

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Melalui Variasi Pembelajaran Dengan Media Audiovisual

Jeri Franda Tarigan¹, Devi Catur Winata², Suhariani³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Indonesia

Email : devicaturwinata@stokbinaguna.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggiring bola dengan menggunakan penerapan variasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020 Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan agustus 2019. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik menggiring bola masih rendah. Dari 30 orang siswa terdapat 10 orang (33%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 20 orang (66%) telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,97. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 30 orang siswa terdapat 26 orang (87%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 orang (13%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,16. Berdasarkan hal itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui Penerapan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas VII SMP Swata Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: Metode Problem Based Learning, Forehand lob

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in learning outcomes of dribbling by using the application of learning variations in class VIII students of SMP Private Amal Luhur Medan in the academic year 2019/2020. When the research was conducted in August 2019. It is seen that the students' initial ability in performing dribbling techniques is still low. Of the 30 students, 10 (33%) did not complete learning, while 20 (66%) had completed learning. With the average value of student learning outcomes is 60.97. Whereas in cycle II it can be seen that the students' ability to test classical learning outcomes has increased. Of the 30 students there were 26 students (87%) who had achieved mastery learning, while 4 (13%) had not yet achieved mastery learning. With an average value of student learning outcomes is 80.16. Based on this, it can be concluded that learning through the application of learning variations can improve learning outcomes in dribbling in class VII students of SMP Swata Amal Luhur Medan in the 2019/2020 academic year.

Keywords: Problem Based Learning Method, Forehand lob

PENDAHULUAN

Salah satu ketidakberhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidak mampuan untuk memilih

metode yang di gunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajaran. Suksesnya seseorang dalam pelajarannya adalah sebagian hasil kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi karena metode (teknik) mengajar dan belajar yang tepat, dan sebagian lagi karena lingkungan (Karo Karo dkk, 2020). Suatu pernyataan yang jelas dari pada tujuan-tujuan yang akan merupakan dasar pokok untuk pemilihan metode dan bahan pengajaran serta pemilihan alat-alat untuk menentukan apakah pengajaran itu telah berhasil. Banyak kendala yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran saat proses belajar mengajar dikelas, diantara kendala tersebut adalah aplikasi metode pembelajaran diajarkan dengan alokasi waktu yang tersedia pada kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan intelektual, emosiaonal dan keterampilan motorik siswa. Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat mendukung kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik, akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap mata pelajaran. Mata pelajaran olahraga yang terkandung dalam pendidikan jasmani ditata sedemikian rupa, sehingga melalui suatu aktivitas jasmani atau permainan yang menarik akan dapat menjadikan kondisi fisik yang baik bagi siswa-siswi. Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar permainan sepak bola.

Keberhasilan proses kegiatan belajar-mengajar pada pembelajaran penjas dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru yang menjadi sentral perhatian tidak akan lepas dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan. Termasuk di dalamnya adalah mengenai kesiapan dalam mengajar, perencanaan yang baik, pengetahuan dan keterampilan guru, faktor kelengkapan sarana dan prasarana, faktor kurikulum serta faktor lingkungan mengajar.

Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan bantuan media. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. (Munawar, A. A., & Hendrawan, D, 2019), (Rinaldi Aditya, Filli Azandi, & M, B. A, 2020).

Berdasarkan observasi penulis di SMP Swasta Amal Luhur Medan. Sekolah ini memiliki peralatan olahraga yang lengkap dan lapangan yang sangat luas. Kegiatan intra dan ekstrakurikuler SMP Swasta Amal Luhur Medan tergolong baik, banyak siswa yang mempunyai prestasi di bidang akademik, semua itu ditunjang oleh guru-guru yang berkualitas. Kegiatan ekstrakurikuler SMP Swasta Amal Luhur Medan juga bermacam-macam seperti: olahraga, kesenian, dan PRAMUKA. Ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMP Swasta Amal Luhur Medan antara lain: bola kaki, tenis meja dan lain-lain.

Pada saat jam pelajaran pendidikan jasmani materi pelajaran olahraga permainan bola besar pokok bahasan sepak bola di kelas VIII, terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran sepak bola berlangsung banyak siswa yang terlihat kurang termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Kondisi proses pembelajaran selama ini dilakukan di lapangan sepak bola tidak jauh dari sekolah, memakai lima bola, para siswa

diharuskan menguasai materi yang disampaikan guru, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran pendidikan jasmani khusus nya menggiring bola pada permainan sepak bola. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan agar tercipta kondisi dan kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan siswa tidak mengalami kesulitan dan mampu mencapai sasaran belajar maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain : faktor tenaga pengajar, metode pengajaran, media/alat dan fasilitas olahraga.

Data yang diperoleh dari guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dari 25 siswa yang ada di kelas VIII-a ada 5 siswa (20%) yang memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 20 siswa (60%) yang belum memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang belum memperoleh KKM adalah siswa yang belum memahami cara menggiring bola dalam sepak bola yang benar juga sikap awal dan akhir siswa dalam melakukan menggiring bola sesuai dengan peraturan yang ada.

Namun nilai itu belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara klasikal yang diterapkan sekolah yaitu 85% dari keseluruhan siswa. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada KKM yang diterapkan disekolah untuk pelajaran Pendidikan Jasmani adalah 75. Belum diketahui secara pasti apa penyebabnya, apakah karena jam pelajaran yang singkat (hanya dua kali pertemuan), materi yang terlalu sulit, metode pengajaran yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang cocok, atau hal-hal lain yang dialami siswa.

Kenyataan tersebut menggambarkan ketidak sesuaian pembelajaran dengan prinsip pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya harus disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa, serta mempertimbangkan hal-hal, seperti: (1) tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa; (2) pengaruh pembelajaran terhadap mental dan psikologi siswa; (3) PENJASORKES adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media pembelajaran, termasuk didalamnya materi pembelajaran menggiring bola. Jadi pembelajaran ini untuk membelajarkan siswa, dan agar dapat terlaksana dengan baik, maka variasi pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, yakni siswa itu sendiri.

Keberhasilan dalam suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor antara lain, siswa, guru ,metode pembelajaran, sarana dan prasarana, lingkungan, dan suasana pembelajaran maka guru dituntut untuk melakukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa khususnya siswa kelas VIII SMP. Melihat kondisi belajar tersebut ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar passing atas dalam permainan sepak bola sehingga siswa tersebut dapat melakukan permainan sepak bola dengan baik dan hasil belajar yang akan dicapai akan maksimal. Salah satunya adalah melalui variasi pembelajaran sehingga dengan melakukan siswa tidak merasa kesulitan dengan melakukan teknik dasar menggiring bola dalam permainan sepak bola dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

Dari latar belakang tersebut penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar menggiring bola dalam Permainan Sepak Bola Melalui Variasi Pembelajaran dengan menggunakan Media audio Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan Tahun Ajaran 2010/2020”.

METODE PENELITIAN

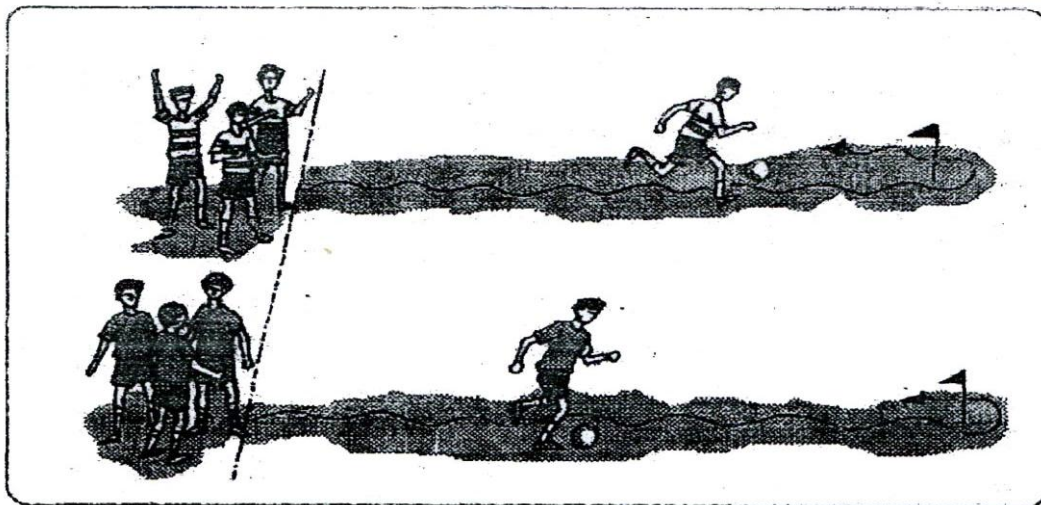
Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Swasta Amal Luhur Jalan Amal Luhur No. 116 Medan, Kecamatan Medan Helvetia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-a SMP Swasta Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 25 orang siswa yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Sesuai permasalahan dan tujuan penelitian yang diuraikan sebelumnya, bahwa penelitian bermaksud untuk mengetahui informasi peningkatan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepak bola melalui variasi pembelajaran kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan di dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran pengamatan tes hasil menggiring bola pada permainan sepak bola berdasarkan kurikulum pendidikan jasmani SMP kelas VIII.

Untuk mendapatkan hasil proses menggiring bola maka ditentukan suatu bentuk test kemampuan *dribbling*. Tahapan Pembelajaran Test Kemampuan Menggiring Bola

1. Test menggiring bola melewati rintangan cones/tiang
2. Tujuan Pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola.
3. Kegiatan siswa dalam belajar sepak bola, seperti : Menggiring bola.
4. Alat dan fasilitas : 1. Bola kaki, 2. Pluit, 3. Cones/Tiang, 4. Lapangan, 5. Stop Watch.



Gambar 1. Test *Dribbling*

Keterangan :

1. Sampel berdiri di belakang garis start.
2. Sampel menggiring bola sampai batas yang ditentukan yaitu 15 meter pulang pergi.
3. Petunjuk pelaksanaan menggiring bola adalah sebagai berikut
 - a. Pada aba-aba
 - b. Siap berdiri dibalekang garis start dengan bola dalam penguasaan kaki.

- c. Pada aba-aba ya test mulai menggiring bola ke arah garis yang telah ditentukan dan kembali sampai ia melewati garis finish.
- d. Bila keluar dalam menggiring bola, ia harus memperbaikinya tanpa menggunakan anggota badan selain kaki ditempat kesalahan terjadi.
- e. Bola digiring dengan kaki kanan dan kaki kiri secara bergantian atau paling tidak salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Aspek penilaian dan besaran jumlah yang diperoleh dari setiap item disesuaikan berdasarkan kriteria-kriteria yang telah dibuat, dimana jumlah skor tertinggi adlah 4 dan terendah 1. Dan total maksimum dari semua item adalah 12. Aspek penilaian dan besar skor yang diperoleh dari setiap item disesuaikan berdasarkan kriteria-kriteia yang telah dibuat.

Analisa data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap diantaranya :

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyerdehanakan dan mentranformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan siswa dalam pelaksanaan tes dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Paparan Data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar, Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan intake siswa sedang, maka nilai KKMnya adalah :

Tabel 1. Indikator Penilaian

Indikator	Diskriptor			
Sikap Permulaan	4	3	2	1
Gerak Pelaksanaan	4	3	2	1
Gerakan <i>Foolow Through</i>	4	3	2	1

$$KKM = \frac{\text{indikator 1} + \text{indikator 2} + \text{indikator 3} + \text{Indikator 4}}{\text{Jumlah Deskriptor (12)}} \times 100$$

Keterangan :

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

F : Frekwensi sampel yang diperoleh

N : Jumlah sampel seluruhnya (12)

Dengan kriteria :

$0\% \leq KKM \leq 74\%$ = Siswa belum tuntas dalam belajar

$75\% \leq KKM \leq 100\%$ = Siswa sudah tuntas dalam belajar

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

apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang } kkm \geq 75}{\text{Banyak siswa keseluruhan}}$$

Keterangan:

PKK = Presentasi Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika di kelas telah tercapai 85% secara klasikal yang telah mencapai presentase penilaian dengan nilai KKM ≥ 75 maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SMP Swasta Amal Luhur Medan. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan mendapatkan data awal yang bertujuan untuk melihat dan merumuskan masalah yang diperoleh dari hasil data awal yang dilakukan.

Tabel 2. Deskripsi Data Awal Menggiring Bola

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70 (Tidak Tuntas)	20	66%
2	≥ 70 (Tuntas)	10	33%

Berdasarkan tabel deskripsi Data Awal menggiring bola dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran menggiring bola belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Dari 30 siswa yang menjadi Subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 10 siswa (33%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 20 orang siswa (66%) belum memiliki ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,8.

Berdasarkan gambaran yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa kelemahan yakni pembelajaran di dominasi oleh guru, karena tidak diberikan nya game atau permainan atau pun variasi pembelajaran dengan media *audiovisual* yang mendukung materi pelajaran, sehingga kurang terjadinya komunikasi antar siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, sehingga hal ini dapat menimbulkan kebosanan pada siswa akibatnya sebagian besar siswa bersikap pasif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah Dengan demikian pembelajaran yang dilaksanakan dapat dikatakan belum efektif.

Tabel 3. Distribusi Hasil Belajar Menggiring Bola Siklus I

No	Nilai/Skor	F	%	S X F
1	58.0-68.0	10	34%	580
2	69.0-79.0	11	36%	759
3	80.0-89.0	9	30%	720
	Jumlah	30	100%	2059

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 20 siswa yang tuntas atau sekitar 66% dengan batas minimal 70 dari 25 orang siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sekitar 10 siswa atau sekitar 33%.

Penerapan variasi pembelajaran dengan media audiovisual ini ternyata efektif untuk meningkatkan hasil belajar menghentikan bola pada siswa kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan. Terbukti pada tabel hasil belajar siswa berikut ini dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan dari yang sebelum nya.

Tabel 4. Distribusi Hasil Belajar Menggiring Bola Siklus II

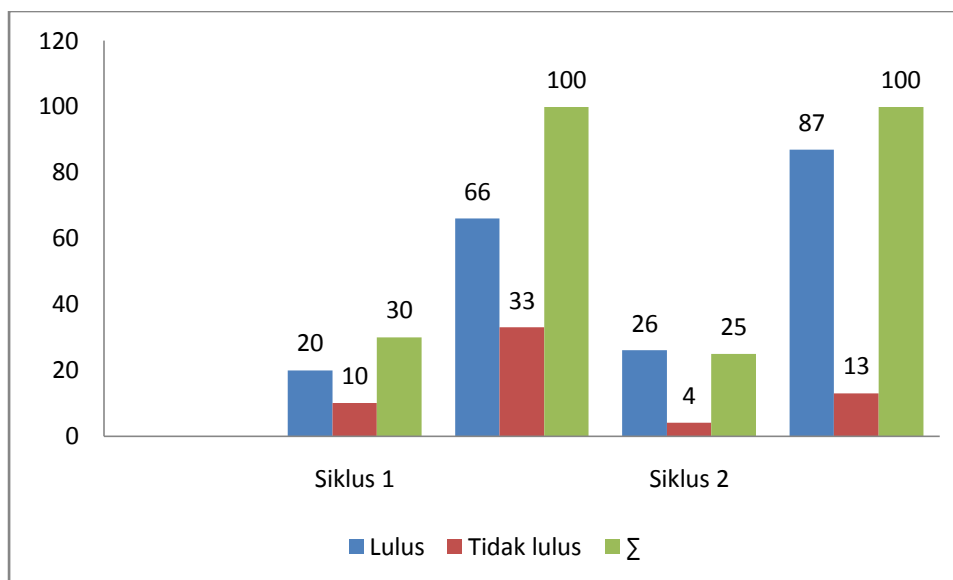
No	Nilai/Skor	F	%	S X F
1	66.0-68.00	4	13%	264
2	69.0-79.7	6	20%	414
3	80.7- 89.7	20	67%	1614
Jumlah		30	100%	2292

Peningkatan sebanyak 26 siswa yang lulus atau 87% dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan terjadinya Kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran menggiring bola dengan variasi pembelajaran peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, yaitu penerapan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada Permainan Sepak bola.

Tabel 5. Hasil penilaian Menggiring Bola

No	Kategori	Nilai kelulusan	Siklus 1		Siklus 2	
			F	%	F	%
1.	Lulus	> 70	20	66	26	87
2.	Tidak lulus	< 70	10	33	4	13
3.	Σ		30	100	25	100

Dilihat dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pada siklus 1 bahwa siswa yang lulus 20 (66%) siswa dan yang tidak lulus 10 (34%) siswa, pada siklus 2 terlihat peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang lulus berjumlah 26 (87%) dan yang tidak lulus berjumlah 4 (13%), jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar menggiring bola di lihat dari siklus 1 dibandingkan dengan siklus 2. Lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram histogram berikut ini:



Gambar 1. Histogram Perbedaan Setiap Siklus

Pembahasan

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keuntungan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan jalan memilih memakai media yang baik dan benar. Media yang dipilih dan diperkirakan cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan semata-mata untuk meningkatkan keefektifitasannya (Rafid Manjay Lubis, Iwan Saputra, 2019), (Nusufi, M. 2017). Oleh karena itu diharapkan peran serta lembaga pendidikan dan keguruan dalam menyiapkan tenaga-tenaga pendidik terutama guru yang akan memberikan pengajaran didalam dan diluar kelas, dalam artian pengajar harus mampu memilih dan menerapkan gaya pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar dikelas dan diluar kelas maupun belajar mandiri.

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada saat ini maupun yang akan datang (Atiq, D., & Hetami, M.Pd, M, 2019), Siregar, M., Akhmad, I., & Sunarno, A, 2019). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang telah ada sejak adanya manusia, dalam arti sejak adanya manusia telah ada pula usaha-usaha pendidikan dalam rangka memberikan didikan untuk dapat secara mandiri di dalam masyarakat luas, namun bentuk tujuan serta proses pendidikan dari periode ke periode selalu berbeda, tapi jelas mengarah kepada peningkatan kualitas proses belajar mengajar (Karo Karo dkk, 2020).

Sesuai dengan berbagai ketentuan-ketentuan diatas yang telah diutarakan dari berbagai ahli banyak hal penunjang dalam proses belajar mengajar. SMP Swasta Amal Luhur Medan yang merupakan salah satu lembaga yang diharapkan mampu menghasilkan

lulusan-lulusan yang handal dimata masyarakat, bangsa maupun negara. Melihat dengan apa yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dilokasi SMP Swasta Amal Luhur Medan dalam hal penunjang pencapaian belajar mengajar dari segi fasilitas-fasilitas olahraga yang ada disana bisa dibilang sudah cukup memadai untuk mempelajari cabang-cabang olahraga. Namun tidak semua proses belajar mengajar itu bisa tercapai dengan baik tanpa adanya pemilihan variasai mengajar yang dipilih oleh guru dalam mengajar siswa.

Audio dan *visual* ialah gabungan komponen-komponen yang saling melengkapi yang memproduksi suatu gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain. Perangkat pengajaran dengan media *audio visual* seperti radio, tape recorder, film bingkai, film rangkai, OHP (Overhead Projector), microfis, film, televisi dan video“. Kelebihan media-media ini adalah: 1. Materi pembelajaran dapat disebarkan kepada seluruh siswa secara serentak, 2. Perhatian siswa dapat dipusatkan pada satu materi tertentu, 3. Cocok untuk mengajarkan keterampilan, 4. Dapat ditampilkan berwarna sehingga menarik minat siswa, 5. Praktis dan menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang dan 6. Dapat merangsang dan memotivasi kegiatan siswa.

Bentuk tampilan media audio visual ini bisa di buka pada multimedia komputer yang memiliki kapasitas DVD-RW dan bisa juga di buka pada DVD player dan file data berekstensi combo format yang dirancang dan di desain pada kaset DVD pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan yang berbentuk gambar atau video yang bisa ditampilkan melalui multimedia komputer dan LCD. Jadi penggunaan media ini sangat memudahkan guru ataupun siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa dapat melihat dan mendengarkan secara langsung sehingga membangkitkan minat belajar siswa agar lebih termotivasi lagi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggiring bola dengan menggunakan penerapan variasi pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020 Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan agustus 2019. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, secara umum dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui variasi pembelajarandengan media audiovisual pendidikan jasmani menggiring bola pada siswa kelas VIII SMP Swasta Amal Luhur Medan. Pada siklus I siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran menggiring bola Sesuai dengan refleksi, dengan persentase ketuntasan 66% siswa yang lulus dan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 80 dengan persentase ketuntasan 87%. Berdasarkan hal itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui Penerapan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa kelas VII SMP Swata Amal Luhur Medan tahun ajaran 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiq, D., & Hetami, M.Pd, M. (2019). Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Trapping Sepak Bola Berbasis Bermain Untuk Atlet Pemula Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 4(1), 26-37. doi:<https://doi.org/10.22245/jpor.v4i1.11962>.
- Karo-Karo, A. A. P., Khairul Usman, Liliana Puspa Sari, Ratna Dewi, & Simangunsong, B. A. (2020). Result Of The Formation Of Student Characters In Full Day School. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 2(1), 43-50. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/98>.
- Karo Karo, A. A. P., M, B. A., Sari, I. E. P., Sihombing, H., & Sari, L. P. (2020). Effect of playing methods on the Dribble Ability of the Football Game. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 158–163. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i2.12566>.
- Munawar, A. A., & Hendrawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 1(1), 62-69. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/15>.
- Rafid Manjay Lubis, Iwan Saputra. (2019). Penerapan Media Audiovisual Dan Variasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Kelas Xi Sma. *Jurnal Prestasi*. 3(2), 93-99. DOI:10.24114/jp.v3i6.15901.
- Rinaldi Aditya, Filli Azandi, & M, B. A. (2020). Effect of Play Approach Against Learning Outcomes in Soccer Games. *JPJ (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 1(1), 1-7. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPJ/article/view/104>.
- Siregar, Doli, M., Akhmad, I., & Sunarno, A. (2019). Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 4(2), 16-31. doi:<https://doi.org/10.22245/jpor.v4i2.12138>.
- Nusufi, M. (2017). Hubungan Kemampuan Motor Ability Dengan Keterampilan Bermain Sepak Bola Pada Klub Himadirga Unsyiah. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 2(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.22245/jpor.v2i1.4504>.