

HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAKBOLA MENGGUNAKAN PENDEKATAN AUDIO VISUAL

Ajiek Wisnu Wardhana

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

Email: ajiekww@gmail.com

Aba Sandy Prayoga

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

Email: abasandiprayoga@stkipmodernngawi.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dribbling di SD Negeri Beduri Ponorogo dan mengetahui apakah audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik dribbling siswa SD Negeri Beduri Ponorogo 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 Beduri Ponorogo. 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 Beduri Ponorogo, Tahun 2020.

Kata Kunci : *Audio Visual, Dribbling, Sepakbola*

PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan jasmani adalah menurut undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, seta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Secara umum di kemukakan oleh Bucher (1983) yaitu “Pendidikan jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses pendidikan secara menyeluruh, Bidang dan sasaran yang di usahakan adalah perkembangan jasmani, mental, emosional,

dan sosial bagi warga Negara yang sehat, melalui medium, kegiatan jasmani secara efisien, meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (performance) kemampuan belajarnya dan

kesehatannya”.

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. Permainan sepak bola ini tidak memakan biaya yang banyak dan dapat di laksanakan di tempat

terbuka sekalipun bukan lapangan sebenarnya. Cabang olahraga ini di mainkan beregu yang pelaksanaannya dilakukan oleh 2 tim. Jumlah pemainnya setiap tim 11 orang termasuk penjaga gawang. Luxbacher (2012:25) menyatakan bahwa sepak bola di mainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 1 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukan ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola (Abdul Rohim, 2008:1.3).

Sepak bola merupakan olahraga permainan, untuk itu supaya dapat bermain dengan baik dan benar maka kemampuan dasar bermain sepak bola harus di ketahui, di mengerti dan di pelajari terlebih dahulu. Oleh karena itu, seorang pemain harus menguasai ketrampilan dasar bermain sepak bola yang meliputi : stop ball (menhentikan bola), shooting (menendang bola ke gawang), passing (mengumpan bola), heading (menyundul), dan dribbling (menggiring bola). Khusus dalam tehnik dribbling (menggiring bola) pemain harus menguasai tehnik tersebut dengan baik, karena tehnik dribbling sangat berpengaruh terhadap permainan para pemain sepak bola. Sudjarwo,dkk. (2005:25) Menyatakan bahwa penerapan dan penguasaan kemampuan dasar tersebut merupakan salah satu landasan yang sangat penting agar dapat meningkat dalam bermain sepak bola.

Kemampuan dalam menguasai tehnik dasar menggiring bola mutlak diperlukan oleh seorang pemain yang baik, karena dribble atau menggiring bola termasuk skill individu yang mesti di kuasai oleh setiap pemain.

Ketika dalam permainan kamu tidak mendapatkan teman yang dapat di oper, kamu harus menggiring atau men-dribble bola tersebut. Begitu juga ketika kalau kamu

memberikan operan yang menyebabkan offside, kamu mungkin saja harus menggiring bola sendiri.

Prinsip-prinsip menngiring bola tidak selalu dilakukan oleh pemain sepak bola, akan tetapi hanya dilakukan pada saat yang menguntungkan, yaitu saat bebas dari lawan. Sunarta, (dalam Gifford, 2009:11) mengatakan bahwa menggiring bola harus menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Bola di dalam penguasaan pemain, tidak mudah direbut lawan dan bola selalu terkontrol, 2) Di depan pemain terdapat daerah kosong artinya bebas dari lawan, 3) Bola digiring dengan kaki kanan atau kaki kiri, tiap langkah kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola ke depan, jadi bola didorong bukan di tendang. Irama sentuhan pada bola tidak mengubah irama langkah kaki, 4) Pada waktu menggiring bola pandangan mata tidak boleh selalu pada bola saja, akan tetapi harus pula memperhatikan atau mengamati situasi sekitar dan lapangan atau posisi lawan maupun posisi kawan, 5) Badan agak condong ke depan, gerakan tangan bebas seperti pada waktu lari biasa.

Kegunaan tehnik menggiring bola dalam permainan sepak bola, sangat penting untuk saat-saat memperoleh situasi yang sulit. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan. Pemain dapat terkenal oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik, (Sucipto, 2000: 28).

Hakikat Pembelajaran

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.

Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan

bentuk jamak “medium” yang secara harifah berarti “perantara” sumber pesan dengan penerima pesan. Heinich (1993) mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak. Komputer dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode.

Media pembelajaran ini salah satu komponenn proses belajar mengajar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso (2005: 458) bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengeliatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat di salurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mangedankan baik pengeliatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain lain. Sementara Asra (2007: 5-9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar, seperti film bersuara, video, televise, dan sound slide.

Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan

bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara (sound slide).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (sound slide) 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:

- a) Mereka biasanya bersifat linear.
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme atau kognitif.
- f) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

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.

Dalam penelitian ini 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 Beduri. 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 munggunakan 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.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang di gunakan anatara lain berupa triangulasi sumber data dan triangulasi model pengumpulan data. Dalam memperoleh data yang valid tentang rendahnya kualitas pembelajaran di SD Negeri Beduri Ponorogo, peneliti tidak hanya melakukan observasi, tetapi melakukan wawancara dengan guru penjaskes dan siswa kelas V, mengadakan tes (pretest dan post test) dan membuat catatan lapangan untuk melengkapi data yang tidak terekam dalam instrument pengumpulan data.

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 3.2 KKM Penjas SD Negeri Beduri

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 :

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

Dari uraian di atas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu.

Kriteria Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

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.

Aktivitas belajar siswa di katakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari minimum aktivitas belajar siswa berkategori baik.

Prosentase hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

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

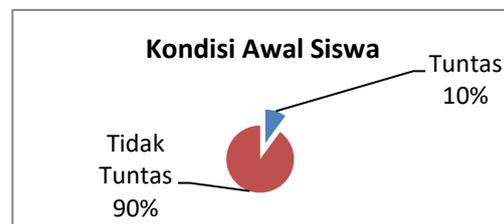
audio visual dan pembelajaran yang akan dilakukan.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kondisi Awal Dribbling Sepakbola

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	2	10%
2.	Tidak Tuntas	22	90%
3.	Nilai KKM	1	5%
4.	Nilai Terendah	4	20%
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 59,5. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 22 anak (90%) dan yang mencapai KKM 2 anak (10%).

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.

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 tindakan.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Pembelajaran Siswa Siklus I

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	13	54,16%
2	Tidak Tuntas	11	45,84%
3	Nilai Tertinggi (KKM)	2	10%
4	Nilai Terendah	2	10%
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 11 anak (45,84%) dan yang mencapai KKM ada 13 anak (54,16%).

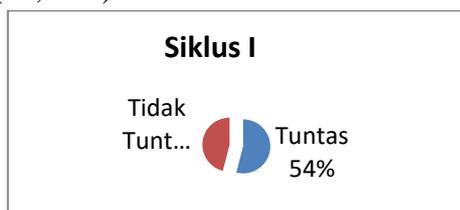


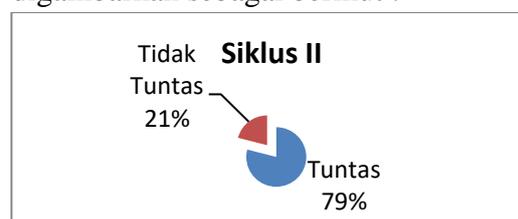
Table 4.3 Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II siswa

No	Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	19	79,16%
2.	Tidak Tuntas	5	20,84%
3.	Nilai Tertinggi (KKM)	1	5%

4.	Nilai Trendah	2	10%
Rata-Rata		73,58%	

Dari hasil tes *dribbling* sepakbola pada siklus II menunjukkan sebagian besar siswa dari 24 anak 19 diantaranya sudah berhasil atau tuntas (79,16%) dan hanya 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar (20,84%). Dengan nilai rata-ratanya (75,58).

Dari tabel 4.3 ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan sebagai berikut :



Pemeriksaan Keabsahan Data

Merujuk terhadap bab III tentang keabsahan data menggunakan metode triangulasi dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara yang dilakukan dengan guru menemui hasil sebagai berikut.

1. Hasil data observasi yang dilakukan oleh peneliti hasil belajar *dribbling* sepakbola di SD Negeri Beduri menemui hasil yang kurang.
2. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru penjas di SD Negeri Beduri tersebut dalam materi *dribbling* sepakbola siswa belum menguasai tehnik *dribbling* yang baik dan benar.

C. Analisi Data

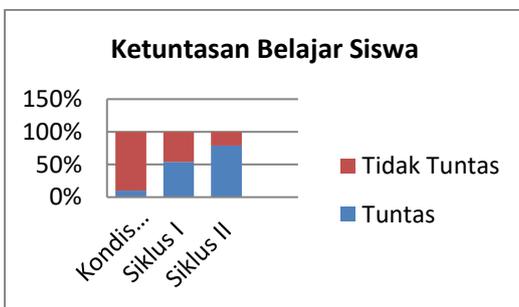
Dari deskripsi tiap siklus diatas, maka dilakukan analisis data tingkat keberhasilan dari observasi kondis awal ke siklus I dan siklus II. Untuk lebih detailnya deskripsi perkembangan hasil belajar siswa melalui pendekatan audio visual pada pelajaran *dribbling* sepakbola kelas V SD Negeri Beduri Ponorogo. Dibawah ini tabel dan grafik ketuntasan belajar siswa :

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

No	Kegiatan Pembelajaran	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Kondisi	2	10%	22	90%

	Awal				
2.	Siklus I	13	54%	11	45%
3.	Siklus II	19	79%	5	20%

Tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa dari kondisi awal hingga ke siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal siswa yang mampu tuntas hanya 2 siswa saja (10%) sedangkan yang belum tuntas ada 22 siswa (90%). Meeningkat pada siklus I siswa yang mampu tuntas dalam belajar menjadi 13 siswa (54,16%) dan yang belum tuntas 11 siswa (45,84%). Dan di skilus II siswa yang tuntas menningkat menjadi 19 siswa (79,16%) dan yang belum tuntas menurun hanya 5 siswa saja (20,84%).



Gambar 4.4 Peningkatan Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Dari Kondisi Awal Hingga Siklus I Dan Siklus II

Dari grafik 4.4 diatas dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari kaondisi awal hingga ke siklus I dan siklus II, peningkatan tersebut begitu signifikan. Dari yang kondisi awalnya 10% ketuntasan belajarnya siswa meningkat menjadi 45% atau bertambah 11 siswa, sedangkan di siklus II terdapat 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 4.5 peningkatan hasil belajar siswa
No Kegiatan Pembelajaran Perolehan Nilai

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.

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 penjaskes.penggunaan audio visual tersebut mampu meningktakan hasil belajar siswa, serta pemahaman yang lebih terhadap materi pembelajaran.

Dari 24 siswa hanya ada 5 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Peneliti dapat mengungkap ketidakberhasilan perbaikan pembelajaran itu karena siswa tersebut sulit menerima pemebelajaran 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.

Kesimpulan

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

Penerapan model pembelajaran melalui audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas v SD Negeri Beduri Ponorogo. 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 Beduri Ponorogo, Tahun Ajaran 2019/2020.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bertolak dari hasil penelitian dan kesimpulan, maka ada hal yang perlu dipertimbangkan dan disarankan, yaitu :
2. Sangat perlunya memerhatikan kemampuan awal siswa sebelum mengadakan pembelajaran agar dapat memilih tindakan yang tepat bagi siswa pada saat 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.
3. Aktifitas belajar siswa sangat perlu diperhatikan untuk memfokuskan siswa pada pembelajaran
4. 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

Abdul, Rohim. (2008). *Bemain Sepakbola*.
Semarang : CV Aneka Ilmu.

Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
Jakarta.

Bucher, Charles A. (1983). *Foundation Of Physichal Education And Sport*.
Missouri : CV Mosby Company.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tetang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Luxbacher, A. Joseph. 2012. *Sepak Bola*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.

Remmy Mochtar. (1992). *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta : Dirjendikti Proyek pembinaan Tenaga.

Rusman. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

Sudjarwo, & dkk. (2005). *Permainan Sepakbola*. Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.

Syaiful Sagala, (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta.