

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR
PASSING MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI KARANGNONGKO III
KECAMATAN PURWOSARI KABUPATEN
GUNUNGGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Satrio Wahyu Anggana
18604221019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR
PASSING MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI KARANGNONGKO III
KECAMATAN PURWOSARI KABUPATEN
GUNUNGGKIDUL**

Oleh:

Satrio Wahyu Anggana
NIM 18604221019

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual pada siswa kelas V SD Negeri Karangnongko III kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan instrumen penelitian tes dan non tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 16 anak. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diketahui ketuntasan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual sebanyak 7 anak dengan persentase (43,75%) sedangkan pada siklus II mencapai 14 anak dengan persentase (87,5%). Rata-rata hasil belajar secara klasikal pada siklus I diperoleh hasil 70,71 dan pada siklus II sebesar 85,60. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022.

Kata kunci: hasil belajar, sepakbola, *passing*, media pembelajaran audio visual

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR
PASSING MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI KARANGNONGKO III
KECAMATAN PURWOSARI KABUPATEN
GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:

Satrio Wahyu Anggana
NIM 18604221019

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2022

Mengetahui,
Koordinator Prodi PJSD



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 19740317 200812 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN DASAR
PASSING MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM MELALUI
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI KARANGNONGKO III
KECAMATAN PURWOSARI KABUPATEN
GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:

Satrio Wahyu Anggana
NIM 18604221019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan


Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 22 Juli 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		29/8 2022
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris		26/8 2022
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Penguji		1/8-2022

Yogyakarta, Agustus 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Edhy
NIP. 19640707 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satrio Wahyu Anggana
NIM : 18604221019
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Tugas Akhir : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Peserta Didik Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 2 Juli 2022

Yang menyatakan,



Satrio Wahyu Anggana
NIM. 18604221019

MOTTO

If you want a hard life you have to make easy choices and if you want an easy life
you have to make hard choices.

(unknown)

Sedikit lebih beda lebih baik daripada sedikit lebih baik

(Pandji Pragiwaksono)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik dan lancar. Saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Agus Kristanta dan Ibu Endang Tri Martani yang selalu memberikan kasih sayangnya dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Karya ini saya persembahkan sebagai bentuk terima kasih atas segala pengorbanan dan jerih payahnya selama ini.
2. Nenek saya, Sunarti yang selalu memberikan nasihat dalam berbagai hal positif dalam hidup ini dan yang selalu mendoakan yang terbaik untuk cucunya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Peserta Didik Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku koordinator Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu Sri Lestari, S.Pd SD selaku Kepala SD Negeri Karangnongko III yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru, staf, dan peserta didik SD Negeri Karangnongko III yang telah memberi bantuan dan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 2 Juli 2022

Penulis,



Satrio Wahyu Anggana

NIM. 1860422101

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	5
C. Fokus Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	8
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	8
2. Hakikat Hasil Belajar	10
3. Hakikat Permainan Sepakbola	12
4. Hakikat Media Pembelajaran	23
5. Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual	28
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Pertanyaan Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	36
B. <i>Setting</i> Penelitian	40
C. Subjek Penelitian	40
D. Definisi Operasional Variabel	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian	41
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	42
H. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	46

B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
D. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	66
B. Implikasi	66
C. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam	15
Gambar 2. Menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar	16
Gambar 3. Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki	17
Gambar 4. Menghentikan Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam	18
Gambar 5. Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki.....	19
Gambar 6. Menyundul Bola Sambil Meloncat	20
Gambar 7. Merampas Bola Sambil Meluncur	21
Gambar 8. Lemparan ke Dalam Tanpa Awalan	22
Gambar 9. Menangkap Bola Sambil Berdiri	23
Gambar 10. Alur Kerangka Berpikir	35
Gambar 11. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	37
Gambar 12. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I	59
Gambar 13. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II	61
Gambar 14. Diagram Peningkatan Ketuntasan Belajar SIKlus I dan II	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Dasar PJOK Kelas V	2
Tabel 2. Obyek yang Diamati	38
Tabel 3. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus I	50
Tabel 4. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus II	55
Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Tiap Siklus	57
Tabel 6. Hasil Belajar Siklus I	55
Tabel 7. Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I	59
Tabel 8. Hasil Belajar Siklus II	60
Tabel 9. Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II	60
Tabel 10. Rata-rata Hasil Belajar Tiap Aspek pada Siklus I dan II	62
Tabel 11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan II	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing TAS	72
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	73
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	76
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	84
Lampiran 7. Bahan Ajar	92
Lampiran 8. Hasil Belajar Siklus I	96
Lampiran 9. Hasil Belajar Siklus II	100
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum yang memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Menurut Utama (2011: 2) pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan pada umumnya yang berpengaruh terhadap potensi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui aktivitas jasmani. Dengan adanya aktivitas fisik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik akan mendapatkan banyak pengalaman berharga yang dapat mendorong perkembangan motorik, pengetahuan, dan emosi.

Pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan di dalam lingkup sekolah sehingga bersifat formal dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan menyampaikan materi dalam pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani dimulai pada jenjang usia sekolah dasar agar dapat merangsang pertumbuhan motorik, intelektual, dan emosi anak yang sangat penting untuk dapat membentuk karakter anak di masa depan.

Pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar kelas 5 terdapat materi pembelajaran permainan bola besar sederhana. Sepakbola merupakan salah satu permainan bola besar yang termasuk dalam materi pendidikan jasmani. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan kelas 5 dengan materi permainan bola besar dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 1. Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Rekreasi Kelas 5

KOMPETENSI DASAR (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI DASAR (KETERAMPILAN)
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar/bola kecil sederhana dan atau permainan tradisional*	4.1 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar/bola kecil sederhana dan atau permainan tradisional*

Sumber: simpandata.kemendikbud.go.id

Sepakbola merupakan cabang olahraga berbentuk permainan yang di dalamnya terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik dasar dalam sepakbola merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar dapat terampil dalam bermain sepakbola. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola antara lain yaitu, menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*).

Menendang merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai pemain sepakbola, karena menendang merupakan teknik dasar yang paling dominan dilakukan dalam olahraga sepakbola. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) menendang dalam olahraga sepakbola memiliki tujuan untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di SD Negeri Karangnongko III selama ini belum berjalan dengan maksimal. Banyak faktor yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya

dalam materi permainan sepakbola sehingga materi yang disampaikan dalam pembelajaran permainan sepakbola tidak maksimal. Kendala atau hambatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terjadi karena beberapa masalah yaitu metode pembelajaran yang kurang bervariasi, sarana dan prasarana yang kurang lengkap, dan kurang memaksimalkan media dalam pelaksanaan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III adalah metode ceramah. Metode ceramah ini merupakan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena biaya murah dan mudah dilakukan. Mengajar dengan metode ceramah berarti memberikan suatu pesan atau informasi melalui pendengaran peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan cara mendengarkan apa yang telah guru ucapkan. Penggunaan metode ceramah dalam penyampaian informasi selama pembelajaran membuat guru lebih aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya diam mendengarkan penjelasan yang telah diberikan oleh guru (pasif) dengan demikian peserta didik akan cepat bosan mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III guru kurang memaksimalkan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Padahal penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Wati (2016: 3) media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media sebagai komponen

sumber belajar dapat membangkitkan minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara fokus sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan berkualitas.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki tujuan utama untuk memberikan pengetahuan baru dan mengembangkan potensi secara optimal yang dimiliki oleh peserta didik melalui audio visual. Dalam proses pembelajaran sepakbola dengan menerapkan media pembelajaran audio visual dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut membuat pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat berjalan dengan efektif sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola, guru sebagai pemberi materi pembelajaran harus menguasai materi yang ingin diajarkan kepada peserta didik. Guru juga dituntut kreatif untuk membuat bermacam-macam metode pembelajaran sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III seringkali terjadi kegagalan dalam penyampaian materi yang diberikan guru ke peserta didik, sehingga materi pelajaran yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal. Penyampaian materi yang hanya melalui bahasa verbal memungkinkan terjadinya kesalahan peserta didik dalam memahami pesan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan media audio visual selama proses pembelajaran *passing* dengan kaki bagian dalam

diharapkan dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Dari uraian diatas, dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Audio Visual Peserta Didik Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul”.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III kurang bervariasi.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III.
3. Kurang memaksimalkan media dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan diagnosis permasalahan di atas tidak menutup kemungkinan permasalahan yang meluas, untuk itu perlu diadakan pembatasan masalah. Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, biaya yang ada pada penelitian sehingga masalah ini dibatasi pada Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Audio Visual Peserta

Didik Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, diagnosis permasalahan dan fokus masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media audio visual.

F. Manfaat Penelitian

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama dari segi manfaatnya, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam bagi peserta didik. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran serta sebagai bahan kajian dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran sepakbola.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru, diharapkan menjadi motivasi untuk lebih meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Bagi Peserta didik, diharapkan akan lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani menurut Bucher dalam jurnal Utama (2011: 3) yaitu aktivitas jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan fisik, mental, emosi, dan sosial yang merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Sedangkan menurut Lengkana dan Sofa (2017: 6) "pendidikan jasmani merupakan satu kesatuan yang utuh terdiri atas aktivitas jasmani dan penanaman nilai-nilai rohani yang berakar pada pandangan klasik yaitu *body and mind*".

Menurut Firmansyah (2009: 1) pendidikan jasmani merupakan media yang dapat membantu manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup secara alami sehingga dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan jasmani di Indonesia secara garis besar memiliki tujuan untuk mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional. Pengertian pendidikan jasmani menurut Rusli Lutan dalam jurnal Utama (2011: 3) menyatakan bahwa "pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan".

Menurut Rosdiani (2015: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui pengalaman belajar peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang terprogram sehingga dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dapat meningkatkan aspek fisik, mental, emosi, dan sosial melalui aktivitas jasmani sehingga dapat memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan umum, karena dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat memicu berkembangnya aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif dalam diri peserta didik.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani meliputi berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Dikutip dari jurnal Utama (2011: 3) tujuan pendidikan secara rinci terdapat dalam UU No. 20 Tahun. 2003 bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Adapun tujuan pendidikan jasmani di dalam Permendiknas (2006: 513) dijelaskan bahwa mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Yuliawan (2016: 108) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu wadah untuk mendidik peserta didik baik secara jasmani maupun rohani yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang dengan baik serta memiliki kepribadian yang baik pula.

Dari beberapa pengertian di atas mengenai tujuan pendidikan jasmani, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan aspek fisik, emosi, mental, sosial, dan intelektual peserta didik melalui aktivitas jasmani.

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran formal yang dilakukan di sekolah. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 20) hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang terjadi karena adanya evaluasi guru sehingga memiliki dampak pengajaran dan dampak pengiring yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Dampak pengajaran adalah hasil belajar peserta didik yang dapat diukur dalam nilai rapor, nilai EBTANAS, nilai ijazah, atau nilai transkrip IP sedangkan dampak pengiring merupakan kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka lulus ujian atau merupakan transfer hasil belajar di sekolah (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 96).

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik terjadi karena adanya proses pembelajaran yang dilakukan guru sebagai pemberi materi dan peserta didik sebagai penerima materi. Dengan adanya proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah maka akan berdampak pada perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan” (Trinova, 2012: 209).

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar yang telah diuraikan di atas, hasil belajar merupakan pengetahuan atau kemampuan yang didapat peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat ukur yang menyatakan seberapa jauh peserta didik memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Majid (2008) dalam jurnal Nurhasnah dan Sobandi (2016: 130) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal peserta didik, dimana faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam peserta didik seperti gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan peserta didik) serta faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal berasal dari luar peserta didik yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Hakim (2005: 11) keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yang dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi aspek jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, faktor yang berasal dari luar individu meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu yang meliputi aspek jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu seperti keluarga, lingkungan, dan masyarakat.

3. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola

Sepakbola merupakan olahraga sekaligus permainan yang sangat populer di dunia. Permainan sepakbola berkembang dengan pesat di kalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan. Sepakbola juga dapat dimainkan oleh semua kelompok umur dari anak-anak, dewasa, bahkan orang tua. Permainan sepakbola merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 pemain dan salah satunya merupakan penjaga gawang. Menurut Sucipto, dkk. (2000:17) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya merupakan penjaga gawang. Permainan sepakbola hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali

penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola adalah permainan beregu yang dalam permainannya menggunakan bola sepak. Menurut Muhajir (2007: 2) sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Sepakbola pada dasarnya adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki dan tujuan utamanya adalah mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya dilakukan sesuai dengan ketentuan yang sudah ditetapkan (Nugraha, 2012: 10).

Pada hakikatnya sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan sepakbola dapat dimainkan menggunakan seluruh bagian anggota tubuh kecuali lengan, hanya penjaga gawang yang dapat menggunakan lengan untuk menghalau atau menangkap bola agar tidak masuk ke dalam gawang. Setiap regu dalam permainan sepakbola berusaha memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawang agar tidak kemasukan bola dari serangan lawan. Suatu regu dinyatakan menang dalam pertandingan apabila regu tersebut dapat memasukkan bola ke gawang lawan lebih banyak daripada lawannya pada saat pertandingan telah dinyatakan selesai.

b. Teknik Dasar Sepakbola

Kemampuan dasar gerak atau teknik dalam permainan sepakbola dibagi menjadi teknik badan dan teknik bola (Muchtar, 1992: 54). Menurut Muchtar

(1992: 28) teknik badan adalah cara seorang pemain menguasai gerak tubuhnya dalam sebuah permainan, yaitu bagaimana cara berlari, cara melompat, dan gerak tipu badan sedangkan teknik dengan bola adalah cara penguasaan bola dengan menggunakan berbagai bagian tubuh, seperti teknik menendang, menerima bola, menggiring bola, gerak tipu dengan bola, menyundul bola, merebut bola, lemparan ke dalam, dan teknik penjaga gawang.

Sebuah regu dapat dengan mudah memenangkan pertandingan sepakbola apabila setiap pemain dalam regu tersebut memiliki teknik dasar yang baik dalam bermain sepakbola. Sucipto, dkk. (2000: 17) berpendapat bahwa beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). Pemain yang dapat menguasai teknik dasar dengan baik maka pemain tersebut dapat bermain sepakbola dengan baik pula.

1) Menendang (*kicking*)

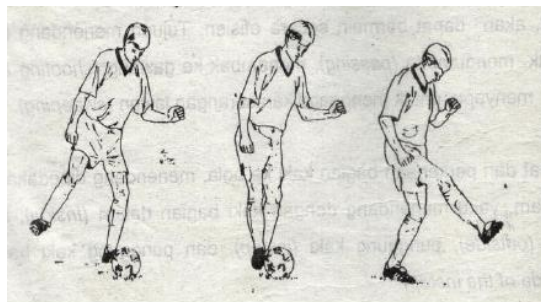
Dalam permainan sepakbola teknik dasar menendang harus dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Menendang merupakan gerak dasar yang paling dominan dalam permainan sepakbola. Tujuan menendang bola menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk mengagalkan serangan lawan (*sweeping*). Seorang pemain sepakbola yang tidak mempunyai teknik menendang bola dengan sempurna tidak mungkin menjadi pemain sepakbola yang baik (Sukatamsi, 2001: 22).

Menendang bola dibedakan menjadi beberapa macam sesuai perkenaan bola terhadap bagian kaki, yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki. Menurut Herwin (2004: 29-31) dalam melakukan gerakan menendang yang harus diperhatikan adalah kaki tumpu dan kaki ayun (*steady leg position*), bagian bola, perkenaan kaki dengan bola (*impact*), dan gerakan akhir (*follow-through*).

a) Menendang dengan kaki bagian dalam

Menurut Sucipto, dkk. (2000:17), teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpan bola kepada pemain lain yang berada dalam jarak dekat (*short passing*). Analisis gerak menendang dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut:

- 1) Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- 2) Kaki tumpu berada disamping bola kurang lebih 15 cm, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- 4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki dan tepat ditengah-tengah bola.
- 5) Pergelangan kaki ditegangkan pada saat mengenai bola.
- 6) Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap sasaran.
- 7) Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arahnya jalannya bola terhadap sasaran.
- 8) Kedua lengan terbuka di samping badan.



Gambar 1. Menendang Bola dengan Kaki Bagian Dalam
Sumber: Sucipto, dkk. (2000:18)

b) Menendang dengan kaki bagian luar

Menurut Sucipto, dkk. (2000:19) teknik menendang dengan kaki bagian luar digunakan untuk mengumpan jarak pendek (*short passing*). Analisis gerak menendang dengan kaki bagian luar adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi badan dibelakang bola, kaki tumpu di samping belakang bola kurang lebih 25 cm, ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit ditekuk.
- 2) Kaki tendang berada di belakang bola, dengan ujung kaki menghadap ke dalam.
- 3) Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- 4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki bagian luar dan tepat pada tengah-tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegangkan.
- 5) Gerak lanjut kaki tendang diangkat serong kurang lebih 45 derajat menghadap sasaran.
- 6) Pandangan ke bola dan mengikuti jalannya bola ke sasaran.
- 7) Kedua lengan dibuka menjaga keseimbangan di samping badan.



Gambar 2. Menendang Bola dengan Kaki Bagian Luar
Sumber: Sucipto, dkk. (2000:19)

c) Menendang dengan punggung kaki

Menurut Sucipto, dkk. (2000:19) menendang dengan menggunakan punggung kaki umumnya digunakan untuk menembak ke gawang (*shooting at the goal*). Analisis gerak menendang dengan punggung kaki adalah sebagai berikut:

- 1) Badan dibelakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap sasaran dan lutut sedikit ditekuk.

- 2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan punggung kaki menghadap ke depan/sasaran.
- 3) Kaki tendang tarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- 4) Perkenaan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola dan pada saat mengenai bola pergelangan kaki ditegangkan.
- 5) Gerak lanjut kaki tendang diarahkan dan diangkat ke arah sasaran.
- 6) Pandangan mengikuti jalannya bola dan ke sasaran.



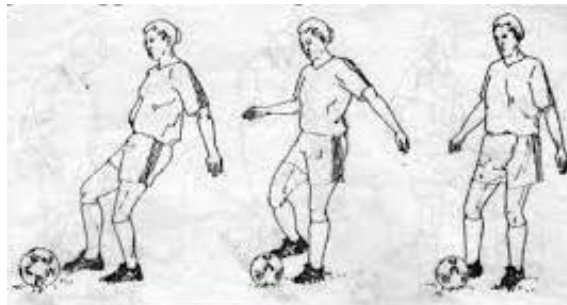
Gambar 3. Menendang Bola dengan Punggung Kaki
 Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 20)

2) Menghentikan bola (*stopping*)

Menghentikan bola atau yang sering disebut dengan mengontrol bola merupakan gerakan dimana seorang pemain menerima bola dan menguasainya sehingga pemain tersebut dapat melakukan gerakan lanjutan seperti menggiring atau menendang bola. Menghentikan bola memiliki tujuan untuk menguasai bola, sehingga pemain yang membawa bola dapat mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk *passing* (Sucipto, dkk. 2000: 22). Pemain dapat menghentikan bola dengan seluruh anggota badannya kecuali lengan, pemain sepakbola umumnya menghentikan bola menggunakan kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

Menurut Herwin (2004: 40), dalam teknik mengontrol, menerima, dan menguasai bola yang harus diperhatikan antara lain adalah:

- a) Pengamatan terhadap lajunya bola selalu harus dilakukan oleh pemain, baik saat bola melayang ataupun bergulir.
- b) Gerakan menahan lajunya bola dengan cara menjaga stabilitas dan keseimbangan tubuh, dan mengikuti jalannya bola (sesaat bersentuhan antara bola dengan bagian tubuh).
- c) Pandangan selalu tertuju pada bola saat menerima bola, setelah bola dikuasai, arahkan bola untuk gerakan selanjutnya seperti mengumpan atau menembak bola.



Gambar 4. Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Dalam
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 23)

3) Menggiring bola (*dribbling*)

Menggiring bola merupakan kemampuan dasar dalam permainan sepakbola yang harus dimiliki oleh setiap pemain, karena pemain sepakbola harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak untuk dapat melakukan operan atau tembakan. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 28) gerakan menggiring bola pada dasarnya sama dengan mendengan bola akan tetapi dilakukan secara terputus-putus, oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola.

Menggiring bola dalam permainan sepakbola dapat dilakukan oleh pemain untuk mengecoh lawan, membawa bola ke daerah yang kosong, dan melewati lawan menuju gawang lawan sehingga dapat menciptakan peluang untuk mencetak

gol. Menurut Mielke (2003: 1) pemain yang memiliki kemampuan dasar menggiring bola dengan baik, sumbangan mereka terhadap pertandingan sangat besar. Banyak pemain sepakbola dunia yang memiliki kemampuan hebat dalam menggiring bola, seperti Lionel Messi dan Neymar. Pemain sepakbola yang mampu memperlihatkan aksi individu menggiring bola melewati lawan kemudian mencetak gol dapat membuat permainan sepakbola menjadi lebih menarik.

Cara menggiring bola menurut Herwin (2004: 36) adalah sebagai berikut:

(1) Menggiring bola menghadapi tekanan lawan, bola harus dekat dengan kaki dan melakukan sentuhan terhadap bola sesering mungkin (2) Menggiring di daerah bebas tanpa ada tekanan dari lawan, maka sentuhan bola sedikit dengan diikuti gerakan lari yang cepat. Dalam melakukan gerakan *dribbling* diusahakan agar bola tetap berada dalam jangkauan kaki pemain agar pemain lawan tidak dapat merebut bola dengan mudah.



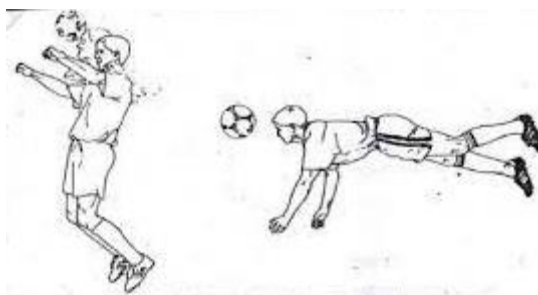
Gambar 5. Menggiring Bola dengan Punggung Kaki
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 31)

4) Menyundul bola (*heading*)

Menyundul bola atau heading merupakan gerakan memainkan bola dengan menggunakan kepala, menyundul bola umumnya dilakukan menggunakan bagian

dahi atau kening. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 32) tujuan menyundul bola dalam permainan sepakbola adalah untuk memberi umpan, mencetak gol, dan menggagalkan serangan lawan. Menyundul bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu menyundul bola dengan meloncat dan menyundul bola dengan berdiri/tanpa loncat.

Gerakan menyundul bola melibatkan seluruh tubuh dengan posisi melengkung, leher ditegangkan, perkenaan bola tepat pada dahi, mata terbuka, kepala di dorong ke depan atau samping, dan membuka kedua lengan sebagai keseimbangan badan (Herwin, 2004: 42).



Gambar 6. Menyundul Bola dengan Meloncat
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 34)

5) Merampas bola (*tackling*)

Merampas bola merupakan salah satu usaha untuk merebut bola dari penguasaan lawan yang bertujuan untuk menghentikan serangan lawan. “Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan” (Sucipto, dkk. 2000: 34). Merampas bola diperbolehkan dalam permainan sepakbola asalkan pemain dalam merampas mengenai bola yang sedang dalam penguasaan pemain lawan. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 34) “merampas bola atau *tackling* dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding*

tackling)". Pemain yang merebut bola dari penguasaan lawan tanpa memperhitungkan waktu yang tepat agar bola benar-benar dapat direbut akan menyebabkan sebuah pelanggaran.



Gambar 7. Merampas Bola dengan Meluncur
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 36)

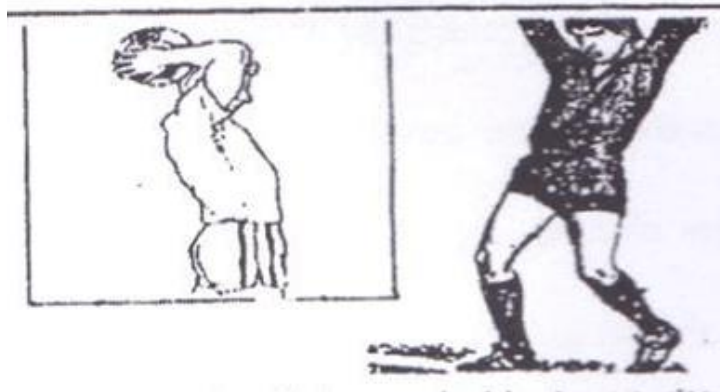
6) Lemparan ke dalam (*throw-in*)

Lemparan ke dalam menurut Sucipto, dkk. (2000: 36) merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan melempar bola menggunakan lengan dari luar lapangan permainan. Menurut Herwin (2004: 48) lemparan ke dalam memiliki tujuan untuk menghidupkan permainan setelah bola keluar meninggalkan lapangan melalui garis samping.

Pemain dengan teknik lemparan ke dalam yang baik dapat menciptakan peluang untuk mencetak gol selama pertandingan. Dalam sepakbola modern banyak pemain yang memiliki lemparan kedalam bagus sehingga dapat menciptakan peluang mencetak gol ke gawang lawan. Pemain dengan teknik lemparan kedalam yang baik, seperti Pratama Arhan dan Marcelo. Komunikasi antar pemain menjadi kunci keberhasilan dalam melakukan lemparan ke dalam atau *throw-in*. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 36) lemparan ke dalam dapat dilakukan

dengan dua cara yaitu lemparan dilakukan dengan atau tanpa awalan. Cara melakukan lemparan ke dalam menurut Herwin (2004: 48) sebagai berikut:

- a) Melakukan lemparan ke dalam menggunakan kedua tangan memegang bola.
- b) Kedua siku menghadap ke depan.
- c) Kedua ibu jari saling bertemu.
- d) Bola berada di belakang kepala.
- e) Kedua kaki sejajar atau depan belakang dengan keduanya menapak pada tanah dan berada di luar garis samping saat akan melakukan maupun selama melakukan lemparan.
- f) Mata tetap dalam keadaan terbuka, dengan arah tubuh searah dengan sasaran yang akan dituju.

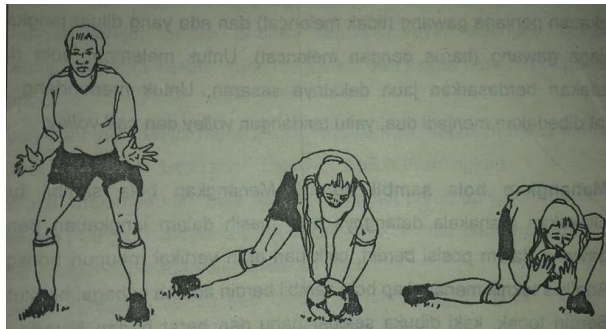


Gambar 8. Lemparan ke dalam Tanpa Awalan
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 37)

7) Menjaga gawang (*goal keeping*)

Menjaga gawang merupakan tugas utama kiper untuk menjaga gawangnya agar tidak kemasukan gol selama pertandingan berlangsung. Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling terakhir dalam permainan sepakbola. Menurut Herwin (2004: 49) cara menjaga gawang antara lain memperhatikan sikap dan lengan, kedua tungkai terbuka selebar bahu, lutut menekuk dengan rileks, konsentrasi pada permainan serta arah bola dan merencanakan dengan tepat waktu untuk menangkap, meninju atau menepis bola, dan menangkap bola.

Teknik dalam menjaga gawang dalam sepakbola meliputi menangkap bola, melempar bola, menendang bola. Menurut Sucipto, dkk. (2000:38) menangkap bola dalam menjaga gawang dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus meloncat).



Gambar 9. Menangkap Bola dengan Berdiri
Sumber: Sucipto, dkk. (2000: 40)

4. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medius. Arti kata medius adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media dalam aspek pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi selama proses belajar mengajar. Menurut Wati (2016: 2) dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Menurut Jennah (2009: 2) media adalah komponen sumber belajar untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media menurut Rohani (2019: 7) adalah alat yang digunakan sebagai pembawa materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan. Menurut Daryanto (2010: 6) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Menurut Gagne dan Briggs (1974) dalam jurnal Hamid, dkk. (2020:4) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan alat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Hamid, dkk. 2020: 4). Menurut Yanto (2019: 75) “Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat di atas, hakikat media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu alat atau perangkat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media

pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang berisi materi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada saat ini telah mengalami perkembangan yang dipengaruhi oleh banyak faktor seperti perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, tingkah laku dan komunikasi. Dengan banyaknya media pembelajaran yang digunakan dewasa ini dilakukanlah pengelompokan media yang didasarkan oleh karakteristik dan kesamaan ciri dari media pembelajaran tersebut.

1) Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Media pembelajaran menurut Jennah (2009: 45-47) diklasifikasikan menjadi dua macam menurut bentuk bendanya, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media pembelajaran dua dimensi memiliki bentuk bidang datar dan hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja. Contoh dari media pembelajaran dua dimensi adalah gambar, poster, peta, foto, surat kabar, dan majalah. Sedangkan media pembelajaran tiga dimensi adalah media yang berbentuk isi (volume) sehingga memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Yang termasuk media pembelajaran tiga dimensi antara lain: globe, diorama, dan mock-up.

2) Media pembelajaran menurut perangkatnya

Menurut Jennah (2009: 47-48) media pembelajaran diklasifikasikan menurut perangkatnya dibedakan menjadi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* atau perangkat keras merupakan peralatan

yang dapat menyampaikan pesan yang disimpan pada material untuk disampaikan kepada penerima. Contoh media *hardware* dalam pembelajaran adalah proyektor, tape recorder, dan komputer. Media pembelajaran perangkat lunak atau *software* adalah isi pesan yang disimpan pada material. Media pembelajaran yang termasuk perangkat lunak misalnya isi pesan yang disimpan dalam kaset audio, film, dan slide.

3) Media pembelajaran menurut indera penerimanya

Menurut Jennah (2009: 48) media pembelajaran menurut indera penerimanya terbagi atas media audio dan media visual. Media visual merupakan media yang isi pesannya hanya dapat diamati dengan indera pengelihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara. Contoh media visual antara lain gambar, foto, grafik, dan poster. Sedangkan media audio yaitu media yang menghasilkan pesan hanya dengan suara saja. Contoh media audio adalah radio, tape recorder, dan podcast. Akan tetapi ada juga media yang sekaligus dapat diamati dengan indera pengelihatan dan indera pendengaran. Media pembelajaran ini disebut dengan media audio visual. Media audio visual merupakan gabungan antara audio dan visual yang menyampaikan isi pesan dapat diamati dengan indera pengelihatan dan pendengaran. Contoh media audio visual adalah televisi, video, dan film.

Menurut Rudy Bertz dalam Aghni (2018: 102) klasifikasi media dibagi menjadi tiga ciri utama yaitu: 1) ciri berdasarkan suara, 2) ciri berdasarkan visual, yaitu gambar, garis, dan simbol, dan 3) ciri berdasarkan gerak selain berdasarkan

ciri diatas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Menurut Wati (2016, 12-16) media pembelajaran memiliki manfaat umum yang diantaranya adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih mudah dipahami peserta didik.
- 3) Metode pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.
- 4) Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak hanya mendengarkan guru akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan seperti mengamati dan melakukan demonstrasi.

Menurut Nugrawiyati (2018, 100) secara umum media mempunyai beberapa kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar dan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- 4) Menjadikan peserta didik mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audiotory, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli yang sudah diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain yaitu: pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak

merasa cepat bosan selama mengikuti proses pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan memberikan rangsangan serta persepsi yang sama pada peserta didik sehingga pesan materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tidak terlalu verbalistis.

5. Hakikat Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Audio visual merupakan salah satu media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Wati (2016, 43) audio visual merupakan media yang terdiri atas media auditif atau mendengar dan visual atau melihat. Sedangkan menurut Jennah (2009, 111) media audio visual adalah media tiga dimensi yang dapat menyampaikan informasi berupa suara yang dapat didengar dan gambar untuk dilihat dalam waktu bersamaan. “Media audio visual merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar diterima peserta didik melalui indera pendengaran dan pengelihatian secara terpadu” (Nugrawiyati, 2018: 102).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah suatu perangkat yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan indera pengelihatian dan pendengaran peserta didik. Media audio visual dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk

membantu dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam materi pembelajaran.

b. Jenis-jenis media audio visual

Pembelajaran menggunakan media audio visual dapat memungkinkan peserta didik menerima materi yang disampaikan guru melalui pendengaran dan pengelihatannya sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui bentuk visualisasi. “Beberapa contoh media audio visual antara lain: televisi, film bersuara, video cassette, komputer, dan cctv” (Jannah, 2009:111).

1) Televisi

Televisi dapat dijadikan media pembelajaran dikarenakan dengan menonton televisi dapat menambah wawasan berfikir dan pengetahuan sosial maupun budaya. Menurut Jannah (2009: 111) televisi sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu menyajikan gambar disertai suara secara bersama-sama, sangat menarik perhatian bagi penonton, merangsang rasa ingin tahu pada anak-anak sehingga mendorong munculnya kreatifitas anak.

2) Video cassette

Video cassette atau tape recorder merupakan alat yang dapat merekam gambar dan suara secara bersamaan. Video cassette merupakan salah satu media pembelajaran audio visual karena pada saat pembelajaran menggunakan media video cassette suara dan gambar yang telah direkam dapat ditampilkan kembali. Menurut Jannah (2009: 114-115) video cassette sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keistimewaan antara lain dapat merekam peristiwa sekaligus dengan suara yang dapat diputar ulang dengan demikian kejadian yang lalu dapat

diamati kembali, video cassette dianggap cocok untuk semua bidang studi untuk semua tingkatan kelas, dan video cassette dapat melakukan *slow motion* sehingga dapat mengamati gerakan dengan benar.

3) Film bersuara

Film yang diputar pada bioskop dapat dijadikan sebagai media yang tepat untuk pembelajaran, akan tetapi penggunaan film bersuara sebagai media pembelajaran dianggap kurang efisien karena memakan biaya yang sangat mahal. Menurut Jennah (2009: 116) keuntungan menggunakan film sebagai media pembelajaran adalah menyajikan suara serta gambar secara bersama-sama, dan film bersuara merupakan media yang sangat menarik perhatian bagi penonton.

c. Fungsi media pembelajaran audio visual

Media pembelajaran audio visual memiliki beberapa fungsi dalam konteks komunikasi antara guru sebagai penyampai informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Menurut Wati (2016: 51-54) media audio visual memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Fungsi edukatif, yaitu dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan seperti mendidik peserta didik untuk berpikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna dan memperluas cakrawala berpikir peserta didik
- 2) Fungsi sosial, media pembelajaran audio visual dapat memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang sehingga dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, cara begaul, dan adat istiadat
- 3) Fungsi ekonomis, yaitu dapat memberikan sebuah efisiensi dalam mencapai tujuan, media audio visual juga dapat menekan sedikit penggunaan biaya, tenaga, dan waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian tersebut
- 4) Fungsi budaya, dapat memberikan perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan serta meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat

- 5) Lebih efektif, media audio visual dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat mewujudkan situasi dan kondisi pembelajaran yang lebih efektif
- 6) Sebagai integral pembelajaran, media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran
- 7) Sebagai hiburan, media audio visual dapat menjadi hiburan bagi peserta didik. Selain itu, media juga dapat memancing perhatian atau merangsang minat belajar peserta didik
- 8) Mempercepat proses pembelajaran, media pembelajaran audio visual memiliki fungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses belajar dalam menangkap sebuah materi yang diberikan atau yang ditampilkan oleh guru
- 9) Meningkatkan kualitas belajar, media audio visual juga dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Mudhofir (1992: 12) media pembelajaran memiliki beberapa tujuan khusus dalam proses pembelajaran diantaranya adalah untuk menunjang kegiatan kelas, untuk mendorong dalam menggunakan penerapan cara-cara yang sesuai untuk mencapai tujuan program akademis, dan membantu memberikan perencanaan, produksi operasional untuk mengembangkan sistem instruksional. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat mempermudah jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Karakteristik media audio visual

Karakteristik media audio visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual dianggap memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visual. Menurut Pakpahan, dkk. (2020: 81) karakteristik media audio visual adalah:

- 1) Mereka bersifat linier
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya

- 4) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- 5) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Selain itu media audio visual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan guru. Dengan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sehingga tidak merasa bosan ketika sedang dalam kegiatan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Farawansah (2020) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting* Sepakbola dengan Menggunakan Media Visual pada Kelas VIII 1 SMP Negeri 30 Bulukumba”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 30 Bulukumba yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan tes praktik. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus 1 terdapat 11 peserta didik tuntas dengan persentase 44% dan hasil ketuntasan pada siklus II mencapai

23 peserta didik dengan persentase 92%. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu melalui media visual dalam pembelajaran dapat meningkat 92% hasil belajar *shooting* permainan sepakbola peserta didik VIII 1 SMP Negeri 30 Bulukumba. Kecamatan Bontotiro, Kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2020/2021.

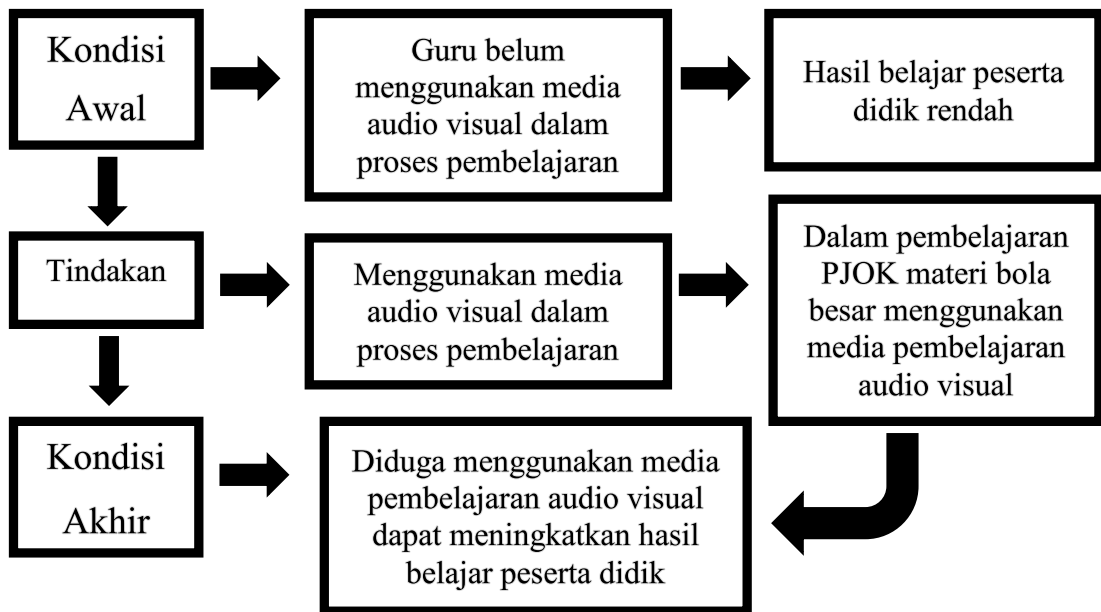
2. Penelitian yang dilakukan Suratin (2016) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran sebanyak 12 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen unjuk kerja, tes, lembar observasi dan tes lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar *passing*. Pada kondisi awal nilai aspek psikomotor adalah 66,67, aspek kognitif 70,83, aspek afektif 69,58. Siklus I nilai aspek psikomotor adalah 76,75, aspek kognitif 77,50, aspek afektif 79,00. Pada siklus II aspek psikomotor 83,93, aspek kognitif 85,00, dan aspek afektif 85,58. Ketuntasan hasil belajar kelas dari kondisi awal sebanyak 4 peserta didik tuntas dengan persentase 33,33%, pada siklus I terdapat 7 peserta didik 58,33%, dan pada siklus II sebanyak 11 peserta didik tuntas 91,67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan permainan bolbum dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* sepakbola kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran tahun pelajaran 2015/2016.

C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Karangnongko III masih belum menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama proses belajar mengajar berlangsung peserta didik kurang tertarik dalam memahami materi dan merasa cepat bosan dengan metode pembelajaran yang monoton sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Guru selama proses pembelajaran berlangsung dituntut mampu menciptakan suatu kondisi yang dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik sehingga akan meningkatkan semangat dan antusias peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat menjadi salah satu alternatif guru agar dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias peserta didik sehingga peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan di atas, peneliti mencoba merangsang hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *passing* sepakbola melalui media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III.



Gambar 10. Alur Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, diduga melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK tentang keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Menurut dugaan diatas, hipotesis tindakan penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III.

BAB III

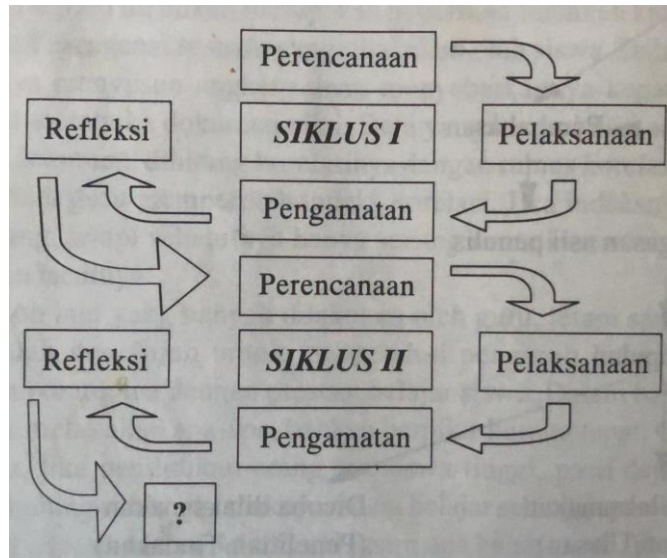
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penilaian tindakan kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR) merupakan pengembangan dari penelitian tindakan (*action research*). Menurut Mulyasa (2009: 3-4) penelitian tindakan merupakan sebuah bentuk refleksi diri yang melibatkan guru sebagai partisipan atas proses pendidikan yang mereka lakukan, sehingga memiliki tujuan untuk melakukan suatu pendekatan terhadap proses pendidikan dan menganggapnya sebagai satu kesatuan yang memandang guru sebagai hakim terbaik terhadap keseluruhan pengalaman pembelajaran. Penelitian tindakan dapat menjadi jembatan antara kesenjangan teori dan praktek pendidikan.

Menurut Arikunto (2008: 3) "penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama". Penelitian tindakan kelas memiliki ciri khusus yaitu dengan adanya tindakan (*action*) yang nyata dan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang memiliki tujuan untuk memecahkan permasalahan praktis (Suhardjono, 2008: 62). PTK terdiri dari tiga kata inti, yaitu (1) penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas. Dari penggabungan tiga kata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti secara reflektif dapat menganalisis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Arikunto (2008: 16)

mengemukakan bahwa PTK secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.



Gambar 11. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Arikunto, (2008: 16)

1. Rancangan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Guru bersama peneliti merumuskan tujuan pembelajaran
- 2) Peneliti mempersiapkan video teknik dasar *passing* dalam sepakbola
- 3) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 4) Peneliti mempersiapkan alat, sumber, dan media pembelajaran
- 5) Peneliti menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik
- 6) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan model pembelajaran sesuai RPP
- 3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik

- 4) Guru menerangkan materi *passing* dalam permainan sepakbola
- 5) Guru menyajikan video teknik *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang benar dalam permainan sepakbola yang diambil dari youtube
- 6) Peserta didik melakukan gerakan yang telah dicontohkan
- 7) Peneliti melakukan pengamatan tentang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik
- 8) Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik

c. Pengamatan Tindakan

Ketentuan pengamatan proses pembelajaran adalah sebagai berikut

Tabel 2. Obyek yang Diamati

No	Obyek yang Diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar peserta didik				
2	Keaktifan peserta didik				
3	Ketertiban peserta didik				
4	Keriuhan dan gerak-gerik peserta didik				
5	Kehangatan suasana pembelajaran				
6	Kelancaran proses pembelajaran				
7	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				

Keterangan: 4 = sangat baik
3 = baik

2 = tidak baik
1 = sangat tidak baik

d. Refleksi

- 1) Guru dan peneliti mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama
- 2) Peneliti mengkaji pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama
- 3) Peneliti memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya
- 4) Guru dan peneliti merencanakan perencanaan tindakan lanjut untuk siklus kedua

2. Rancangan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun RPP yang sudah diperbaiki berdasarkan evaluasi siklus pertama
- 2) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran audio visual yang akan digunakan
- 3) Peneliti menyiapkan materi yang telah diberikan sebelumnya
- 4) Peneliti menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik
- 5) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun
- 2) Guru memberikan apresepsi mengenai materi yang lalu
- 3) Guru menerangkan materi *passing* dalam permainan sepakbola
- 4) Guru menyajikan video teknik *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang benar dalam permainan sepakbola yang diambil dari youtube
- 5) Guru membimbing peserta didik dalam melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang telah dicontohkan
- 6) Guru memberikan soal yang sudah dibuat peneliti kepada peserta didik mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan
- 7) Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan tindakan dibuat seperti pada siklus pertama

d. Refleksi

- 1) Guru dan peneliti mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 2) Peneliti mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus kedua
- 3) Peneliti melakukan evaluasi tindakan siklus kedua

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah SD Negeri Karangnongko III yang beralamat di Widoro, Giripurwo, Purwosari, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada bulan April 2022 pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 16 peserta didik terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi tentang hal yang ingin diteliti, kemudian ditarik kesimpulan. Sesuai dengan judul penelitian yaitu upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III maka variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel *input*: peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III Tahun Ajaran 2021/2022
2. Variabel proses: menggunakan media pembelajaran audio visual
3. Variabel *output*: meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan instrumen penelitian yang kemudian diberi kode tertentu sesuai dengan jenis dan sumber data. Seluruh data yang sudah diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2010: 203) adalah alat atau fasilitas yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan mendapatkan hasil lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga data yang sudah diperoleh lebih mudah diolah. Instrumen penelitian saling berkaitan dengan teknik pengumpulan data. Beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Tes

Instrumen tes dapat digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tes praktik dan tes tertulis. Instrumen tes praktik digunakan untuk mengetahui keterampilan peserta didik dalam melakukan *passing* menggunakan

kaki bagian dalam. Sedangkan tes tertulis berupa lembar evaluasi dengan butir-butir pertanyaan yang telah didiskusikan dengan dosen pembimbing dan guru pendidikan jasmani yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik mengenai materi *passing* dalam sepakbola.

2. Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti memiliki tujuan untuk mengukur kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat perkembangan peserta didik.

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto atau merekam gambar selama proses pembelajaran berlangsung.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III secara individual berdasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan klasikal yaitu 75%.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga data tersebut dapat dengan mudah dipahami. Analisis data menurut Sanjaya (2009: 106) adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data yang memiliki tujuan untuk mendudukkan informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam menganalisis data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Nilai Peserta Didik

$$s = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S : Nilai yang diharapkan N : Skor maksimal ideal

R : Jumlah yang diperoleh 100 : Bilangan tetap

2. Persentase Ketuntasan Belajar

$$KB = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Peserta Didik}} \times 100$$

Keterangan

KB : Ketuntasan Belajar

3. Hasil Akhir Pembelajaran *Passing*

a. Aspek Psikomotorik

Nilai psikomotorik diambil dari kualitas peserta didik dalam melakukan gerakan *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai Psikomotorik} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 50$$

b. Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan penilaian tingkat pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola yang dilihat dari hasil tes tertulis berupa soal yang dijawab peserta didik. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh peserta didik dari aspek kognitif, rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Nilai Kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 30$$

c. Aspek Afektif

Aspek afektif adalah data yang diperoleh dari lembar observasi atau pengamatan pada setiap siklus untuk mengamati perubahan perilaku dan sikap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk mengetahui aspek afektif adalah:

$$\text{Nilai Afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

d. Nilai Akhir

Nilai akhir pembelajaran *passing* didapat dengan menjumlahkan nilai ketiga aspek yang diperoleh peserta didik. Rumus penjumlahan nilai akhir adalah:

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotorik} + \text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif}$$

Untuk menentukan ketuntasan belajar, maka dilakukan penskoran dan standar keberhasilan belajar. Sistem pendidikan jasmani dengan menggunakan sistem belajar tuntas (*mastery learning*), yaitu peserta didik berhasil jika mencapai

75% penguasaan materi sehingga indikator pencapaian penguasaan dalam penelitian ditentukan pada materi secara klasikal 75%. Apabila pencapaian ketuntasan klasikal minimal 75% sudah tercapai, maka penelitian dihentikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan pengamatan yang dilakukan di lapangan selama pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung mengenai hasil belajar dalam materi permainan bola besar (sepakbola) melalui media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes dan non tes. Hasil tes yaitu berupa tes unjuk kerja pada aspek psikomotorik dan tes pengetahuan tentang materi sepakbola pada aspek kognitif, sedangkan hasil tes non tes diperoleh dari pengamatan sikap pada aspek afektif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Karangnongko III dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 16 anak. Sedangkan objek penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Deskripsi hasil penelitian pada setiap siklusnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada siklus 1 peneliti bersama guru pjok melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dilakukan sebelum pembelajaran dimulai oleh guru dan peneliti yang memiliki tujuan agar pembelajaran berjalan lancar. Berikut perencanaan penelitian tindakan siklus I:

- 1) Peneliti bersama guru merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam.
- 2) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran teknik dasar *passing*.
- 3) Peneliti menyiapkan video pembelajaran teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang diambil dari youtube.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat, dan media pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik dan tes tulis pembelajaran *passing*.
- 6) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 7) Peneliti berdiskusi bersama guru pendidikan jasmani terkait RPP dan alat evaluasi yang telah dibuat.

b. Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada hari Jumat 20 Mei 2022. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes keterampilan

passing dan tes pengetahuan menggunakan alat evaluasi. Berikut langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus I:

1) Kegiatan pendahuluan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengawali kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Guru membariskan peserta didik dan membuka kelas dengan mengucapkan salam serta berdoa.
- b) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum.
- c) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk melakukan pemanasan dalam bentuk permainan rekreasi yaitu permainan kucing-kucingan.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual. Berikut kegiatan inti yang dilakukan:

- a) Peserta didik mengamati guru menjelaskan tentang gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual.

- b) Guru mendorong dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan.
- c) Peserta didik mencoba berdiskusi dengan temannya tentang gerakan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam, kemudian guru menanyakan bahwa peserta didik telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan.
- d) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang, kemudian melakukan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam secara bersama-sama.
- e) Peserta didik menyampaikan proses kegiatan hari ini secara lisan kepada teman-temannya.

3) Kegiatan penutup

Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan penutup adalah:

- a) Peserta didik melakukan pendinginan secara bersamaan yang dipimpin oleh guru.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam kemudian guru memberikan penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik.
- c) Guru memberikan masukan dan saran tentang apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- d) Guru memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang sudah melakukan tugas gerak dengan baik dengan tepuk tangan.

- e) Guru memberikan gambaran tentang materi pembelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya.
 - f) Guru memimpin doa dan membubarkan peserta didik.
- c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung yang bertujuan untuk memperoleh data terkait kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Hasil observasi pada saat proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus I.

No	Obyek yang Diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar peserta didik		✓		
2	Keaktifan peserta didik		✓		
3	Ketertiban peserta didik			✓	
4	Keriuhan dan gerak-gerik peserta didik			✓	
5	Kehangatan suasana pembelajaran		✓		
6	Kelancaran proses pembelajaran			✓	
7	Ketepatan selesainya proses pembelajaran		✓		

Keterangan: 4 = sangat baik
3 = baik

2 = tidak baik
1 = sangat tidak baik

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, aspek ketertiban peserta didik, keriuhan dan gerak-gerik peserta didik, serta kelancaran proses pembelajaran masih masuk ke dalam kriteria tidak baik. Kelemahan yang terjadi pada siklus I disebabkan oleh ketiga aspek tersebut akan dijadikan sebagai bahan evaluasi yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Pada akhir pembelajaran siklus I, peneliti melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Tes yang dilakukan meliputi observasi sikap (afektif), tes pengetahuan (kognitif) menggunakan butir soal pilihan ganda, dan tes praktik untuk mengetahui

kemampuan (psikomotorik) peserta didik melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Dari 16 peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III yang dinyatakan tuntas (≥ 75) sebesar 43,75% (7 anak), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 56,25% (9 anak) dengan nilai rata rata pada siklus I adalah 70,71. Dari data yang diperoleh pada siklus I, dapat diketahui bahwa hasil belajar materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam menunjukkan bahwa nilai sebagian besar peserta didik masih berada di bawah KKM, sehingga dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi (*reflection*)

Secara umum tindakan yang dilakukan pada siklus I telah sesuai dengan perencanaan, akan tetapi ditemukan beberapa kelemahan yang masih terdapat pada tindakan yang dilaksanakan untuk kemudian dijadikan bahan evaluasi pada tindakan siklus berikutnya. Kelemahan yang ditemukan pada tindakan siklus I yaitu ketertiban peserta didik, keriuhan dan gerak-gerik peserta didik, dan peserta didik belum sepenuhnya memahami penjelasan yang diberikan guru. Melihat beberapa masalah tersebut maka untuk siklus berikutnya guru akan lebih tegas lagi selama proses pembelajaran dan menerapkan *reward and punishment* agar pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

2. Siklus II

Pada siklus II peneliti bersama guru pjok melakukan penelitian tindakan kelas dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Pada siklus II peneliti bersama guru pendidikan jasmani melakukan perencanaan kegiatan penelitian tindakan kelas dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti bersama guru merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam.
- 2) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran teknik dasar *passing*.
- 3) Peneliti menyiapkan video pembelajaran teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang diambil dari youtube.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat, dan media pembelajaran.
- 5) Peneliti menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik dan tes tulis pembelajaran *passing*.
- 6) Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 7) Peneliti berdiskusi bersama guru pendidikan jasmani terkait RPP dan alat evaluasi yang telah dibuat.

b. Tindakan (*action*)

Proses pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan waktu 2x35 menit pada hari Jumat tanggal 27 Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya dengan berbagai perbaikan sesuai dengan refleksi siklus I. Pada akhir pembelajaran

dilakukan tes keterampilan *passing* dan tes pengetahuan menggunakan alat evaluasi. Berikut langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus I:

1) Kegiatan pendahuluan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengawali kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Guru membariskan peserta didik dan membuka kelas dengan mengucapkan salam serta berdoa.
- b) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum.
- c) Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e) Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Guru memberi instruksi kepada peserta didik untuk melakukan pemanasan dalam bentuk permainan rekreasi yaitu permainan kucing-kucingan.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual. Berikut kegiatan inti yang dilakukan:

- a) Peserta didik mengamati guru menjelaskan tentang gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual.

- b) Guru mendorong dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan.
 - c) Peserta didik mencoba berdiskusi dengan temannya tentang gerakan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam, kemudian guru menanyakan bahwa peserta didik telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan.
 - d) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang, kemudian melakukan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam secara bersama-sama.
 - e) Peserta didik menyampaikan proses kegiatan hari ini secara lisan kepada teman-temannya.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Peserta didik melakukan pendinginan secara bersamaan yang dipimpin oleh guru.
 - b) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam kemudian guru memberikan penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik.
 - c) Guru memberikan masukan dan saran tentang apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
 - d) Guru memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang sudah melakukan tugas gerak dengan baik dengan tepuk tangan.
 - e) Guru memberikan gambaran tentang materi pembelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya.

f) Guru memimpin doa dan membubarkan peserta didik.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dalam menyampaikan materi membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran audio visual, peserta didik terlihat semangat dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik menjadi lebih disiplin dan tertib dalam mengikuti pembelajaran karena adanya *reward and punishment* yang diberlakukan, dengan beberapa perubahan tersebut membuat pembelajaran pada siklus II dengan materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam berjalan dengan lancar. Observasi memiliki tujuan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Hasil observasi pada saat proses belajar mengajar siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus II.

No	Obyek yang Diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar peserta didik	✓			
2	Keaktifan peserta didik	✓			
3	Ketertiban peserta didik		✓		
4	Keriuhan dan gerak-gerik peserta didik		✓		
5	Kehangatan suasana pembelajaran		✓		
6	Kelancaran proses pembelajaran		✓		
7	Ketepatan selesainya proses pembelajaran		✓		

Keterangan: 4 = sangat baik
3 = baik

2 = tidak baik
1 = sangat tidak baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan lancar, ditunjukkan dengan tidak adanya aspek yang kurang baik.

Pada akhir pembelajaran siklus II, peneliti melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III yang dinyatakan tuntas (≥ 75) sebesar 87,5% (14 anak), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12,5% (2 anak) dengan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85,60. Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa hasil belajar pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada siklus II menunjukkan sebagian besar peserta didik telah tuntas dengan perolehan nilai di atas KKM sehingga penelitian tindakan kelas ini telah selesai.

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diketahui bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan lancar. Dengan demikian tidak ada catatan yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif dan tertib, peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran audio visual, guru melakukan pengelolaan kelas dengan baik, hasil belajar peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 anak ($\geq 75\%$). Melihat hasil tersebut maka peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya dan mengakhiri penelitian tindakan kelas pada siklus II.

B. Hasil Penelitian

Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam membawa dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022. Dari data hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa dari keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dan kenaikan persentase ketuntasan, yang peneliti sampaikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Tiap Siklus

No	Tahap Pembelajaran	Jumlah Peserta Didik	Peserta Didik Tuntas	Persentase	Rata-rata
1	Siklus I	16	7	43,75%	70,71
2	Siklus II	16	14	87,5%	85,60

Pada tindakan penelitian siklus I dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam materi pembelajaran *passing* menggunakan kaki bagian dalam belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I didapat nilai rata-rata kelas 70,71 dengan rincian 7 anak sudah tuntas (43,75%) dan 9 anak belum tuntas (56,25 %). Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya, masih banyak peserta didik yang belum memahami materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam, peserta didik masih menggunakan ujung jari dalam melakukan *passing* dan tingkat keseriusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.

Tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus II menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II didapat nilai rata-rata kelas 85,60 dengan rincian 14 anak sudah tuntas (87,5%) dan 2 anak

belum tuntas (12,5%). Peningkatan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko disebabkan beberapa faktor yaitu, peserta didik lebih tertib dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus II, peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran audio visual serta guru melakukan pengelolaan kelas dengan baik.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Hasil Belajar			Jumlah Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan		
1	ANA	16	18	25	59	Belum Tuntas
2	AAP	12	24	33,33	69,33	Belum Tuntas
3	AR	20	30	25	75	Tuntas
4	AS	16	24	25	65	Belum Tuntas
5	DAM	12	21	37,5	70,5	Belum Tuntas
6	DRAP	16	18	20,83	54,83	Belum Tuntas
7	ER	16	21	20,83	57,83	Belum Tuntas
8	IAS	16	27	41,67	84,67	Tuntas
9	MOP	16	24	25	65	Belum Tuntas
10	NADS	20	24	33,33	77,33	Tuntas
11	NVN	16	21	20,83	57,83	Belum Tuntas
12	OYPM	16	27	37,5	80,5	Tuntas
13	PE	20	27	33,33	80,33	Tuntas
14	RAA	16	27	33,33	76,33	Tuntas
15	RS	16	24	45,83	85,83	Tuntas
16	VDF	16	27	29,17	72,17	Belum Tuntas
Jumlah					1.131,48	
Rata-Rata					70,718	

Berdasarkan hasil belajar tersebut, dapat diperoleh persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Siklus I	Jumlah Keseluruhan	Jumlah yang Diperoleh	Persentase
1	Tuntas	16	7	43,75 %
2	Belum Tuntas	16	9	56,25 %

Hasil ketuntasan belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual pada siklus I apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Dari hasil pembelajaran siklus I diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun 2021/2022 yang dinyatakan tuntas (≥ 75) sebesar 43,75% (7 anak), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 56,25% (9 anak) dengan nilai rata rata pada siklus I adalah 70,71.

2. Siklus II

Hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam peserta didik kelas

V SD Negeri Karangnongko III pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Hasil Belajar			Jumlah Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan		
1	ANA	16	21	37,5	74,5	Belum Tuntas
2	AAP	12	21	50	83	Tuntas
3	AR	20	30	41,67	91,67	Tuntas
4	AS	20	24	37,5	81,5	Tuntas
5	DAM	16	24	50	90	Tuntas
6	DRAP	20	21	33,33	74,33	Belum Tuntas
7	ER	20	24	41,67	85,67	Tuntas
8	IAS	20	27	50	97	Tuntas
9	MOP	20	24	33,33	77,33	Tuntas
10	NADS	20	21	45,83	86,83	Tuntas
11	NVN	16	24	37,5	77,5	Tuntas
12	OYPM	16	24	45,83	85,83	Tuntas
13	PE	16	27	45,83	88,83	Tuntas
14	RAA	16	27	45,83	88,83	Tuntas
15	RS	20	24	50	94	Tuntas
16	VDF	20	27	45,83	92,83	Tuntas
Jumlah					1.369,65	
Rata-Rata					85,60	

Berdasarkan hasil belajar tersebut, dapat diperoleh persentase ketuntasan peserta didik secara klasikal yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Siklus II	Jumlah Keseluruhan	Jumlah yang Diperoleh	Persentase
1	Tuntas	16	14	87,5 %
2	Belum Tuntas	16	2	12,5 %

Hasil ketuntasan belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual pada siklus II apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 13. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III yang dinyatakan tuntas (≥ 75) sebesar 87,5% (14 anak), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12,5% (2 anak) dengan nilai rata-rata pada siklus II adalah 85,60. Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa hasil belajar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada siklus II menunjukkan sebagian besar peserta didik telah dinyatakan tuntas dengan perolehan nilai di atas kriteria minimal ketuntasan. Melihat hasil tersebut maka peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya dan mengakhiri penelitian tindakan kelas pada siklus II.

3. Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II pada pelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar menggunakan media pembelajaran audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peneliti melakukan tes dalam setiap siklusnya diakhir pembelajaran dengan rincian setiap aspek sebagai berikut:

Tabel 10. Rata-rata Hasil Belajar Tiap Aspek Pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I			Siklus II		
	A	K	P	A	K	P
Jumlah Nilai	260	384	487,488	288	390	691,665
Rata-rata	16,25	24	30,468	18	24,375	43,229

Rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dirata-rata dari aspek afektif, aspek kognitif, aspek psikomotorik mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar peserta didik aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar 16,25 dan pada siklus II sebesar 18 dari nilai maksimal 20. Rata-rata hasil belajar peserta didik aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 24 dan pada siklus II sebesar 24,375 dari nilai maksimal 30. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik aspek psikomotorik pada siklus I yaitu sebesar 30,468 dan pada siklus II sebesar 43,226 dari nilai maksimal 50.

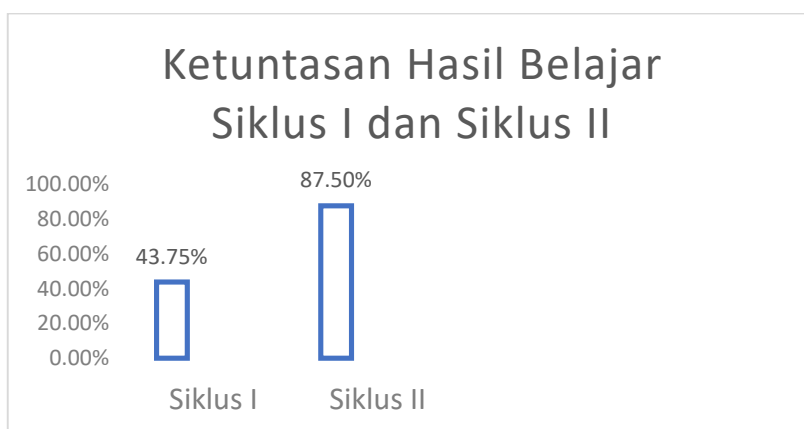
Tabel 11. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	7 Anak	14 Anak	7 Anak
Persentase	43,75%	87,5%	43,75%

Hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan bola besar dengan materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual

pada siklus I yaitu 7 peserta didik mendapatkan nilai tuntas dengan persentase 43,75% dan pada siklus II sebanyak 14 peserta didik mendapatkan nilai tuntas dengan persentase 87,5%. Dilihat dari tabel di atas peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan bola besar dengan materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam dari siklus I ke siklus II yaitu 43,75% atau meningkat sebanyak 7 peserta didik.

Adanya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan bola besar dari siklus I ke siklus II bagi peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022 tidak lepas dari usaha guru dan peneliti dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran audio visual.



Gambar 14. Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar tersebut, dapat diartikan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran audio visual cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi juga membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran audio visual. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran membuat peserta didik merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami peserta didik.

Dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah yang biasa digunakan secara terus-menerus sehingga menjadikan peserta didik mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat dijadikan satu referensi atau alternatif yang cukup baik untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran permainan bola besar, khususnya sepakbola.

Dengan adanya 2 peserta didik yang tidak mencapai kriteria KKM, hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh faktor individu di mana mereka memiliki kekurangan secara fisik, dimana kedua anak tersebut memiliki fisik yang cenderung lemah dibandingkan teman-teman sekelasnya. Dilihat secara visual, gerakan kedua peserta didik tersebut kurang lincah dan kurang bertenaga.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022 masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan. Adapun hambatan-hambatan tersebut antara lain:

1. Terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai belum tuntas sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.
2. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut sehingga hasil penelitian mungkin bersifat sementara.
3. Terbatasnya waktu penelitian sehingga hanya menerapkan satu pertemuan untuk satu siklus sehingga tidak ada pengulangan pengambilan data di lain hari.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual pada permainan sepakbola dapat meningkatkan keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam pada peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022. Peningkatan keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam dapat dilihat dari nilai pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai ketuntasan adalah 43,75% dan pada siklus II menjadi 87,5%. Nilai rata-rata keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I adalah 70,71 dan pada siklus II menjadi 85,60. Dari data tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah berhasil dengan baik, sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah diterapkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual peserta didik kelas V SD Negeri Karangnongko III tahun ajaran 2021/2022.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajarn yang tepat dan sesuai. Penggunaan media pembelajaran audio visual terbukti cocok diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar sepakbola pada peserta didik SD.
- b. Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran permainan bola besar sepakbola dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik, dengan demikian peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik dapat menguasai keterampilan dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam yang diajarkan.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai materi pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berlangsung dengan baik, efektif, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, perlu dipertimbangkan penyediaan sarana pembelajaran yang memadai yang dapat mendukung proses pembelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti menyampaikan beberapa saran untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan mutu pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Saran yang dapat disimpulkan antara lain:

1. Bagi guru, disarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai alternatif pilihan untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan serius dan sungguh-sungguh sehingga dapat memahami semua materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, mungkin perlu melakukan penelitian lebih lanjut penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran untuk materi yang lain.

Daftar Pustaka

- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI, 98-107.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Supardi., & Suhardjono. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6, 1-6.
- Hakim. T. (2005). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamid, M.A, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Herwin. (2004). *Keterampilan sepakbola dasar*. **Diktat**. Yogyakarta: FIK UNY.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Lengkana, A.S. & Sofa, N.S.N. (2017). Kebijakan pendidikan jasmani dalam pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3, 1-11.
- Miarso, Y.H. (1986). *Teknologi komunikasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar sepakbola*. Bandung: Pakar raya.
- Muchtar, R. (1992). *Olahraga pilihan sepakbola*. Jakarta: Depdikbud
- Mudhofir. (1992). *Prinsip-prinsip pengelolaan pusat sumber belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Muhajir, (2007). *Pendidikan jasmani*. Jakarta: Yudistira.
- Mulyasa, H.E. (2009). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nugraha, A.C. (2012). *Mahir sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media audio visual dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Studi Agama*, 6, 97-111.
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1, 128-135
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. **Diktat**. Medan: FITK UIN Sumut.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukatamsi. (2001). *Permainan bola besar 1 sepakbola*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trivova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1, 209-215.
- Utama, B. (2011). Pembentukan karakter bermain anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8, 1-9.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Yanto, D.T.P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19, 75-82.
- Yuliawan, D. (2016). Pembentukan karakter anak dengan jiwa sportif melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Sportif*, 2, 101-112.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fik.unv.ac.id>. Surel : humas_fik@unv.ac.id

Nomor : 62/PJSD/V/2022
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Satrio Wahyu Anggana
NIM : 18604221019
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Pembelajaran AudioVisual Siswa Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2022
Koord. Prodi PJSD.

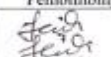
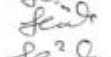
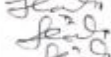





Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Saifia Wahyu Anggana
NIM : 18604221019
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	17 Februari 2022	Revisi Bab 1	
2.	8 Maret 2022	Revisi Bab 1	
3.	16 Maret 2022	Bab 1 dan Bab 2	
4.	12 April 2022	Revisi Bab 2	
5.	12 Mei 2022	Bab 2 dan Bab 3	
6.	8 Juni 2022	Revisi Bab 4 dan Bab 5	
7.	20 Juni 2022	Revisi Lampiran	
8.	6 Juli 2022	Lampiran	

Mengetahui
Koordinator Prodi PJSD



Dr. Hart Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

URAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

12 Mei 2022

Nomor : 771/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala SD Negeri Karangnongko III,
Widoro, Giripurwo, Purwosari, Gunungkidul
di Tempat.**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Satrio Wahyu Anggana
NIM	: 18604221019
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ketrampilan Dasar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Siswa Kelas V SD Negeri Karangnongko III Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul
Waktu Penelitian	: 23 Mei - 10 Juni 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik.



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangnongko III
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/Semester : V/Genap
Materi Pokok : Permainan olahraga bola besar (Sepakbola)
Sub Pokok : Mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam

A. Tujuan

1. Setelah melakukan pengamatan, peserta didik mampu menjelaskan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan tepat dan benar.
2. Setelah berdiskusi, peserta didik mampu mempraktikkan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan lancar dan koordinasi yang baik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan ucapan salam, dan berdoa. (Orientasi)2. Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum.3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apresepsi)4. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.5. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)6. Melakukan pemanasan dalam bentuk permainan rekreasi yaitu permainan kucing-kucingan.	15 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati guru menjelaskan tentang gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian	50 menit

	<p>dalam melalui media pembelajaran audio visual (video).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengamati dan mencatat indikator kesempurnaan gerakan yang ditemukan di dalam video tersebut. (Mandiri) <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. 2. Peserta didik menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencoba berdiskusi dengan temannya tentang gerakan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam. 2. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk maju menjelaskan dan memperagakan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan bimbingan guru. 3. Peserta didik melakukan pengamatan dan menyimpulkan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Guru menanyakan bahwa peserta didik telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan. (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai kegiatan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam, peserta didik harus mempelajari gerak dasar tahap demi tahap sampai mahir. 2. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang, kemudian melakukan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam secara bersama-sama. (Creativity and Innovation) <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan proses kegiatan hari ini secara lisan kepada teman-temannya. 2. Peserta didik menyampaikan manfaat kegiatan yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. (Mandiri) 	
<p>Kegiatan Pentup</p>	<p>A. Pendinginan Peserta didik melakukan pemanasan secara bersamaan.</p> <p>B. Refleksi Peserta didik bersama guru, melakukan refleksi. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi gerak</p>	<p>10 menit</p>

	<p>dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam kemudian guru memberikan penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik. (<i>Creativity</i>)</p> <p>C. Evaluasi Umum Guru memberikan masukan dan saran-saran tentang apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> <p>D. Apresiasi Guru memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang sudah melakukan tugas gerak dengan baik dengan tepuk tangan.</p> <p>E. Tindak Lanjut Guru memberikan gambaran tentang materi pembelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>F. Berdoa Guru bersama peserta didik berdoa sebagai penutup kegiatan. (Religius)</p>	
--	---	--

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)
 - a. Teknik penilaian : tes praktik
 - b. Instrumen Penilaian : lembar penilaian keterampilan (terlampir)
2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
 - a. Teknik penilaian : non tes
 - b. Instrumen penilaian : lembar evaluasi (terlampir)
3. Penilaian Sikap (Afektif)
 - a. Teknik penilaian : non tes
 - b. Instrumen penilaian : rubrik penilaian sikap (terlampir)

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK

Nama :

No. Absen :

Indikator	Uraian gerak	Ya	Tidak
Persiapan	1. Berdiri menghadap target		
	2. Letakkan kaki yang menjadi tumpuan di samping bola		
	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang		
	4. Lengan direntangkan untuk menjaga keseimbangan		
	5. Fokuskan perhatian pada bola		
Pelaksanaan	1. Tubuh berada di atas bola		
	2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan		
	3. Jaga kaki agar tetap lurus		
	4. Tendang bagian tengah bola dengan kaki bagian dalam		
<i>Follow-through</i>	1. Pindahkan berat badan ke depan		
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola		
	3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal			12

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN ASPEK KOGNITIF

Nama :

No. Absen :

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Setiap regu dalam sepakbola terdiri dari pemain
 - a. 5
 - b. 11
 - c. 10
2. Induk organisasi sepakbola Indonesia adalah
 - a. PBVSI
 - b. PERBASI
 - c. PSSI
3. Sepakbola merupakan salah satu permainan bola
 - a. Besar
 - b. Sedang
 - c. Kecil
4. Pemain yang dapat menggunakan tangan dalam pertandingan sepakbola adalah
 - a. Penyerang
 - b. Kiper
 - c. Gelandang
5. Pertandingan sepakbola dipimpin oleh
 - a. Ketua
 - b. Pelatih
 - c. Wasit
6. Pertandingan sepakbola dimainkan selama babak
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
7. Berikut ini yang bukan merupakan gerak dasar bermain sepakbola adalah
 - a. Memukul
 - b. Menendang
 - c. Menggiring
8. Gambar disamping merupakan gerakan
 - a. Menendang
 - b. Melempar
 - c. Menyundul
9. Ketika menendang bola, tangan harus direntangkan agar
 - a. Badan seimbang
 - b. Tendangan jauh
 - c. Tidak pelanggaran
10. Berapa lama waktu pertandingan sepakbola dalam 1 babak
 - a. 30 menit



b. 45 menit

c. 60 menit

KUNCI JAWABAN ASPEK

KOGNITIF SIKLUS I

1. B	6. B
2. C	7. A
3. A	8. C
4. B	9. A
5. C	10. B

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

Nama :

No. Absen :

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Peserta didik aktif dalam pembelajaran		
2	Peserta didik disiplin dalam pembelajaran		
3	Menunjukkan sikap sportif		
4	Menunjukkan sikap pantang menyerah		
5	Menghargai guru dan teman		
Jumlah			

PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR

Rumus Perhitungan:

a. Aspek Psikomotorik

$$\text{Nilai Psikomotorik} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 50$$

b. Aspek Kognitif

$$\text{Nilai Kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 30$$

c. Aspek Afektif

$$\text{Nilai Afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

d. Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotorik} + \text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif}$$

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangnongko III
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : V/Genap
 Materi Pokok : Permainan olahraga bola besar (Sepakbola)
 Sub Pokok : Mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam

A. Tujuan

1. Setelah melakukan pengamatan, peserta didik mampu menjelaskan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan tepat dan benar.
2. Setelah berdiskusi, peserta didik mampu mempraktikkan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan lancar dan koordinasi yang baik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan ucapan salam, dan berdoa. (Orientasi) 2. Mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum. 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apresepsi) 4. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 5. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 6. Peserta didik membentuk dua kelompok sama banyak kemudian melakukan pemanasan dalam bentuk permainan rekreasi yaitu permainan kucing-kucingan.	15 menit
Kegiatan Inti	A. Mengamati	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati guru menjelaskan tentang gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam melalui media pembelajaran audio visual (video). 2. Peserta didik mengamati dan mencatat indikator kesempurnaan gerakan yang ditemukan di dalam video tersebut. (Mandiri) <p>B. Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. 2. Peserta didik menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami. <p>C. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mencoba berdiskusi dengan temannya tentang gerakan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam. 2. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk maju menjelaskan dan memperagakan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam dengan bimbingan guru. 3. Peserta didik melakukan pengamatan dan menyimpulkan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Guru menanyakan bahwa peserta didik telah paham tentang kegiatan yang akan dilakukan. (Critical Thinking and Problem Formulation) <p>D. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai kegiatan mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam, peserta didik harus mempelajari gerak dasar tahap demi tahap sampai mahir. 2. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang, kemudian melakukan gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam secara bersama-sama. (Creativity and Innovation) 3. Tiap kelompok berusaha menjatuhkan target botol yang berada di tengah lapangan dengan menendang bola menggunakan kaki bagian dalam. <p>E. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan proses kegiatan hari ini secara lisan kepada teman-temannya. 2. Peserta didik menyampaikan manfaat kegiatan yang dilakukan secara lisan di depan teman dan guru. (Mandiri) 	
Kegiatan Pentup	A. Pendinginan Peserta didik melakukan pemanasan secara bersamaan.	10 menit

	<p>B. Refleksi Peserta didik bersama guru, melakukan refleksi. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang materi gerak dasar mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam kemudian guru memberikan penekanan dari hasil yang disampaikan peserta didik. (<i>Creativity</i>)</p> <p>C. Evaluasi Umum Guru memberikan masukan dan saran-saran tentang apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.</p> <p>D. Apresiasi Guru memberikan penghargaan kepada seluruh peserta didik yang sudah melakukan tugas gerak dengan baik dengan tepuk tangan.</p> <p>E. Tindak Lanjut Guru memberikan gambaran tentang materi pembelajaran yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>F. Berdoa Guru bersama peserta didik berdoa sebagai penutup kegiatan. (<i>Religius</i>)</p>	
--	--	--

C. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)
 - a. Teknik penilaian : tes praktik
 - b. Instrumen Penilaian : lembar penilaian keterampilan (terlampir)
2. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
 - a. Teknik penilaian : non tes
 - b. Instrumen penilaian : lembar evaluasi (terlampir)
3. Penilaian Sikap (Afektif)
 - a. Teknik penilaian : non tes
 - b. Instrumen penilaian : rubrik penilaian sikap (terlampir)

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK

Nama :

No. Absen :

Indikator	Uraian gerak	Ya	Tidak
Persiapan	1. Berdiri menghadap target		
	2. Letakkan kaki yang menjadi tumpuan di samping bola		
	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang		
	4. Lengan direntangkan untuk menjaga keseimbangan		
	5. Fokuskan perhatian pada bola		
Pelaksanaan	1. Tubuh berada di atas bola		
	2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan		
	3. Jaga kaki agar tetap lurus		
	4. Tendang bagian tengah bola dengan kaki bagian dalam		
<i>Follow-through</i>	1. Pindahkan berat badan ke depan		
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola		
	3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal			12

LEMBAR EVALUASI PENILAIAN ASPEK KOGNITIF

Nama :

No. Absen :

Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

- Induk organisasi sepakbola Indonesia adalah
 - PBVI
 - PERBASI
 - PSSI
- Pertandingan sepakbola dimainkan selama babak
 - 1
 - 2
 - 3
- Permainan sepakbola dimulai dengan. . . .
 - Goal Kick*
 - Free Kick*
 - Kick Off*
- Pemain yang dapat menggunakan tangan dalam pertandingan sepakbola adalah
 - Penyerang
 - Kiper
 - Gelandang
- Lama pertandingan sepakbola adalah
 - 2 x 45 menit
 - 2 x 30 menit
 - 2 x 20 menit
- Teknik dasar permainan sepakbola meliputi
 - Menggiring, menangkap, menembak
 - Menendang, menggiring, menyundul
 - Menyundul, *service*, menangkap
- Berikut ini yang bukan merupakan gerak dasar bermain sepakbola adalah
 - Memukul
 - Menendang
 - Menggiring
- Gambar disamping merupakan gerakan
 - Menendang
 - Melempar
 - Menyundul
- Perkenaan kaki yang digunakan dalam sepakbola untuk melakukan operan jarak pendek adalah
 - Kaki bagian luar
 - Punggung kaki



- c. Kaki bagian dalam
10. Untuk memperoleh tendangan mendatar kita tendang bola bagian
- a. Atas bola
 - b. Tengah bola
 - c. Bawah bola

KUNCI JAWABAN ASPEK

KOGNITIF SIKLUS II

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. B |
| 2. B | 7. A |
| 3. C | 8. C |
| 4. B | 9. C |
| 5. A | 10. B |

RUBRIK PENILAIAN ASPEK AFEKTIF

Nama :

No. Absen :

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Peserta didik aktif dalam pembelajaran		
2	Peserta didik disiplin dalam pembelajaran		
3	Menunjukkan sikap sportif		
4	Menunjukkan sikap pantang menyerah		
5	Menghargai guru dan teman		
Jumlah			

PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR

Rumus Perhitungan:

a. Aspek Psikomotorik

$$\text{Nilai Psikomotorik} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 50$$

b. Aspek Kognitif

$$\text{Nilai Kognitif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 30$$

c. Aspek Afektif

$$\text{Nilai Afektif} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

d. Nilai Akhir

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotorik} + \text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif}$$

A. Kombinasi Gerak Lokomotor, Non-Lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola

Tahukah kamu gerak dasar manusia meliputi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerakan yang dilakukan dengan berpindah tempat. Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat. Sedangkan gerak manipulatif merupakan gerakan yang membutuhkan kemampuan yang lebih terampil. Ketiga gerak dasar tersebut terdapat pula pada permainan sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang paling populer di dunia saat ini. Setiap kejuaraan sepak bola dunia, seperti Piala Dunia atau Liga Champion selalu disaksikan oleh ratusan juta orang di seluruh dunia. Tentunya kalian juga pernah melakukan permainan sepak bola bukan?

Amati gambar di bawah ini dengan saksama!



Mari Menyelidik



Sumber: <https://www.fourfourtwo.com/alfnaufal20>

Tahukah kalian siapakah pesepak bola cilik di samping?

Ya, dia adalah Tristan Alif Naufal, salah satu pesepak bola berbakat dari Indonesia. Pesepakbola muda berbakat yang dijuluki "Messi Indonesia" itu bergabung dengan akademi klub La Liga, CD Leganes.

Alif sendiri mulai dikenal lewat *skill* bolanya yang ciamik yang diunggah di YouTube dan dinilai mempunyai kualitas di atas rata-rata anak se-usianya. Dia pernah dinobatkan sebagai pemain terbaik pada salah satu ajang turnamen usia dini di Belanda.

Sumber: <https://www.fourfourtwo.com>

1. Gerak Lokomotor dan Manipulatif pada Gerak Dasar Menendang Bola

Bermain sepak bola dengan baik harus menguasai gerak dasar sepak bola dengan benar. Apabila menguasai gerak dasar sepak bola dengan benar, kalian pasti lebih baik dalam memainkan bola, serta memperkecil kemungkinan risiko cedera.

Sekarang, mari kita praktikkan gerak dasar menendang bola dalam permainan sepak bola.

a. Menendang dengan Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

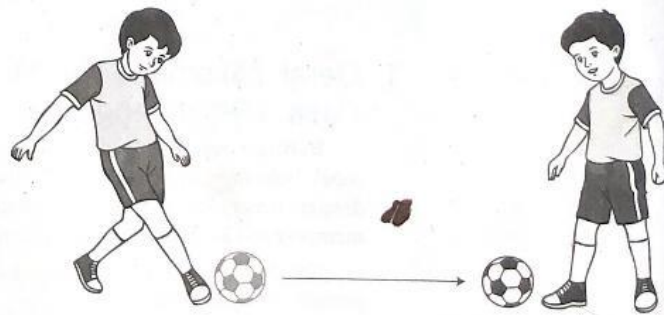
- 1) Awali dengan beberapa langkah.
- 2) Kaki sejajar dan dekat dengan bola, lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki diayunkan dari arah belakang, lutut berputar dengan arah ke luar.
- 4) Posisi badan berada di atas bola (menutup).
- 5) Tangan membenteng ke samping untuk menjaga keseimbangan tubuh.
- 6) Bola ditendang pada bagian tengah-tengah bola. Bagian kaki yang menyentuh bola adalah tengah-tengah kaki bagian dalam.
- 7) Pandangan mata ke arah bola.



Gambar 1.1 Menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

Sekarang kita praktikkan menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam secara berpasangan.

- 1) Carilah pasangan untuk berlatih menendang bola dengan kaki bagian dalam.
- 2) Berdirilah saling berhadap-hadapan dengan pasanganmu dengan jarak 5–10 m.
- 3) Perhatikan contoh guru!
- 4) Tendanglah bola dengan menggunakan kaki bagian dalam ke arah pasanganmu.
- 5) Ukurlah kekuatan menendang bola agar sampai ke pasanganmu.
- 6) Lakukanlah secara bergantian dengan pasanganmu.



Gambar 1.2 Menendang bola dengan kaki bagian dalam secara berpasangan.



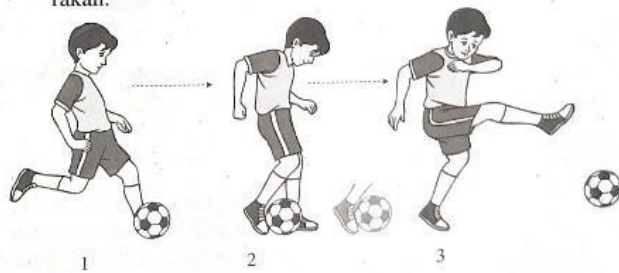
Mari Bertanya

Kalian baru saja mempraktikkan cara menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Bagaimana cara menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam dengan benar?

b. Menendang Bola Menggunakan Punggung Kaki

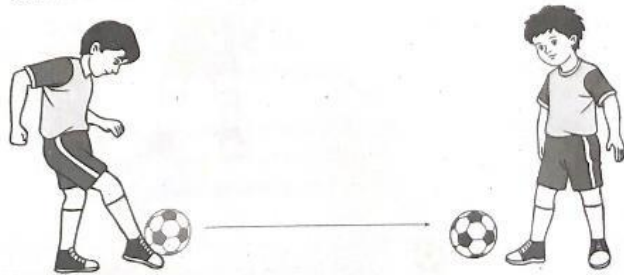
Cara melakukannya sebagai berikut.

- 1) Awali dengan beberapa langkah.
- 2) Kaki sejajar dengan bola, lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki diayun dari belakang. Saat perkenaan kaki dengan bola, ujung sepatu mengarah ke tanah dan harus ditegangkan. Bagian kaki yang mengenai bola adalah punggung kaki atau bagian yang terdapat tali sepatu.
- 4) Gerakan kaki datang dari persendian lutut. Lutut pada saat perkenaan berada di atas bola.
- 5) Setelah menendang, kaki sesaat masih terus mengikuti gerakan.



Gambar 1.3 Menendang bola dengan menggunakan punggung kaki.

Kemudian lakukanlah menendang bola dengan menggunakan punggung kaki secara berpasangan dengan teman kalian. Lakukan latihan ini secara bersungguh-sungguh.



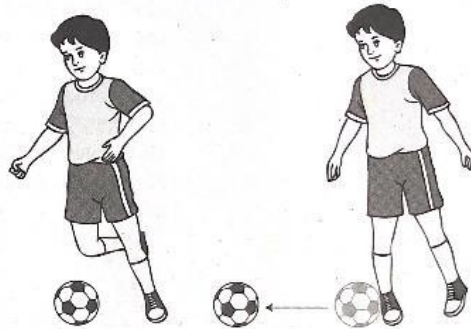
Gambar 1.4 Menendang bola dengan menggunakan punggung kaki secara berpasangan.

c. Menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar

Menendang bola menggunakan kaki bagian luar juga sering digunakan untuk operan jarak dekat. Cara melakukannya sebagai berikut.

- 1) Awali dengan beberapa langkah.
- 2) Posisi kaki kiri sebagai kaki tumpu berada di samping kiri bola.
- 3) Kaki tumpu tidak terlalu rapat dengan bola dan posisi lutut sedikit ditekuk.

- 4) Kaki diayun dari belakang. Saat perkenaan kaki dengan bola, ujung sepatu mengarah ke dalam. Bagian kaki yang mengenai bola adalah kaki bagian luar.
- 5) Kedua tangan rileks, tubuh sedikit condong ke depan.



Gambar 1.5 Menendang bola dengan menggunakan kaki bagian luar.

Tendangan dengan menggunakan kaki bagian luar menghasilkan arah bola menyusur tanah ke arah kanan atau serong kanan. Sekarang praktikan secara berpasangan dengan teman kalian.



Gambar 1.6 Menendang bola dengan menggunakan kaki bagian luar secara berpasangan.

 Mari Berdiskusi

Kalian baru saja mempraktikkan macam-macam gerak dasar menendang bola. Diskusikan dengan pasanganmu kesulitan-kesulitan yang kalian hadapi pada saat melakukan gerakan menendang bola tersebut!

2. Gerak Non-Lokomotor dan Manipulatif pada Gerak Menghentikan Bola

Menghentikan bola adalah menahan bola dari operan teman. Untuk dapat menghentikan bola dari operan teman, diperlukan gerak dasar menghentikan bola, mari kita praktikkan gerak dasar menghentikan bola berikut ini.

Lampiran 8. Hasil Belajar Siklus I

1. Aspek Afektif

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Sikap					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Angelina Nurul Aini	0	1	1	1	1	4	16
2	Arivin Arya Pratama	1	0	1	1	0	3	12
3	Asep Riyanto	1	1	1	1	1	5	20
4	Aulia Simtiyani	0	1	1	1	1	4	16
5	Defriko Ahmad M	1	0	1	1	0	3	12
6	Dina Rahma Agustina P	0	1	1	1	1	4	16
7	Erlinda Rizki	0	1	1	1	1	4	16
8	Iqsan Adhi Saputra	1	0	1	1	1	4	16
9	Mufida Octavia Putri	0	1	1	1	1	4	16
10	Nadira Aprilia Dwi S	1	1	1	1	1	5	20
11	Naura Vita Nuryani	1	1	1	0	1	4	16
12	Octoya Ya'afi Putra M	1	1	1	1	0	4	16
13	Prayoga Ekatama	1	1	1	1	1	5	20
14	Rivizan Arfa A	0	1	1	1	1	4	16
15	Rizhal Shetiawan	1	0	1	1	1	4	16
16	Valen Dwi Febiyan	0	1	1	1	1	4	16

2. Aspek Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Pengetahuan										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Angelina Nurul Aini	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6	18
2	Arivin Arya Pratama	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	24
3	Asep Riyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	30
4	Aulia Simtiyani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	24
5	Defriko Ahmad M	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	21
6	Dina Rahma Agustina P	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6	18
7	Erlinda Rizki	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	21
8	Iqsan Adhi Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	27
9	Mufida Octavia Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	24
10	Nadira Aprilia Dwi S	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	24
11	Naura Vita Nuryani	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	21
12	Octoya Ya'afi Putra M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	27
13	Prayoga Ekatama	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	27
14	Rivizan Arfa A	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	27
15	Rizhal Shetiawan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	24
16	Valen Dwi Febiyan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	27

3. Aspek Psikomotorik

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Keterampilan			Jumlah	Nilai
		Persiapan	Pelaksanaan	<i>Follow-through</i>		
1	Angelina Nurul Aini	3	3	0	6	25
2	Arivin Arya Pratama	3	3	1	8	33,33
3	Asep Riyanto	2	3	1	6	25
4	Aulia Simtiyani	4	2	0	6	25
5	Defriko Ahmad M	3	4	2	9	37,5
6	Dina Rahma Agustina P	2	2	1	5	20,83
7	Erlinda Rizki	2	3	0	5	20,83
8	Iqsan Adhi Saputra	3	4	3	10	41,66
9	Mufida Octavia Putri	2	3	1	6	25
10	Nadira Aprilia Dwi S	4	4	0	8	33,33
11	Naura Vita Nuryani	3	1	1	5	20,83
12	Octoya Ya'afi Putra M	4	2	3	9	37,5
13	Prayoga Ekatama	4	3	1	8	33,33
14	Rivizan Arfa A	3	3	2	8	33,33
15	Rizhal Shetiawan	5	3	3	11	45,83
16	Valen Dwi Febiyan	3	3	1	7	29,16

4. Nilai Akhir

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Hasil Belajar			Jumlah Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan		
1	Angelina Nurul Aini	16	18	25	59	Belum Tuntas
2	Arivin Arya Pratama	12	24	33,33	69,33	Belum Tuntas
3	Asep Riyanto	20	30	25	75	Tuntas
4	Aulia Simtiyani	16	24	25	65	Belum Tuntas
5	Defriko Ahmad M	12	21	37,5	70,5	Belum Tuntas
6	Dina Rahma Agustina P	16	18	20,83	54,83	Belum Tuntas
7	Erlinda Rizki	16	21	20,83	57,83	Belum Tuntas
8	Iqsan Adhi Saputra	16	27	41,67	84,67	Tuntas
9	Mufida Octavia Putri	16	24	25	65	Belum Tuntas
10	Nadira Aprilia Dwi S	20	24	33,33	77,33	Tuntas
11	Naura Vita Nuryani	16	21	20,83	57,83	Belum Tuntas
12	Octoya Ya'afi Putra M	16	27	37,5	80,5	Tuntas
13	Prayoga Ekatama	20	27	33,33	80,33	Tuntas
14	Rivizan Arfa A	16	27	33,33	76,33	Tuntas
15	Rizhal Shetiawan	16	24	45,83	85,83	Tuntas
16	Valen Dwi Febiyan	16	27	29,17	72,17	Belum Tuntas
Jumlah					1.131,48	
Rata-Rata					70,718	

Lampiran 9. Hasil Belajar Siklus II

1. Aspek Afektif

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Sikap					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Angelina Nurul Aini	0	1	1	1	1	4	16
2	Arivin Arya Pratama	1	0	1	1	0	3	12
3	Asep Riyanto	1	1	1	1	1	5	20
4	Aulia Simtiyani	1	1	1	1	1	5	20
5	Defriko Ahmad M	1	0	1	1	1	4	16
6	Dina Rahma Agustina P	1	1	1	1	1	5	20
7	Erlinda Rizki	1	1	1	1	1	5	20
8	Iqsan Adhi Saputra	1	1	1	1	1	5	20
9	Mufida Octavia Putri	1	1	1	1	1	5	20
10	Nadira Aprilia Dwi S	1	1	1	1	1	5	20
11	Naura Vita Nuryani	1	1	1	0	1	4	16
12	Octoya Ya'afi Putra M	1	1	1	1	0	4	16
13	Prayoga Ekatama	1	1	1	1	0	4	16
14	Rivizan Arfa A	0	1	1	1	1	4	16
15	Rizhal Shetiawan	1	1	1	1	1	5	20
16	Valen Dwi Febiyan	1	1	1	1	1	5	20

2. Aspek Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Pengetahuan										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Angelina Nurul Aini	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	21
2	Arivin Arya Pratama	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	21
3	Asep Riyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	30
4	Aulia Simtiyani	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	24
5	Defriko Ahmad M	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	24
6	Dina Rahma Agustina P	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	21
7	Erlinda Rizki	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	24
8	Iqsan Adhi Saputra	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	27
9	Mufida Octavia Putri	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	24
10	Nadira Aprilia Dwi S	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	21
11	Naura Vita Nuryani	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	24
12	Octoya Ya'afi Putra M	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	24
13	Prayoga Ekatama	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	27
14	Rivizan Arfa A	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	27
15	Rizhal Shetiawan	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	24
16	Valen Dwi Febiyan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	27

3. Aspek Psikomotorik

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Keterampilan			Jumlah	Nilai
		Persiapan	Pelaksanaan	<i>Follow-through</i>		
1	Angelina Nurul Aini	4	4	1	9	37,5
2	Arivin Arya Pratama	5	4	3	12	50
3	Asep Riyanto	4	4	2	10	41,667
4	Aulia Simtiyani	5	3	1	9	37,5
5	Defriko Ahmad M	5	4	3	12	50
6	Dina Rahma Agustina P	4	2	2	8	33,333
7	Erlinda Rizki	5	4	1	10	41,667
8	Iqsan Adhi Saputra	5	4	3	12	50
9	Mufida Octavia Putri	3	4	1	8	33,333
10	Nadira Aprilia Dwi S	5	4	2	11	45,833
11	Naura Vita Nuryani	4	4	1	9	37,5
12	Octoya Ya'afi Putra M	5	3	3	11	45,833
13	Prayoga Ekatama	5	4	2	11	45,833
14	Rivizan Arfa A	5	4	2	11	45,833
15	Rizhal Shetiawan	5	4	3	12	50
16	Valen Dwi Febiyan	4	4	3	11	45,833

4. Nilai Akhir

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Hasil Belajar			Jumlah Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Keterampilan		
1	Angelina Nurul Aini	16	21	37,5	74,5	Belum Tuntas
2	Arivin Arya Pratama	12	21	50	83	Tuntas
3	Asep Riyanto	20	30	41,67	91,67	Tuntas
4	Aulia Simtiyani	20	24	37,5	81,5	Tuntas
5	Defriko Ahmad M	16	24	50	90	Tuntas
6	Dina Rahma Agustina P	20	21	33,33	74,33	Belum Tuntas
7	Erlinda Rizki	20	24	41,67	85,67	Tuntas
8	Iqsan Adhi Saputra	20	27	50	97	Tuntas
9	Mufida Octavia Putri	20	24	33,33	77,33	Tuntas
10	Nadira Aprilia Dwi S	20	21	45,83	86,83	Tuntas
11	Naura Vita Nuryani	16	24	37,5	77,5	Tuntas
12	Octoya Ya'afi Putra M	16	24	45,83	85,83	Tuntas
13	Prayoga Ekatama	16	27	45,83	88,83	Tuntas
14	Rivizan Arfa A	16	27	45,83	88,83	Tuntas
15	Rizhal Shetiawan	20	24	50	94	Tuntas
16	Valen Dwi Febiyan	20	27	45,83	92,83	Tuntas
Jumlah					1.369,65	
Rata-Rata					85,60	

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian





