**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGGIRING BOLA DALAMPERMAINAN SEPAKBOLA SISWA**

**SMP NEGERI 15 MAKASSAR.**

**SKRIPSI**

****

**SULISTIYO TRI ADI WIBOWO**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**SULISTIYO TRI ADI WIBOWO, 2018**.(*Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dengan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Siswa SMPN 5 Makassar)*.Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi S1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Dr. Juhanis, M.Pd dan Muh. Adnan Hudain, S.Pd. M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan peningkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa SMP Negeri 15 Makassar.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII A,B & C SMPN 15 Makassar yang berjumlah 50 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII A,B & C SMPN 15 Makassar yang berjumlah 20 orang untuk kelompok *Visual*dan 20 orang untuk kelompok *Audio Visual,* sehingga total sampel yaitu 40 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dan Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes menggiring bola.Pengolahan data penelitian adalah menggunakan statistik deskriptif sedangkan teknik analisis data yang dipergunakan adalah t-test dengan taraf signifikansi 0,05.

Melalui pengolahan data diperoleh hasil sebagai berikut **(1)**Hasil yang diperoleh variabel media *visual* terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainanan sepak bola pada siswa SMP Negeri 15Makassar adalah 0.732 atau 73,2%**(2)** Hasil yang diperoleh variabel media *audiovisual* terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainanan sepak bola pada siswa SMP Negeri 15 Makassar adalah 0.954 atau 95,4%**(3)**Penggunaan media *audio visual* lebih baik dibandingkan media *visual.*

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan media *audio visual* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media *visual* dalam pengingkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola.

**Kata kunci: Kemampuan Meggiring Bola**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Guru Penjasorkes terkadang tidak menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual kepada siswa ketika dalam keadaan proses pembelajaran, padahal media pembelajaran tersebut sangat membantu siswa agar cepat mengerti dan mampu menguasai materi pembelajaran dengan cepat dibandingkan tidak menggunakan media pembelajaran visual dan audio visual.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka untuk lebih terarahnya pokok permasalahan di atas, maka dirincikan lagi atas beberapa pertanyaan dan merupakan perumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar menggunakan media pembelajaran *visual* ?
2. Bagaimana kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar menggunakan media pembelajaran *audiovisual*
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menggiring bola menggunakan media pembelajaran *visual* dengan media pembelajaran *audio visual* pada siswa SMP Negeri 15 Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola menggunakan media pembelajaran *visual.*
2. Untuk mengetahui kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola menggunakan media pembelajaran *audio visual.*
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menggiring bola menggunakan media pembelejaran visual dengan media pembelajaran audio visual pada siswa SMP Negeri 15 Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Dengan diketahuinya perbedaan dari penggunaan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis
2. Memberikan sumbangan dalam perkembangan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.
3. Sebagai bahan informasi dan juga bahan perbandingan bagi para peneliti lain yang berminat untuk meneliti permasalahan yang sama di lokasi yang berbeda.
4. Manfaat prakltis
5. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani sehingga dapat memiih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
6. Sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk menyiapkan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
7. Sebagai bahan masukan untuk pihak yang terkait mengenai manfaat dari media pembelajaran visual dan media pembelajran audio visual.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Definisi media pembelajaran**

Kata media berasal dari baha Latin *medius* yang secara arafah berarti `tengah`, ` perantara` atau pengantar`. Gerlach & Erly ( 1971 ) dalam (Azhar Arsyad 2016 : 3 ) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa ampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

1. **Media *Visual***

Media berbasis *visual*memegang peranan penting dalam proses belajar. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. (Azhar Arsyad 2016 : 89)

1. **Media *Audiovisual***

Media *Audiovisual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Ahmad Rohani, 1997: 97-98).

1. **Kerangka Berpikir**

 Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti (Sapto Haryoko, 1999, dalam Sugiyono, 2011).

1. **Hipotesis**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan kerangka berpikir, maka yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *visual* terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar.
2. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar.
3. Terdapat perbedaan Penggunaan media pembelajaran *visual*dan media pembelajaran *audiovisual* dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar.

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Variabel dapat diartikan suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor bervariasi. Menurut Frankel dan Wallen (1990 : 36) dalam ( Khaeruddin dan Erwin Akib 2006 : 59 ) mengatakan bahwa variabel adalah suatu konsep benda yang bervariasi.

1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan rancangan atau gambaran yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Berdasarkan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui perbedaan penggunaan media pembelajaran visual dengan media pembelajaran audio visual, maka untuk mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, harus dilaksanakan pengumpulan data di lapangan.

1. **Defenisi Operasional Variabel**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka secara operasional dibatasi sebagai berikut :

1. Media visual merupakan setiap bentuk media yang memiliki bentuk fisik nyata yang dapat dilihat, dibaca, dan diraba.. Beberapa contoh media visual yaitu gambar, foto, buku majalah, alat peraga, dan lain – lain.
2. Media audio visual merupakan jenis media yang mencakup media audio (dapat didengar) dan media visual (dapat dilihat). Beberapa contoh media audio visual yaitu siaran televisi, pertunjukan drama, teater, film layar lebar, dan lain – lain
3. Kemampuan menggiring bola merupakan kemampuan untuk melewati lawan karena dengan kemampuan tersebut pemain bisa melewati lawan dengan mudah dan peluang terciptanya gol lebih banyak.
4. **Populasi dan Sampel**
5. **Populasi**

Populasi merupakan seluruh karakteristik yang menjadi objek penelitian, dimana karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, aau benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti. (Haryadi Sarjono, 2013 : 21), dengan kata lain populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII A,B & C SMPN 15 Makassar yang berjumlah 50 orang.

1. **Sampel**

Sampel adalah pembagian atau wakil populasi yang akan diteliti (Suharsimi, A 2013 : 110). Sedangkan menurut (Sugiyono,2011) sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan untuk memperoleh data guna melengkapi laporan hasil peneltian yaitu dengan melakukan studi lapangan (*fiel research*), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara observasi langsung ke objek penelitian untuk memperoleh data mengenai perbandingan penggunaan media pembelajaran visual dengan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMP Negeri 15 Makassar dengan melalui serangkaian tes.

1. **Teknik Analisis Data**

. Adapun gambaran yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Data
2. Uji Normalitas
3. Uji Hipotesis menggunakan t-test

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Deskripsi data**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah media pembelajaran *visual*dan media pembelajaran *audio visual* dapat meningkatkan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMP Negeri 15

Uji normalitas di ujikan pada masing-masing data penelitian yaitu hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMP Negeri 15 Makassar menggunakan media pembelajaran *visual* dan media pembelajaran  *audiovisual*. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dan dihitung menggunakan program komputer SPSS 20.

1. **Pembahasan**

Media merupakan segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia, yang berfungsi sebagai perantaa, sarana, atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Media mencakup segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, dan merangsang siswa untuk belajar. Contohnya film, buku, atau kaset.

Untuk nilai *Pretest*media *visual* diperoleh rata – rata hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola sebesar 22.3250sedangkan untuk nilai *Pretest*media *audio visual* diperoleh rata –rata hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola sebesar 22.5295

t-hitung antara *Pretest* media *visual* dan media *audio visual* sebesar -0.300 kemudian nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.767 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa $H\_{1 }$ ditolak dan $H\_{0 }$diterima. Artinya Tidak terdapat peningkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMP Negeri 15 Makassar.

Untuk nilai *Posttest*media *visual* diperoleh rata – rata hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola sebesar 19.3730 sedangkan untuk nilai *Posttest*media *audio visual* diperoleh rata –rata hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola sebesar 18.3665

t-hitung antara *Posttest* media *visual* dan media *audio visual* sebesar 1.175 kemudian nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.002 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa $H\_{0 }$ ditolak dan $H\_{1 }$diterima. Artinya Terdapat peningkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMP Negeri 15 Makassar menggunakan media pembelajaran *visual* dan media pembelajaran *audiovisual.*

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola pada siswa SMP Negeri 15 Makassar mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *visual* dan media pembelajaran *audio visual.*

Dari hasil penelitian diatas juga dapat diketahui bahwa tiap – tiap variabel memiliki pengaruh yang berbeda terhadap hasil kemampuan menggiring bola dalam permainan sepak bola berikut ini adalah penjelasan masing – masing variabel.

Hasil yang diperoleh media *visual* dalam peningkatan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola siswa SMP Negeri15 sebesar 0.732 atau 73,2% sedangkan hasil yang diperoleh media *audio visual* dalam peningkatan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola siswa SMP Negeri15 sebesar 0.954 atau 95,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* lebih baik dibandingkan media *visual.*

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran *visual* dalam peningkatan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola siswa SMPN 15 Makassar.

1. **Saran**
2. Bagi Guru

Guru disarankan agar lebih menggali lagi tentang media pembelajaran yang lainnya sehingga wawasan guru akan lebih meningkat dan dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola.

1. Bagi Sekolah

Disarankan agar sekolah lebih memperhatikan fasilitas guru yang dibutuhkan baik sarana maupun prasarana dalam melakukan proses pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akhmad Sudrajat. (2008). *Media Pembelajaran*

Anitah, Sri (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Arikunto, Suharsimi (2013). *proses penelitian : suatu pendekatan praktik* : Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

Fathurrohman, Pupuh. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: PT Refika

Aditama.

Khaeruddin, Erwin Akib (2009). *Metodologi Penelitian*. Makassar : Lembaga Perpustakaan dan Penertiban

Mulyono M. Asriyadi (2014). *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta : Laskar Aksara

Nurhasan (2001). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani.* Jakarta : Direktorat Jendral Olahraga

Rohani, Akhmad (1997). *Media Pembelajaran Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta

Rutoto, Sabar (2007). *Pengertian Metodologi Penelitian* FKIP. Universitas Muria Kudus

Sadiman, Arif ( 2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada

Sarjono, Haryadi., dan Julianita, Winda (2013). *SPSS VS LISREL : Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset.* Jakarta : Penerbit Selemba Empat.

Soedjarwono (1997). *Pengertian Audio Visual dan Pembelajaran Makalah*

Sucipto, dkk (2000). ”*Sepakbola Latihan dan Strategi*”. Jakarta: Jaya Putra

Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung : Alfabeta

Suryabrata, Sumadi(2010).*Metodelogi Penelitian*, Jakarta: PT. Raja Grafindo

Persada

Thoifah, I`anatut (2016). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang : Madani

Usman, Basyiruddin (2002). *Media Pendidikan* . Jakarta : Ciputat Press