

BAB IV

HASIL PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

A. Analisis Data Pra Siklus

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dalam bahasa Inggris disebut dengan *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas (PTK) dirasa cocok dan efektif, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, penelitian ini juga dilaksanakan guna memperbaiki permasalahan pembelajaran dan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mudah dilakukan oleh guru karena tidak memerlukan perbandingan terhadap model-model pembelajaran serta sambil melaksanakan proses belajar mengajar guru juga bisa sekaligus melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di kelas. Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola materi *dribbling* melalui media Audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.

Data hasil evaluasi pembelajaran mata pelajaran bola besar khususnya sepakbola materi *dribbling* sebelum tindakan yang dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 terdapat siswa yang tidak tuntas dalam belajar dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 yang telah ditetapkan. Hasilnya sebagai berikut:

1. Aspek Sikap (Afektif)

Hasil evaluasi aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Evaluasi Aspek Sikap Pra-siklus

Rentang Nilai	Klasifikasi	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	1	6.3%	31.25%
75 – 84	Baik	Tuntas	4	25.0%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	1	6.3%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	8	50.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	2	12.5%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa hanya 5 orang siswa (31.25%) memiliki sikap yang sangat baik dan baik. sedangkan yang lainnya sebanyak 11 orang (68.75%) tersebar pada sikap cukup, kurang dan sangat kurang dan dominan pada sikap kurang yaitu 8 orang (50%). Data tersebut menunjukkan bahwa perlu perbaikan pembelajaran ke yang lebih baik dan menarik, sehingga sikap siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik.

2. Aspek Pengetahuan (Kognitif)

Hasil evaluasi aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Evaluasi aspek Pengetahuan Pra-siklus

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	0	0.0%	25.00%
75 – 84	Baik	Tuntas	4	25.0%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	11	68.8%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	1	6.3%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.2 di atas merangkum bahwa dari 16 orang siswa hanya 4 orang siswa (25%) memiliki pengetahuan yang baik. sedangkan yang lainnya sebanyak 15 orang (75%) tersebar pada pengetahuan cukup, kurang dan sangat kurang dan

dominan pada pengetahuan cukup yaitu 11 orang (68.8%). Dengan demikian perlu ditingkatkan pengetahuan siswa melalui pembelajaran yang lebih baik dan menarik, sehingga pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik lagi.

3. Aspek Keterampilan (Psikomotorik)

Hasil evaluasi aspek keterampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi sebagai berikut:

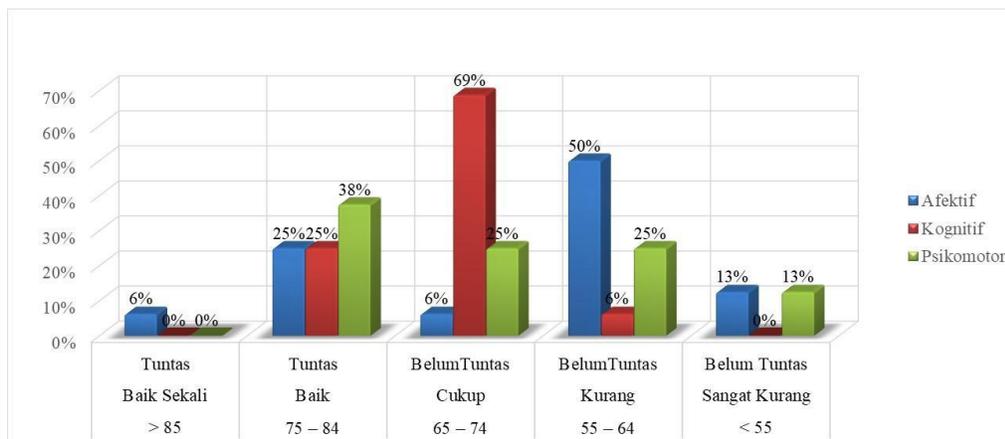
Tabel 4.3. Hasil Evaluasi aspek Keterampilan Pra-siklus

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	0	0.0%	37.50%
75 – 84	Baik	Tuntas	6	37.5%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	4	25.0%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	4	25.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	2	12.5%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang terdapat siswa hanya 6 orang siswa (37.50%) memiliki keterampilan yang baik. sedangkan yang lainnya sebanyak 10 orang (62.50%) tersebar pada keterampilan cukup, kurang dan sangat kurang dan dominan pada keterampilan cukup dan kurang masing-masing 4 orang (50%). Dengan demikian perlu ditingkatkan keterampilan siswa melalui pembelajaran yang lebih baik dan menarik, sehingga keterampilan dalam permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik lagi

Dari tabel 4.1 sampai 4.3 yang merupakan hasil evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* pada Kelas V.B

Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi rangkuman dalam grafik batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa pra siklus:



Gambar 4.1 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Evaluasi Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

4. Rekapitulasi Hasil Evaluasi (Pra-Siklus)

Hasil evaluasi pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepakbola materi *dribbling* pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, sebagai berikut:

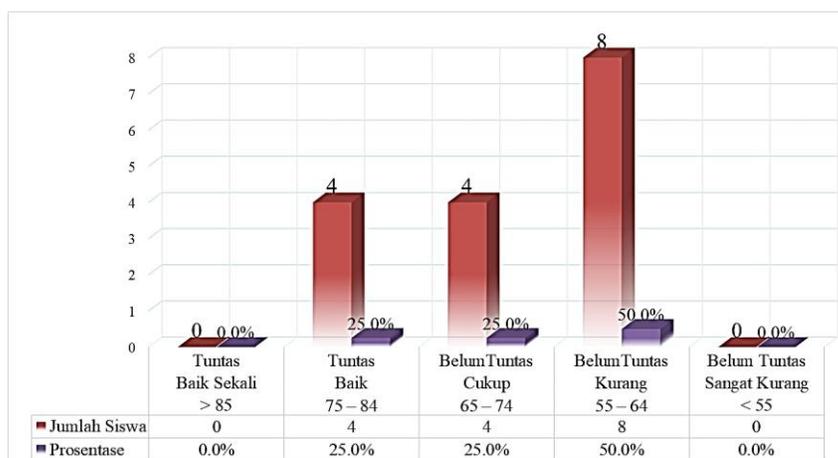
Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Pembelajaran Pra-siklus

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	0	0.0%	25.0%
75 – 84	Baik	Tuntas	4	25.0%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	4	25.0%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	8	50.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Dari tabel 4.4 ditemukan siswa yang mencapai ketuntasan belajar KKM 75 sebanyak 4 orang siswa (25%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari KKM 75 sebanyak 12 orang siswa (75%). Rendahnya skor

rata-rata kelas yang hanya mencapai 66 masuk kategori cukup). Melihat tingkat ketidak ketuntasan belajar yang mencapai 75% tersebut, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) sesuai dengan rancangan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Dari tabel di atas dapat diperlihatkan dalam diagram batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.



Gambar 4.2 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Evaluasi Sepakbola Materi *Dribbling* Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

B. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan pembelajaran melalui media audio visual yang akan dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* siswa kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

1. Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 April 2023 dan 12 April 2023 bekerjasama dengan pihak Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi yang difokuskan pada mata pelajaran bola besar yaitu permainan sepakbola materi *dribbling* kelas V.B yang dilaksanakan dengan beberapa langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa persiapan atau hal yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu:

- 1) Menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.
- 2) Peneliti mengidentifikasi data dari observasi dan wawancara guru kelas V.B dan dari pihak kepala sekolah.
- 3) Menentukan titik fokus penelitian menggunakan media audio visual, dalam mata pelajaran sepakbola materi *dribbling* kelas V.B
- 4) Peneliti menetapkan Standar Kompetensi (SK) yang akan dikaji, yaitu 4.1. Mempraktikkan prosedur gerak *dribbling* sepakbola secara terkoordinasi. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikaji, yaitu 4.1.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar *dribbling* sepakbola.
- 5) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran bola besar permainan sepakbola materi *dribbling* dengan menggunakan menggunakan media audio visual sebelum praktik pembelajaran.
- 6) Menyiapkan kisi-kisi soal mengenai materi *dribbling* sepakbola.

b. Pelaksanaan Pertemuan I

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 03 April 2023, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

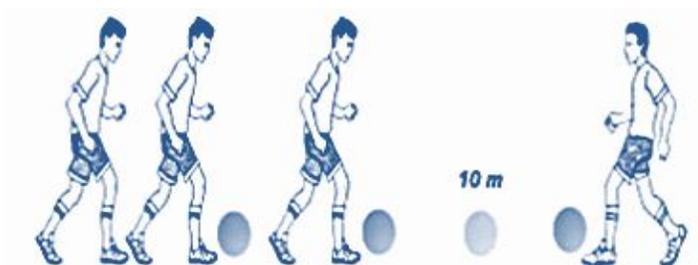
Kegiatan diawali dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan, kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya meminta siswa menyiapkan peralatan tulis dan buku yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran siswa tentang kegiatan sehari-hari yang bertema sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memutar media audio visual dalam bentuk video dengan materi teknik *dribbling* bola permainan sepakbola. Selanjut melaksanakan kegiatan pembelajaran *dribbling* sepakbola dengan yaitu melakukan *dribbling* secara individu dengan kaki bagian dalam berkelompok. Dengan bentuk pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Membuat lintasan A ke B sepanjang 10 meter.
- b) Berdiri di A, kemudian mulai menggiring bola dengan kaki kanan bagian dalam ke B dengan pelan.

- c) Dari tanda B berbalik arah dan giring bola menggunakan kaki kiri bagian dalam ke A.
- d) Demikian seterusnya hingga terjadi peningkatan kemampuan menggiring dengan kaki bagian dalam, baik dengan kaki kanan maupun kiri. Lihat Gambar



Gambar 4.3: Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Dalam Dengan 10 Meter

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Selanjutnya meminta siswa mengemas perlengkapan pembelajaran. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

c. Pelaksanaan Pertemuan II

Pelaksanaan kedua pada siklus I dilaksanakan hari Rabu 12 April 2023 dengan kegiatan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

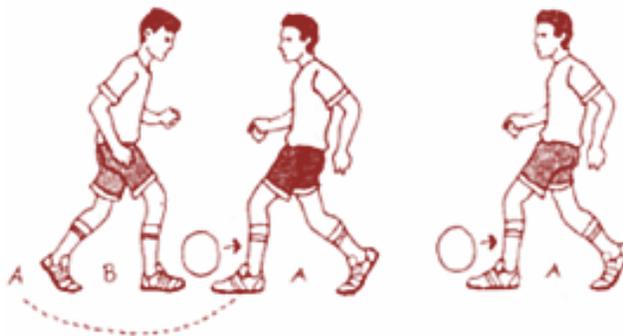
Mengawali pelajaran dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa.

Selanjutnya meminta siswa menyiapkan peralatan perlengkapan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran siswa tentang kegiatan sehari-hari yang bertema sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk mengingatkan kembali.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua dilakukan dengan membahas tentang materi sebelumnya. Guru menginformasikan tata tertib pelaksanaan evaluasi kepada siswa serta memutar media audio visual dalam bentuk video dengan materi teknik *dribbling* bola permainan sepakbola. Selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan variasi latihan seperti dibawah ini

- a) Berdiri saling berhadapan pada jarak 10 meters.
- b) Peserta didik A menggiring bola dengan kaki kanan bagian dalam ke B, kemudian berlari kira-kira 10 meter dari B dan berhenti.
- c) Peserta didik B menggiring kembali ke A dengan cara yang sama, demikian seterusnya hingga gerakan menggiring dapat dilakukan dengan lancar. Lihat Gambar



Gambar 4.4: Menggiring Bola Bolak-Balik Dari A Ke B Pada Jarak 10 Meter Dengan Kaki Kanan Bagian Dalam

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru bersama siswa melakukan tanya jawab dan menyimpulkan materi pelajaran, mencatat poin-poin penting dari materi pelajaran. Penugasan kepada siswa dengan melakukan pengamatan kembali di rumah, dan mengakhiri pembelajaran

d. Pengamatan dan Evaluasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan siklus I sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh observer yaitu guru kelas V.B, pelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual. Standar Kompetensi 4.1. Mempraktikkan prosedur salah satu teknik dasar dari futsal yaitu *dribbling* sepakbola telah dapat dilaksanakan secara terkoordinasi Adapun hasil pembelajaran selama dua kali pertemuan *dribbling* sepakbola melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, adalah sebagai berikut:

1) Aspek Sikap (Afektif)

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	7	43.8%	62.50%
75 – 84	Baik	Tuntas	3	18.8%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	6	37.5%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa 10 orang siswa (62.50%) memiliki sikap yang sangat baik dan baik dan **Tuntas**. Sedangkan yang lainnya sebanyak 6 orang (37.50%) masih berada dalam klasifikasi sikap cukup dan belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa perlu perbaikan pembelajaran yang lebih baik dan menarik, sehingga sikap siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik.

2) Aspek Pengetahuan (Kognitif)

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	5	31.3%	56.25%
75 – 84	Baik	Tuntas	4	25.0%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	7	43.8%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa 9 orang siswa (56.25%) memiliki pengetahuan yang baik dan sangat baik. sedangkan yang lainnya sebanyak 7 orang (43.8%) masuk dalam kategori dalam pengetahuan cukup. Dengan demikian perlu ditingkatkan pengetahuan siswa melalui pembelajaran yang lebih baik dan menarik, sehingga pengetahuan siswa terhadap permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik lagi.

3) Aspek Keterampilan (Psikomotor)

Hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

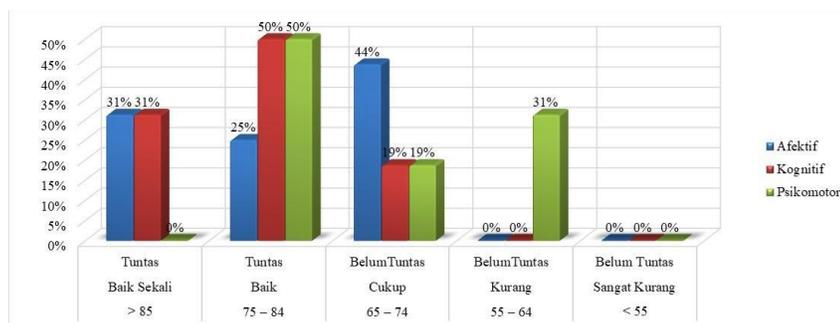
Tabel 4.7. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	0	0.0%	50.00%
75 – 84	Baik	Tuntas	8	50.0%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	3	18.8%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	5	31.3%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang terdapat 8 orang siswa (50%) memiliki keterampilan yang baik. sedangkan yang

lainnya sebanyak 8 orang lagi (.50%) masuk dalam kategori keterampilan cukup, dan kurang. Dengan demikian perlu ditingkatkan keterampilan siswa melalui pembelajaran yang lebih baik dan menarik, sehingga keterampilan dalam permainan sepakbola materi *dribbling* dapat lebih baik lagi

Dari tabel 4.5, 4.6 dan 4.7 yang merupakan hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi rangkuman dalam grafik batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa siklus I:



Gambar 4.5 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Evaluasi Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan Siklus I siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

4) Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

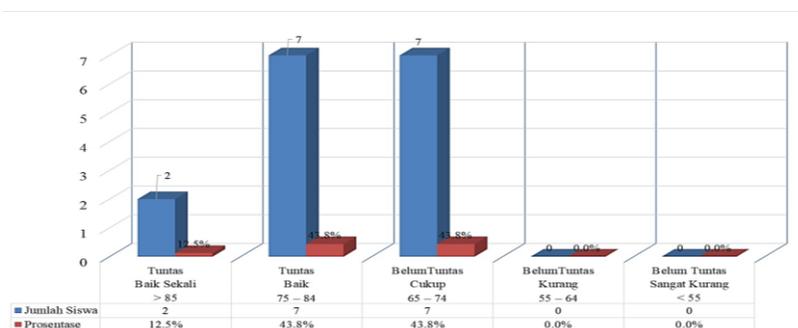
Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Pembelajaran Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	2	12.5%	56.25%
75 – 84	Baik	Tuntas	7	43.8%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	7	43.8%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Dari tabel 4.8 ditemukan siswa yang mencapai ketuntasan belajar KKM 75 sebanyak 9 orang siswa (56.25%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari KKM 75 sebanyak 7 orang siswa (43.8%). Dengan skor rata-rata kelas mencapai 75 masuk kategori baik. Melihat tingkat ketidak ketuntasan belajar yang mencapai 43.8% tersebut, maka peneliti menjukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus II sesuai dengan rancangan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Dari tabel di atas dapat diperlihatkan dalam diagram batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.



Gambar 4.6 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

e. Refleksi

Dari penelitian yang peneliti lakukan melalui media audio visual, hasil belajar siswa kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi menunjukkan perbedaan yang signifikan pada siklus I. Peneliti dalam penelitiannya berhasil meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling*. Hal ini dapat dilihat dari indikator hasil pengamatan selama siklus I yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Sehubungan masih terdapat siswa yang belum tuntas maka peneliti merancang selanjutnya yang pelaksanaan pada siklus II sebanyak dua kali pertemuan.

2. Siklus II

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 April 2023 dan 26 April 2023 bekerjasama dengan pihak Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi yang difokuskan pada mata pelajaran bola besar yaitu permainan sepakbola materi *dribbling* kelas V.B yang dilaksanakan dengan beberapa langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa persiapan atau hal yang akan dilakukan dalam penelitian, yaitu:

- 1) Menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.
- 2) Peneliti mengidentifikasi data dari observasi dan wawancara guru kelas V.B dan dari pihak kepala sekolah.

- 3) Menentukan titik fokus penelitian dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* kelas V.B
 - 4) Peneliti menetapkan Standar Kompetensi (SK) yang akan dikaji, yaitu 4.1. Mempraktikkan prosedur salah satu teknik dasar sepakbola dalam hal ini *dribbling* secara terkoordinasi. Menetapkan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikaji, yaitu 4.1.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar salah satu teknik dasar futsal yaitu *dribbling* sepakbola.
 - 5) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran *dribbling* sepakbola dengan menggunakan media audio visual dalam dua kali pertemuan.
 - 6) Menyiapkan kisi-kisi soal mengenai materi *dribbling* sepakbola.
- b. Pelaksanaan Pertemuan I

Pelaksanaan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Rabu, 19 April 2023 dengan kegiatan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

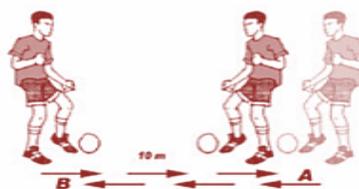
Mengawali pelajaran dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya meminta siswa menyiapkan peralatan perlengkapan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran siswa tentang kegiatan sehari-hari yang bertema

sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk mengingatkan kembali.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memutar media audio visual dalam bentuk video dengan materi teknik *dribbling* bola permainan sepakbola. Selanjut melaksanakan kegiatan pembelajaran *dribbling* sepakbola dengan yaitu melakukan *dribbling* secara individu dengan kaki bagian dalam berkelompok. Dengan bentuk pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Buatlah satu lintasan A ke B sepanjang 10 meter.
- b) Berdiri di A kemudian mulai menggiring bola dengan kaki kanan bagian luar ke B dengan pelan.
- c) Dari tanda B berbalik arah dan giring bola menggunakan kaki kiri bagian luar ke A.
- d) Demikian seterusnya hingga terjadi peningkatan kemampuan menggiring dengan kaki bagian luar, baik dengan kaki kanan maupun kiri. Lihat Gambar



Gambar 4.7. Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Luar Dengan Jarak 10 Meter

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru bersama siswa melakukan tanya jawab dan menyimpulkan materi pelajaran, mencatat poin-poin penting dari materi pelajaran. Penugasan kepada siswa dengan melakukan pengamatan kembali di rumah, dan mengakhiri pembelajaran

c. Pelaksanaan Pertemuan II

Pelaksanaan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Rabu, 26 April 2023 dengan kegiatan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

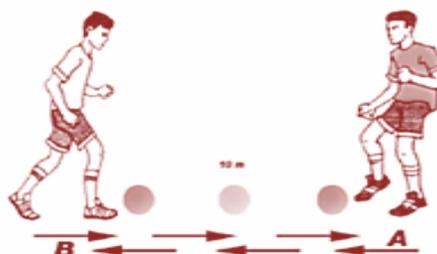
Mengawali pelajaran dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum memulai proses belajar mengajar kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya meminta siswa menyiapkan peralatan perlengkapan yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Apersepsi dan motivasi bertujuan membuka pemikiran siswa tentang kegiatan sehari-hari yang bertema sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk mengingatkan kembali.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memutar media audio visual dalam bentuk video dengan materi teknik *dribbling* bola permainan sepakbola. Selanjut

melaksanakan kegiatan pembelajaran *dribbling* sepakbola dengan yaitu melakukan *dribbling* secara individu dengan kaki bagian dalam berkelompok. Dengan bentuk pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Berdiri saling berhadapan pada jarak 10 meters.
- b) Peserta didik A menggiring bola dengan kaki kanan bagian luar ke B, kemudian berlari kira-kira 10 meter dari B dan berhenti
- c) Peserta didik B menggiring kembali ke A dengan cara yang sama, demikian seterusnya hingga gerakan menggiring dapat dilakukan dengan lancar.. Lihat Gambar



Gambar 4.8. Menggiring Bola Bolak-Balik Dari A Ke B Pada Jarak 10 Meter Dengan Kaki Bagian Luar

d. Pengamatan dan Evaluasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan siklus II sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh observer yaitu guru kelas V.B, pelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual, Standar Kompetensi 4.1. Mempraktikkan prosedur salah satu teknik dasar sepakbola yaitu *dribbling* dapat terlaksana secara terkoordinasi Adapun hasil pembelajaran selama dua

kali pertemuan permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, adalah sebagai berikut:

1) Aspek Sikap (Afektif)

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9. Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	9	56.3%	87.50%
75 – 84	Baik	Tuntas	5	31.3%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	2	12.5%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa 14 orang siswa (87.50%) memiliki sikap yang sangat baik dan baik dan **Tuntas**. Sedangkan yang lainnya sebanyak 2 orang (12.50%) masih berada dalam klasifikasi sikap cukup dan belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilakukan dengan baik dan menarik, sehingga tingkat ketuntasan sikap siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani permainan sepakbola materi *dribbling* telah mencapai 87.50% dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

2) Aspek Pengetahuan (Kognitif)

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.10. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	5	31.3%	81.25%
75 – 84	Baik	Tuntas	8	50.0%	
65 – 74	Cukup	BelumTuntas	3	18.8%	
55 – 64	Kurang	BelumTuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa 13 orang siswa (81.25%) memiliki pengetahuan yang baik dan sangat baik serta **Tuntas**. sedangkan yang lainnya sebanyak 3 orang (18.75%) masuk dalam kategori dalam pengetahuan cukup. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilakukan dengan baik dan menarik, sehingga tingkat ketuntasan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani permainan sepakbola materi *dribbling* telah mencapai 81.25% dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

3) Aspek Keterampilan (Psikomotor)

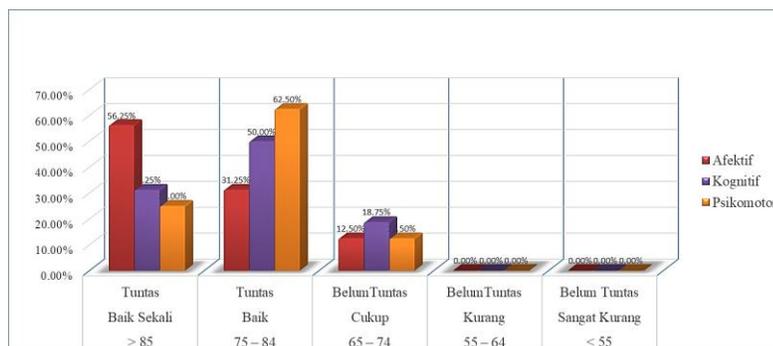
Hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	4	25.0%	87.50%
75 – 84	Baik	Tuntas	10	62.5%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	2	12.5%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa 14 orang siswa (87.50%) sudah memiliki keterampilan yang sangat baik dan baik dan **Tuntas**. Sedangkan yang lainnya sebanyak 2 orang (12.50%) masih memiliki keterampilan keterampilan cukup dan belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilakukan dengan baik dan menarik, sehingga tingkat ketuntasan aspek keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan sepakbola materi *dribbling* telah mencapai 87.50% dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

Dari tabel 4.9, 4.10 dan 4.11 yang merupakan hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi yang dirangkum dalam grafik batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa siklus II.



Gambar 4.9 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Evaluasi Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan Siklus II siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

4) Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media audio visual pada Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, sebagai berikut:

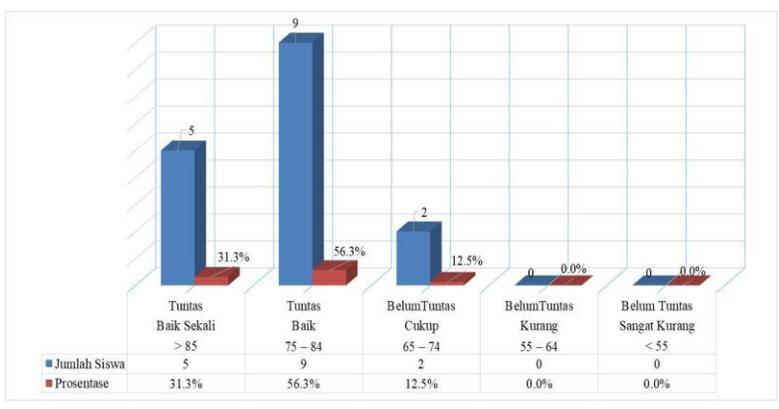
Tabel 4.12. Hasil Pembelajaran Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase	Prosentase KKM
> 85	Baik Sekali	Tuntas	5	31.3%	87.50%
75 – 84	Baik	Tuntas	9	56.3%	
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	2	12.5%	
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0.0%	
Jumlah			16	100%	

Dari tabel 4.12 ditemukan siswa yang mencapai ketuntasan belajar KKM 75 sebanyak 14 orang siswa (87.50%), dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar kurang dari KKM 75 sebanyak 2 orang siswa (12.50%). Dengan skor rata-rata kelas mencapai 81 masuk kategori baik.

Melihat tingkat ketuntasan belajar sudah mencapai 87.50% dan telah melebihi dari 80%, maka penelitian perlu dilanjutkan pada siklus III.

Dari tabel di atas dapat diperlihatkan dalam diagram batang persentase tingkat ketuntasan belajar siswa Kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi.



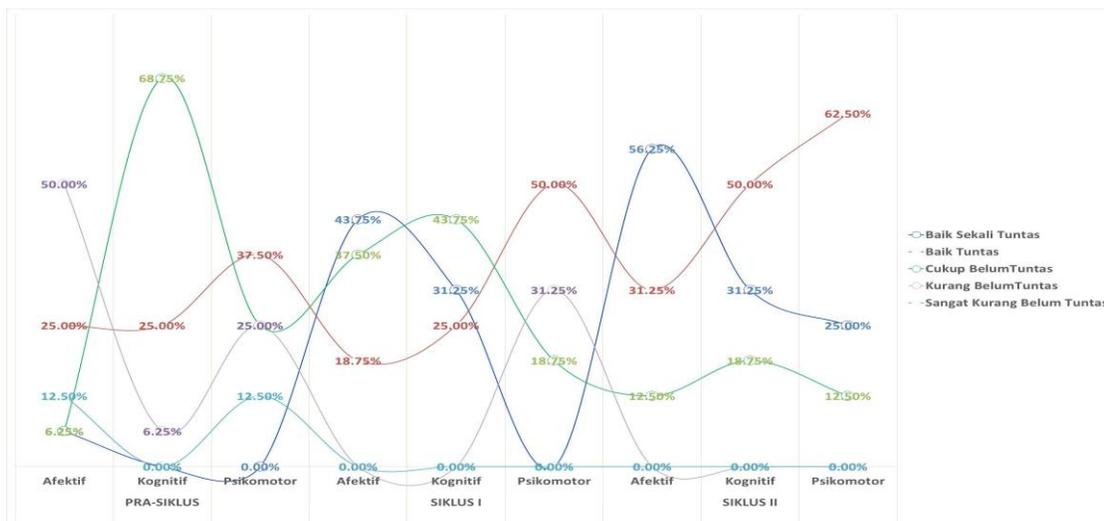
Gambar 4.10 Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

e. Refleksi

Dari penelitian yang peneliti lakukan dengan pendekatan bermain, hasil belajar siswa kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi menunjukkan perbedaan yang signifikan pada siklus II. Peneliti dalam penelitiannya berhasil meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling*. Hal ini dapat dilihat dari indikator hasil pengamatan selama siklus II yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Sehubungan dengan ketuntasan siswa mencapai 87.50% artinya telah lebih dari 80% ketuntasan yang telah ditetapkan lembaga maka peneliti tidak dilanjutkan pada siklus III.

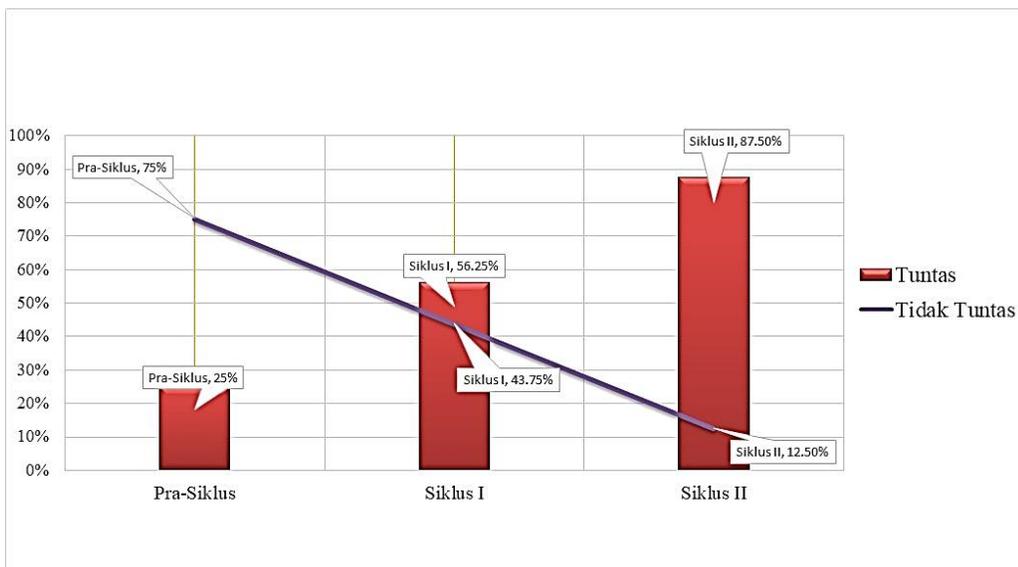
C. Pembahasan

Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada peningkatan partisipasi siswa di kegiatan pembelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video *dribbling* permainan sepakbola dalam dua siklus, dari hasil pengamatan oleh kolaborator. Terbukti dengan siswa sudah baik dalam berpartisipasi secara aktif. Hampir seluruh siswa bergerak dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video sudah mampu mendorong kreativitas siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran. Hampir seluruh siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan cukup baik. Disamping itu, suasana pembelajaran sudah menyenangkan, hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa bersemangat dalam proses pembelajaran *dribbling* sepakbola, bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran dan seluruh siswa bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dari guru, serta dapat meningkat semua aspek pembelajaran, seperti dirangkum dalam grafik di bawah ini



Gambar 4.11 Grafik Perkembangan Aspek Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan Hasil Belajar Siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sampai siklus II yaitu, siklus pra siklus siswa yang tuntas (25%), siklus I (56.25%), siklus II (87.50 %). Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan *dribbling* permainan sepakbola siswa kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi, metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pendidikan Adapun hasil secara ringkas dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Gambar 4.12 Grafik Peningkatan Kemampuan *Dribbling* Permainan sepakbola Hasil Belajar Siswa Kelas V.B SD Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi

Berdasarkan uraian di atas bahwa dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk video dalam pembelajaran penjasokes di sekolah dasar dapat merangsang siswa untuk memahami dan menemukan pemecahan masalah yang ditemuinya selama proses pembelajaran, menumbuhkan sifat kritis yang dinyatakan dalam wujud kemauan bertanya dan mengemukakan pendapat serta melatih keterampilan siswa dalam mengkomunikasikan hasil suatu kegiatan baik secara lisan, tertulis maupun praktek.