasi nilai-nilai, aturan agama dan norma-norma sosial.

Adapun tujuan ekstrakurikuler menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler ayat (2) yaitu Kegiatan Ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

### **Kerangka Berpikir**

Alat yang digunakan saat proses pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh pelatih dalam menyampaikan materi. Mudahnya proses penyampaian materi media audio visual ini akan dapat memberikan pengertian kepada siswa dan siswa akan mudah memahami teknik dan dapat langsung mencontoh gerakan yang telah ditampilkan.



### **2.1 Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh media audio visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam bagi siswa SMPN 2 BAJO.

Ha : Terdapat pengaruh media audio visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dalam bagi siswa SMPN 2 BAJO.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada

tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini disajikan dari hasil analisis data dengan rumus matematis. Tujuan dari penelitian eksperimen untuk menemukan pengaruh dari treatment terhadap peningkatan kreativitas belajarnya.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian. Penggunaan Metode dalam pelaksanaan penelitian adalah hal yang sangat penting. Sebab dengan menggunakan metode penelitian yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

### **Desain Penelitian**

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Mengenai metode eksperimen ini Sugiyono (2010:32) mengemukakan bahwa “ secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMPN 2 BAJO di Jln.Rambuanga, Tettekang, Kecamatan Bajo Barat,

Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 4 minggu dalam 1 minggu sebanyak 4 kali pertemuan, sehingga jumlah pertemuan seluruhnya 16 kali.

### **Populasi dan Sampel**

Menurut Arikunto (2013: 175) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian yang akan diteliti. Menurut Nursalam (2013: 169) populasi merupakan subjek yang memenuhi kriteria atau persyaratan yang telah ditetapkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 2 BAJO dengan jumlah 30 siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:173), sampel adalah sebagian atau sekelompok kecil yang mewakili populasi yang diteliti. Menurut Nursalam (2013:171) sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan oleh peneliti sebagai subjek penelitian.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sugiyanto (2013: 124) “*purposive sampling*” adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Dalam penelitian ini sampel sebanyak 20

siswa dengan pertimbangan sudah memiliki materi dasar sepak bola.

### **Jenis Data**

Dalam penulisan ini, jenis data yang digunakan adalah data yang kuantitatif adalah data yang diperoleh dari lokasi penelitian dalam bentuk informasi baik lisan maupun tulisan.

### **Sumber Data**

Sumber data yang digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari hasil observasi dengan pihak-pihak yang terkait dalam bidang yang diteliti.

### **Teknik Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini, cara untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan data primer. Data primer yaitu data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti atau data yang berasal dari sumber aslinya dan terkait secara langsung dengan topik penelitiannya.

### **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dari masing-masing variabel. Statistik deskriptif dapat membantu

menggambarkan hasil data penelitian agar lebih mudah dipahami.

### **Analisis Statistik Inferensial**

#### **Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil data yang diteliti terdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Normal atau tidaknya suatu hasil data adalah jika  $p > 0,5$  (5%) maka dinyatakan normal, dan jika  $p < 0,55$  (5%) maka hasil data dikatakan tidak normal

#### **Uji Homogenitas**

Selain pengujian hasil data, perlu ada uji homogenitas data yang akan dianalisis. Uji ini digunakan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen. Kriteria yang digunakan pada uji homogenitas adalah jika  $p > 0,05$  dan  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka tes dinyatakan homogen, jika  $p < 0,05$

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data**

Subjek penelitian ini adalah siswa peserta ekstrakurikuler SMPN NEGERI 2 BAJO, kecamatan Bajo Barat, Provinsi Sulawesi Selatan yang berjumlah 20 orang. Penelitian



ini terlaksana pada tanggal 21 September – 10 Oktober. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 21 September sedangkan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober. Pelaksanaan *Treatment* dilaksanakan sebanyak 16 kali pertemuan dengan jadwal latihan 6 (enam) kali dalam 1 (satu) minggu. Tes untuk penguasaan kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam. Sampel diberi latihan dengan menggunakan media audio visual. Adapun hasil data penelitian dapat dilihat dilampiran 1 (satu). Berikut adalah statistik deskriptif berdasarkan data penelitian:

Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	20	12.59	29.28	41.87	35.094	3.151
<i>Posttest</i>	20	9.70	26.09	35.79	31.43	2.66

Dari hasil Analisis Deskriptif table 4.1 dapat disimpulkan dimana *Pretest* dengan n = 20

untuk range= 12.59 nilai minimum = 29.28, nilai maximum = 41.87, rata-rata (*mean*)= 35.094, dan standar deviasi= 3.151, sedangkan untuk *Posttest* n= 20 untuk range= 9.70 nilai minimum= 26.09, nilai maximum= 35.79, rata-rata (*mean*)=31.43, dan standar deviasi =2.66

### ***Pretest***

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada peserta ekstrakurikuler sebelum dilakukannya *treatment*. Hasil *pretest* kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam di peroleh waktu minimum 29.28 detik dan waktu maksimum 41.87 detik, *mean* sebesar 35.094.

### ***Posttest***

*Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam siswa setelah diberikan *treatment* sebanyak 16 kali. Hasil *posttest* *passing* menggunakan kaki bagian dalam diperoleh waktu minimum 26.09 detik dan waktu maksimum 35.79 detik, *mean* sebesar 31.43.

## **Hasil Analisis Data**

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah variable dalam penelitian

terdistribusi normal atau tidak. Menurut Santoso (2012:293) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymtotic Signifinance*)

### Uji Homoginetas

Uji homoginetas digunakan untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Menurut Widiyanto (2010:51) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas

No.	Variabel	Statistik	Df	Signifikansi
1	<i>Pre-test</i>	0.115	20	0.200
2	<i>Post-test</i>	0.122	20	0.200

Hasil uji normalitas data *pretest* perlakuan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dengan jumlah sampel 20 siswa diperoleh nilai Statistik sebesar 0,115 dengan nilai Signifikan = 0,200 lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* perlakuan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dinyatakan normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *posttest* perlakuan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dengan jumlah sampel 20 siswa diperoleh nilai Statistik sebesar 0,122 dengan nilai Signifikan = 0,200 lebih besar dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* perlakuan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dinyatakan normal.

Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket
<i>Pretest–Postest</i>	0.718	1	38	0.402	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada table 4.3 variabel penelitian diketahui bahwa nilai signifikans sebesar 0,402 lebih besar dari 0,05. Karena signifikans lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari sampel yang homogen itu diterima. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu data *pre-test* dan *post-test* memiliki populasi yang homogen.

### Pengujian Hipotesis

Uji-t digunakan menguji hipotesis yang berbunyi "Apakah ada pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2

BAJO”. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Apabila hasil analisis data menunjukkan perbedaan yang signifikan maka perlakuan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam mempunyai pengaruh. Menurut Santoso (2014:265), padoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikan (sig). hasil output SPSS 26, adalah sebagai berikut

- 1) Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0.05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak

No	Variabel	Thitung	Ttabel	Sig (2-tailed)
1	<i>Pre-tets</i> <i>Posttets</i>	8.633	2,093	0,000

Berdasarkan rangkuman *pretest* dan *posttest* hasil analisis data kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 BAJO dengan perlakuan media audio visual membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan hasil diperoleh yaitu Thitung sebesar 8,663 > Ttabel sebesar 2,093 sedangkan nilai signifikan 0,00 < 0,05.

Karena tingkat signifikan lebih kecil dari 0,05, maka ada pengaruh yang signifikan data *pretest* dan *posttest* perlakuan media audio visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 BAJO.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan latihan menggunakan media audio visual terhadap kemampuan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 BAJO. Adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan adalah.(1) diadakan *pretest* dengan tujuan supaya kemampuan menggiring bola siswa diketahui.(2) pemberian *treatment* latihan menggunakan media audio visual sebanyak 16 kali pertemuan.(3) kemudian yang terakhir diadakannya *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan menggiring bola terhadap subjek yang telah diberikan *treatment*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa waktu rata-rata yang dibutuhkan seorang siswa untuk menyelesaikan *pretest* yaitu 35.94 detik. Sementara untuk *posttest* yaitu 31.43 detik. Ini berarti ada perbedaan sekitar 4.51 detik

antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dengan media audio visual pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 Bajo.

Nilai minimum saat *pretest* yaitu 29,28 detik dan saat *posttest* yaitu 26.09 detik. Nilai maksimum saat *pretest* yaitu 41,87 detik dan saat *posttest* yaitu 35.79 Hal ini berarti nilai minimum saat *pretest* semakin menjadi kecil saat *post test* dan nilai maksimum saat *pretest* juga berkurang saat *posttest*, sehingga dapat dikatakan secara deskriptif ada kemajuan waktu yang dibutuhkan ekstrakurikuler SMPN 2 Bajo dalam menggiring bola setelah mendapatkan *treatment* dengan media audio visual.

Untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh perlakuan media audio visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam dapat dibuktikan dengan uji-t. Uji-t akan menampilkan besar nilai Thitung dan signifikannya. Hasil uji-t menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan perlakuan media audia visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam hal ini dibuktikan dengan Thitung sebesar  $8,663 > T_{tabel}$  sebesar 2,093 sedangkan nilai signifikan  $0,00 < 0,05$

Pada hasil penelitian dapat diketahui bahwa data penelitian yang digunakan berdistribusi normal dan bersifat homogen sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan

pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual terhadap menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam bagi siswa SMPN 2 BAJO.

Pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat dilihat pada tabel 4.4. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa ternyata ada pengaruh yang signifikan kemampuan siswa SMPN 2 BAJO menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam sebelum dan setelah diberikan *treatment* media audio dan visual. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dari Abdul Rozaq (2014) tentang perbandingan latihan dengan menggunakan audio visual dan metode demonstrasi langsung terhadap peningkatan keterampilan servis atas pada bola voli, dimana hasil yang didapatkan bahwa penggunaan audio visual dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan servis atas pada bola voli.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis data yang telah dilakukan ternyata hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dengan demikian dapat diperoleh simpulan sebagai berikut. Hasil analisis statistik menunjukkan ada pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap kemampuan

menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam pada siswa ekstrakurikuler SMPN 2 Bajo.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi pelatih atau guru olahraga dapat memberikan latihan-latihan yang bervariasi agar dapat meningkatkan skill siswa dalam bermain sepakbola.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen yang berbeda.

### **DAFTAR PUSTAKA**

*Arsyad, Azhar 2010. Perencanaan Program Latihan. Bandung: UPI.*

*Arikunto,S(2013) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Jakarta: Rineka Cipta*

*Arikunto,S 2002 Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek.Edisi Revisi.Jakarta:PT Rineka Cipta*

*Asyar, Rayanda. 2008. Teori Ilmu Keppelatihan. Bandung: UPI.*

*Andi, Nugraha Cipta. 2012. Modul Mata Kuliah Pembinaan Kondisi Fisik. Bandung Universitas Pendidikan Dan Olahraga Jurusan Pendidikan Keppelatihan Olahraga.*

*Anugrah, Maulvi Dimas.2012. Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Kemampuan Teknik Menembak Jump Shoot Pada ATlet Putra Klub Bola Basket Wisnu Murti Sleman (skripsi).Yogyakarta FIK UNY*

*Arikunto, Suharsimi. (2010) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Jakarta : Rineka Cipta*

*Dimiyati. 2006. Be Champion. Depok : Penebar Swadaya Group*

*Dariyanto 2010. Kontribusi Koordinasi Mata - kaki dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Club Bilopa Kabupaten Sinjai. Jurnal ILARA.*

*Daryanto.2013.Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru. Bandung: Yrama Widya*

*Dahlan, Firmansyah. 2019. Pengaruh Model Latihan Cone Drills Terhadap keterampilan Menggiring Bola Pemain Sepakbola Ekstrakurikuler SMP Muhammadiyah7u7i9jmhjmadiah palopo (1-18). Volume 5, 1 (Mei) 2019 : 1-18.e-ISSN:2622-3716.*

*Damar, Kawedharjati. (2007). Perbedaan Kemampuan Menggiring Bola Antara Pemain depan dengan tengah pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di SMA Negeri di Wilayah Kabupaten Sleman Barat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*

*Hidayat, Rahmat. 2019. Jurnal. Kontribusi Daya Ledak Tungkai Kelincahan dan Keseimbangan terhadap*

- Keterampilan Menggiring Bola pada Permainan Sepakbola Murid SDN 28 Malaka Kec. Lallabata Kab.Soppeng(56-57) Jurnal Penjaskesrek STKIPMega Resky Makassar. Volume 5, 1 (mei) 2019 55-67 e-ISSN : 2622-3716*
- Kosasih, Engkos. 2016. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung : Yrama Widya*
- Luxbacher 2011. Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Nursalam.2013.Metodologo Penelitian Ilmu Keperawatan.Pendekatan Praktis Jakarta.Salemba Medika*
- Novanda, Hervina Sihombing.2014. Perbedaan Pengaruh gaya Mengajar Technologies Melalui Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Gerakan Senam Jantung Sehat Seri III pada siswa puteri kelas XII SMA Bukit Cahaya Huta Manik Tahun Ajaran 2012/2013. Jurnal Ilmu Olahraga. Vol.13(1). Januari-Juni 2014:79-97.*
- PSSI,2008. Peraturan Permainan.Jakarta:Bidang Sumber Daya PSSI*
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*
- Mikanda Rahmani (2014). Buku Super Lengkap Olahraga. Jakarta Timur: Rineka Cipta.*
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi ( Mixed Methods ). Bandung : Alfabeta*
- Santoso,Singgih. 2014. Statistik Parametrik Edisi Revisi. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo*
- Santoso,Singgih 2012. Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R&D.Bandung Alfabeta*
- Subagyo Irianto (2010).Pengembangan Tes Kecakapan David Lee untuk Sekolah Sepakbola (SSB) kelompok umur 14-15 tahun. Teste Yogyakarta: UNY*
- Sugiyono 2010 Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*
- Wahab, 2015. Permainan sepak bola. Jurnal Elektronik [www.d12x.blog.uns.ac.id](http://www.d12x.blog.uns.ac.id) [diakses pada 13 januari 2010]*
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. Menumbuhkan Pendidikan Karakter di SD (konsep, praktek dan strategi). Jogjakarta : AR-Ruzz Media*
- Widiyanto,Joko.2010.SPPS For Windows. Surakarta: BP-FKIP UMS*
- Zain, Aswan 2010. Analisis Beban Latihan Fisik Pemain Sepakbola Di Klub Sepakbola “Goden Boys” Bedali-Lawang Kabupaten Malang. Skripsi. Program Studi Gelar Ganda, jurusan Ilmu Keolahragaan FIP Universitas Negeri Malang [diakses pada 13 Januari 2010].*

