



UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN AUDIO VISUAL

Aditya Arie Pradina

(Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi)

E-mail: adityariepr1712@gmail.com

Arief Nur Wahyudi

(Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi)

E-mail: ariefnurwahyudi29@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* di SD Negeri Ngrambe 1 dan menegetahui apakah audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik *dribbling* siswa SD Negeri Ngrambe 1 pada permainan sepakbola. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 24 anak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan observasi kondisi awal, Tes siklus I dan Tes siklus II.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan: pendekatan melalui audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ngrambe 1. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui observasi kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II. Dalam observasi kondisi awal jumlah siswa keseluruhan 24, yang tuntas 2 anak atau 10%. Dalam proses pembelajaran siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 anak atau 54,16%. Dalam proses pembelajaran siklus II jumlah siswa yang mampu tuntas 19 anak atau 79,16%. Dengan pendekatan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran *dribbling* sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri Ngrambe 1, Tahun 2021.

Kata Kunci: *Audio Visual, Dribbling, Sepakbola*

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan merupakan kegiatan olahraga di kenal dengan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pendidikan formal, mulai dari SD, SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi. Dalam melaksanakan tugasnya guru PJOK di harapkan dapat memiliki kreatifitas untuk meningkatkan

ketrampilan siswa melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, agar siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pendidikan yang ada di Indonesia yang bertujuan untuk memebentuk dan aspek kognitif, afektif dan psikomotor seseorang. Sepak bola adalah permainan beregu

yang

dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang (Suharsono, 1982 : 79).

Permainan sepak bola merupakan permainan yang sering dilakukan oleh kalangan anak kecil ataupun orang dewasa dan dapat di jumpai di kota-kota besar maupun desa. Permainan sepak bola ini merupakan permainan olahraga beregu yang di mainkan 11 orang di tiap regunya. sepak bola dimainkan di suatu lapangan yang rata dengan bentuk segi Panjang. pada kedua ujung tengah terdapat gawang yang saling berhadapan. permainan ini juga diawasi oleh wasit dan dibantu oleh dua wasit penjaga garis. Cabang olahraga ini di mainkan beregu yang pelaksanaannya dilakukan oleh 2 tim. Jumlah pemainnya setiap tim 11 orang termasuk penjaga gawang. Setiap permainan boleh memainkan bola dengan seluruh anggota badan kecuali dengan lengan dan tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan ketrampilan kaki, kecuali penjaga gawang yang di perbolehkan menggunakan tangan pada saat di areanya sendiri atau di daerah kotak penalty. Permainan ini dilakukan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk persegi panjang yang panjangnya 100 meter sampai 110 meter dan lebarnya 64 meter sampai 75 meter. Pada kedua garis batas lebarnya lapangan (garis gawang) di tengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang saling berhadapan. Dalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya terbuat dari kulit. Masing-masing tim menempati separuh lapangan, permainan di pimpin oleh wasit dan di bantu oleh asistennya 2 orang sebagai penjaga garis. Pelaksanaan permainan sepak bola di lakukan 2 babak selama 2x 45 menit. Tujuan masing-masing kesebelasan adalah berusaha memasukan bola ke dalam gawang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke gawang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik, Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar.

Konsep pembelajaran menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya

meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Istilah media pembelajaran hanyalah berkisar guru, kapur tulis, dan buku paket. Sekarang ini media pembelajaran lebih cenderung dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Reiser and Dempsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, *handaout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet,

dan konferensi video interaktif (Scanlan: 1, 2012).

Media audio visual merupakan media yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain lain. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digukan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengeliatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat di salurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mangeandalkan baik pengelihatn maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain lain

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah salah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Asyad (2011: 31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linear.
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme atau kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu pula media

audio visual yang juga ada kelebihan serta kekurangannya. Arsyad (2011: 49-50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Kelebihan media audio visual :
- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
 - 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
 - 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif.
 - 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
 - 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
 - 6) Film dan video dapat ditunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
 - 7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat di tampilkan dalam satu atau dua menit.
- b) Kelemahan media audio visual:
- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
 - 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin di sampaikan melalui film tersebut.

Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan di produksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*), penelitian dilakukan secara *kolaboratif* antara peneliti dan siswa. Peneliti ini berperperan sebagai guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1.) Observasi

Pada teknik observasi ini, penelitian akan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti seperti pengamatan proses pembelajaran.

2.) Wawancara

Wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas V SD Negeri Ngrambe 1. Dengan menyiapkan beberapa pertanyaan dan konsultasi kepada guru mata pelajaran Olahraga.

3.) Tes

Pada teknik ini, Peneliti mengumpulkan nilai yang akan di lakukan dengan tes praktek untuk mengukur seberapa jauh siswa melakukan dribbling sepak bola.

Peneliti menggunakan triangulasi untuk pengecekan keabsahan data, Sebagaimana dalam penelitian kualitatif, dalam PTK juga terhadap unsur subjektivitas. Salah satu upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas tersebut adalah menggunakan triangulasi.

Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif, karena penelitian ini berbentuk deskriptif, maka digunakan table frekwensi dengan rumus.

Tabel 1 KKM Penjas SD Negeri Ngrambe 1

Indikator	Deskriptor			
Sikap permulaan	4	3	2	1
Sikap perkenaan	4	3	2	1

Sikap akhir	4	3	2	1
-------------	---	---	---	---

Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan intake siswa sedang, maka nilai KKM :

$$KKM = \frac{\text{indikator 1} + \text{indikator 2} + \text{indikator 3}}{\text{jumlah deskriptor}} \times 100$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui indikator ketuntasan hasil belajar teknik dasar drbbling siswa selama penelitian berlangsung, Maka di analisa ketuntasan secara individual. Pembelajaran akan tuntas apabila siswa dari suatu kelas mendapat nilai minimal 75 sesuai dengan KKM.
2. Aktivitas belajar siswa di katakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari minimum aktivitas belajar siswa berkategori baik.
3. Prosentase hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

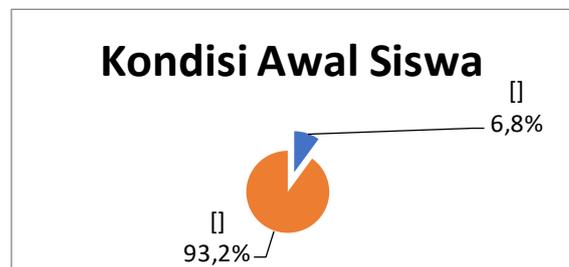
Kondisi awal dari observasi dan tes ketrampilan gerak dasar siswa pada saat pembelajaran *dribbling* sepakbola. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar ketrampilan siswa dalam melakukan *dribbling* sepakbola. Dari rangkaian gerakan sebelum di berikan tindakan tindakan berupa pendekatan audio visual dan pembelajaran yang akan dilakukan.

Tabel 1 Hasil Observasi Kondisi Awal Dribbling Sepakbola

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
----	-----------	--------------	------------

1.	Tuntas	2	6,8%
2.	Tidak Tuntas	22	73%
3.	Nilai KKM	1	3,4%
4.	Nilai Terendah	5	16,8%
Rata-Rata		59,5	

Tabel diatas menunjukkan hasil evaluasi pembelajaran *dribbling* sepakbola sebelum menggunakan pendekatan audio visual diperoleh nilai tetinggi 78, sedangkan nilai terendah 40 nilai rata-rata nya 56,9. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 22 anak (73%) dan yang mencapai KKM 2 anak (3,4%).



Gambar 4.1 Observasi Kondisi Awal Siswa

Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sebagian besar siswa dalam melakukan *dribbling* sepakbola masih rendah. Untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dalm pembelajaran pendekatan melalui audio visual akan dilakukan tindakan berupa model pembelajaran lewat video yang akan ditayangkan pada saat pembelajaran di kelas. Siklus I

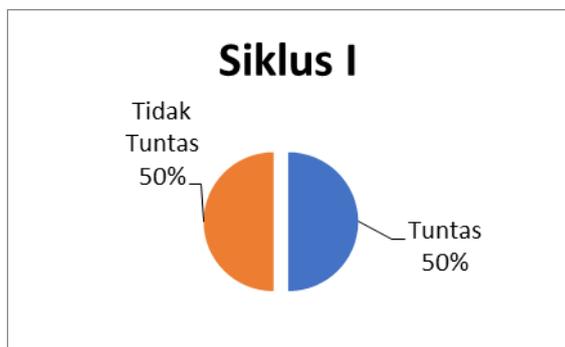
Observasi terhadap siswa ini berpedoman pada instrument yang telah disusun. Keberhasilan siswa terhadap siklus I ini belum menunjukkan hasil yang bagus, masih banyak siswa yang belum mempersiapkan materi sebelum pembelajaran di mulai selain itu pada saat pembelajaran masih ada juga

yang kurang aktif dan tidak memperhatikan pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang enggan memberikan pertanyaan atau pendapat, hanya beberapa saja yang dapat menerima pelajaran dengan baik.

Tabel 2 Hasil Observasi Pembelajaran Siswa Siklus I

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	15	50% 750
2	Tidak Tuntas	11	36,7% 403,7
3	Nilai Tertinggi (KKM)	2	6,6% 13,2
4	Nilai Terendah	2	6,6% 13,2
Rata-Rata		69,95%	

Tabel diatas menunjukkan hasil evaluasi pembelajaran *dribbling* melalui pendekatan audio visual siklus I diperoleh nilai tertinggi 77. Nilai terendah 55 nilai rata-ratanya 69,95. Sedang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM ada 15 anak (50%) dan yang mencapai KKM ada 15 anak (50%).



Gambar 4.2 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Siklus II

Keberhasilan siswa terhadap siklus II ini sudah menunjukkan hasil yang membaik, banyak siswa yang sudah mempersiapkan materi sebelum pembelajaran di mulai, selain itu pada saat pembelajaran juga sudah

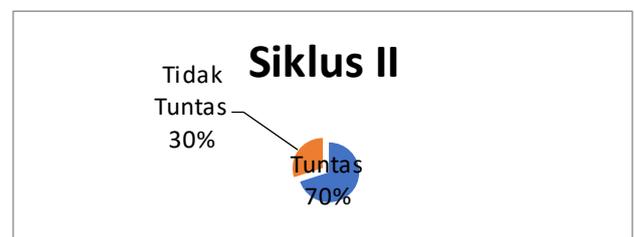
lumayan banyak yang aktif dan hampir semua memperhatikan pembelajaran. Adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II banyak siswa yang aktif memberikan pertanyaan atau pendapat, dan disiklus II ini situasi pembelajaran sudah mulai kondusif dan tertib.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II siswa

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	21	70%
2.	Tidak Tuntas	6	20%
3.	Nilai Tertinggi (KKM)	1	3,3%
4..	Nilai Trendah	2	6,7%
Rata-Rata		73,58%	

Dari hasil tes *dribbling* sepakbola pada siklus II menunjukkan sebagian besar siswa dari 30 anak 21 diantaranya sudah berhasil atau tuntas (70%) dan hanya 9 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar (30%). Dengan nilai rata-ratanya (75,58).

Dari tabel 4.3 ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3 ketuntasan belajar siswa siklus II

Dari tabel diatas, dilihat adanya peningkatan yang membaik pada ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran *driibling* melalui pendekatan audio visual yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *dribbling* sepakbola melalui pendekatan audio

visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa alam mata pelajaran penjsekes khususnya pada pelajaran bola besar (sepokbola) pada kelas V SD Negeri Ngambe 1 Ngawi.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan, ada dua siklus yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran untuk menyelesaikan prmasalahan yang terjadi. Pada tiap siklus yang akan dilaksanakan masing-masing menggunakan pendekatan yang sama yaitu audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui adanya proses peningkatan maka evaluasi dilaksanakan dengan cara observasi dan tes unjuk kerja dalam melakukan *dribbling* sepakbola pada setiap siklus meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya setelah observasi adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, refleksi serta pengamatan tindkan.Deskripsi perkembangan hasil belajar siswa melalui pendekatan audio visual pada pelajaran *dribbling* sepakbola kelas V SD Negeri Ngrambe ini disajikan dalam tabel dan grafik ketuntasan belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Dribbling Sepakbola Dari Kondisi Awal Hingga Ke Siklus I Dan Sillus II

No	Kegiatan Pembelajaran	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Kondisi Awal	2	6,7%	28	92,3%
2.	Siklus I	15	50%	15	50%
3.	Siklus II	21	70%	9	70%

Tabel diatas menunjukkan adaya peningkatan tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa dari kondsi awal hingga ke siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal siswa yang mampu tuntas hanya 2 siswa saja (6,7%) sedngkan yang belum tuntas ada 28 siswa (92,3%). Meeningkat pada siklus I siswa yang mampu tuntas dalam belajar menjadi 15 siswa (50%) dan yang belum tuntas 15 siswa (50%). Dan di skilus II siswa yang tuntas menningkat

menjadi 21 siswa (70%) dan yang belum tuntas menurun hanya 9 siswa saja (30%).

Dari tabel 4.4 Dapat Digambarkan Lebih Jelas Tentang Peningkatan Ketuntasan Belajar siswa pada grafik dibawah ini

Grafik 1 Ketuntasan Belajar Siswa



Dari grafik 4.4 diatas dapat diketahui terdapat peingkatkan hasil belajar siswa dari kaondisi awal hingga ke siklus I dan siklus II, peningkatan tersebut begitu signifikan. Dari yang kondisi awalnya 6,7% ketuntasan belajarnya siswa meningkat menjadi 50% atau bertambah 13 siswa, sedangkan di siklus II terdepat kenaikan juga terhadap hasil belajar siswa yaitu meningkatnya sebesar 21% atau bertambah 6 siswa yang mampu menuntaskan belajarnya, naming sisanya belum tuntas.

Perolehan nilai masing-masing siswa dari setiap pembelajaran selalu terjadi peningkatan rat-rat kelas, dapat dilihat dari pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 peningkatan hasil belajar siswa

No	Kegiatan Pembelajaran	Perolehan Nilai		
		Trtinggi	Terendah	Rata-Rata
1.	Konisi awal	75	50	59,53
2.	Siklus I	77	55	69,95
3.	Siklus II	78	58	73,58

Dari data tabel 4.5 di atas dapat dilihat perolehan nilai rata-rata kelas yang selalu meningkat dari tiap kegiatan pembelajaran

muali dari kondisi awal yang hanya 59,53 meningkat di siklus I menjadi 69,95 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 73,58 dengan perolehan nilai tertinggi 78 dan terendah 58.

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas pembelajaran terlihat bahwa siswa menjadi fokus serta tidak jenuh pada saat pembelajaran tersebut. Presentase peningkatan aktivitas pembelajaran dari kondisi awal 10% dan meningkat di siklus I menjadi 50%, lalu meningkat kembali di siklus II mencapai 70%, adapun dari hasil temuan tersebut peneliti mendapatkan temuan-temuan sebagai berikut :

1. Kolaborasi terhadap guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran
2. Siswa lebih tertarik dan focus terhadap pembelajaran menggunakan audio visual
3. Kurangnya minat siswa terhadap olahraga sepakbola terutama pada siswa perumpuan

Pembahasan

Berdasarkan temuan dan refleksi selama siklus pertama dan siklus kedua, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola ternyata sangat efektif saat melakukan pembelajaran penjasokes penggunaan audio visual tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta pemahaman yang lebih terhadap materi pembelajaran.

Dari 30 siswa hanya ada 9 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Peneliti dapat mengungkap ketidakberhasilan perbaikan pembelajaran itu karena siswa tersebut sulit menerima pembelajaran yang di terangkan, serta factor kesehatan yang tidak mendukung.

Aktifitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II hal ini dibuktikan dengan hasil yang diperoleh siswa dalam dalam observasi terhadap siswa pada

siklus I dengan nilai yang lumayan baik, dan pada siklus II aktifitas siswa sudah mengalami peningkatan dengan nilai yang sangat baik. Melihat dari data tersebut maka pembelajaran melalui audio visual mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai siswa yang meningkat baik dari hasil belajar siklus I maupun Siklus II yang mengalami peningkatan serta mencapai nilai KKM, yaitu 75.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Penerapana model pembelajaran melalui audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ngrambe 1 Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi Tahun 2021. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui tes, siklus I dan Siklus II. Siswa yang ikut dalam proses pembelajaran yaitu 25 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 siswa atau 79,16%. Melalui pendekatan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran teknik *Dribbling* pada siswa kelas V SD Negeri Ngrambe 1 Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021.

Saran

Bertolak dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada hal yang perlu dipertimbangkan dan disarankan, yaitu :

1. Sangat perlunya memerhatikan kemampuan awal siswa sebelum mengadakan pembelajaran agar dapat memilih tindakan yang tepat bagi siswa pada saat pembelajaran, karena salah satu penyebab tidak berhasilnya pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kurangnya pengetahuan untuk

memilih yang akan digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pegajar.

2. Aktifitas belajar siswa sangat perlu diperhatikan untuk memfokuskan siswa pada pembelajaran
3. Kepada mahasiswa Penjaskesrek STKIP MODERN NGAWI yang ingin melakukan penelitian selanjutnya ,hendaknya dijadikan sebagai bahan rujukan bagi para peneliti selanjutnya dengan tema yang hamper sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Luxbacer, J. 2004. *Soccer Steps To Success*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsono. 1982. *Hakekat Permainan Sepak Bola*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Syaiful Sagala, (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo