

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Pendidikan Jasmani**

###### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif. Manusia perlu memahami hakikat kebugaran jasmani dan resep latihan yang benar. Olahraga merupakan bentuk lanjut dari bermain dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia, agar manusia dapat melaksanakan kegiatan olahraga dengan benar, perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan olahraga yang memadai. Pendidikan jasmani

diyakini dapat memberikan kesempatan yang memadai bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

Pendidikan jasmani bukan semata-mata berurusan tentang pembentuk badan, tetapi dengan manusia seutuhnya (Amin 2017). Melalui pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah baik di tingkat SD, SMP dan SMA antara lain untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu bidang studi yang tidak dapat dipisahkan dari bidang studi lain dalam proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini terbukti dengan adanya mata pelajaran pendidikan jasmani dari mulai tingkat dasar sampai dengan sekolah tingkat lanjutan dan juga disertai pula penyempurnaan kurikulum pendidikan jasmani semakin baik. Pendidikan jasmani sangat penting diberikan di sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa melalui pemberian proses pembelajaran keterampilan gerak guna mencapai peningkatan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tujuan pendidikan jasmani diajarkan di sekolah sangat luas, maka tidak mungkin tercapai tujuan-tujuan tersebut jika dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak dilakukan secara terencana, sistematis, terukur, menggunakan alat yang tepat dan metode pembelajaran yang tepat untuk pendidikan jasmani.

Adapun menurut Paturusi, (2014) Arti pendidikan jasmani secara umum dapat didefinisikan sebagai berikut: Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan permainan yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan jasmani merupakan salah satu aktivitas fisik ataupun psikis dalam suatu pembelajaran yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan siswa setelah pembelajaran. Dari pengertian ini, mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum.

Sedangkan Rosdiani, (2015) bahwa Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang 9 direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan, motorik, keterampilan berpikir, emosional, sosial, dan moral, pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan, alat yang digunakan untuk mendidik”. Dapat didefinisikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum, karena diharapkan dalam pendidikan jasmani perkembangan motorik, perkembangan afektif dan perkembangan kognitif anak dapat berjalan dengan seimbang.

b. Tujuan pendidikan jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani hampir Sama halnya dengan, pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani pun sering dituturkan dalam redaksi yang beragam. Namun, keragaman tujuan penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani pun mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja, melainkan juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual (Pratiwi & Oktaviani, 2018)

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu: Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*). Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillful*) (Suherman, 2013).

Pendidikan merupakan suatu sistem, yang salah satu komponennya yaitu tujuan pendidikan. Tentukan tujuan pendidikan jasmani di sekolah tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini

sesuai dengan yang dikemukakan oleh oleh Paturusi, (2014) bahwa. Tujuan pendidikan meliputi tiga domain kognitif, afektif dan psikomotor”. Ketiga domain tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan. Aspek kognitif meliputi tujuan-tujuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah dengan menggunakan keterampilan, akal, dan mental. Aspek afektif meliputi tujuan-tujuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi terhadap nilai-nilai kebudayaan

Selanjutnya Paturusi, (2014) menjelaskan aspek psikomotor meliputi tujuan-tujuan yang berhubungan dengan keterampilan maka hal ini selaras dengan pendapat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka jasmani
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

Pendidikan jasmani sudah menjadi wahana untuk mendidik anak, bahkan para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan dapat menerapkan pola hidup yang sehat dalam kehidupannya (Pratiwi & Oktaviani, 2018)

Manfaat pendidikan jasmani pada anak-anak usia sekolah, dapat meningkatkan kesiagaan peserta didik untuk siap menghadapi tugas dan aktivitas dalam bekerja dan pengisian waktu senggang yang bermanfaat. Akan menjadi suatu komitmen para ahli pendidikan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam mengantarkan anak didiknya menjadi manusia yang utuh. Oleh sebab itu, fungsi pendidikan jasmani dan kesehatan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah khususnya sekolah dasar, mempunyai jangkauan yang sangat luas dan hampir tidak terbatas. Selain merupakan sarana dalam usaha menunjang terciptanya tujuan dasar pendidikan, juga mampu mewujudkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Rosdiani, 2015).

c. Ruang lingkup pendidikan jasmani

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan yang tertuang dalam kurikulum, secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Melakukan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor; (2) Melakukan keterampilan dasar manipulatif menggunakan alat; (3) Melakukan

berbagai permainan kecil tanpa alat (games); (4) Melakukan berbagai permainan berpasangan atau beregu; (5) Melakukan unsure-unsur dasar keterampilan permainan dan olahraga; (6) Melakukan latihan dasar pengembangan komponen kebugaran; (7) Melakukan ketangkasan sederhana; (8) Melakukan gerakan-gerakan senam irama; (9) Melakukan permainan air; (10) Melakukan teknik dasar renang dan keselamatan di air; (11) Melakukan pengenalan lingkungan sekolah dan sekitarnya serta dasar-dasar berkemah di lingkungan sekolah; (12) Memiliki dasar-dasar pengetahuan tentang manfaat aktivitas fisik terhadap organ tubuh, kesehatan, dan kebugaran, dan (13) Menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai aktivitas dalam pendidikan jasmani seperti: tenggang rasa, sopan santun, menghargai, jujur, bekerjasama, sportif, tanggung jawab, disiplin, dan lainnya (Juliantine, 2013).

## **2. Permainan Sepakbola**

### **a. Pengertian Permainan Sepakbola**

Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Menurut Agustina, (2020) Sepakbola adalah

suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Menurut Luxbacher, (2016) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan.

Didalam memainkan bola setiap pemain dibolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga Gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan. Sepakbola hampir seluruhnya menggunakan kemahiran kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota tubuh manapun. Tujuan dari masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dengan pengertian pula berusaha sekuat tenaga agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerang lawan.

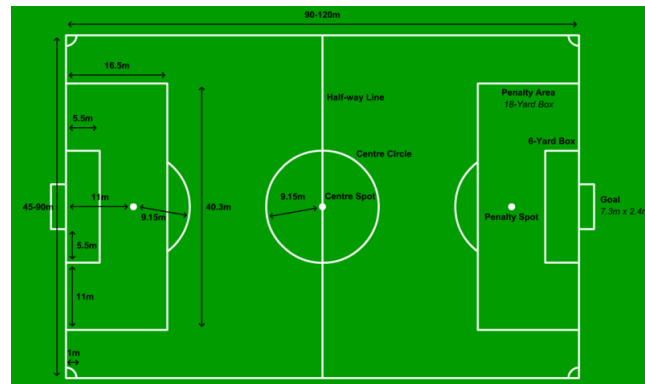
Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan antara dua (2) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan. Setiap tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2x45 menit

b. Sarana dan Prasarana Permainan Sepakbola

1) Lapangan Permainan



Lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100 meter hingga 110 meter dan lebar 64 meter hingga 75 meter. Garis-garis batas kapur putih harus jelas dengan ketebalan garis sebesar 12 centimeter. Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran yang memiliki diameter 9,15 meter. Di Setiap sudut lapangan diberi garis lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang 1,5 meter.



Gambar 2.1. Lapangan Sepakbola  
(Sumber: Luxbacher, 2016)

Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 meter yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 centimeter, tiang gawang dicat putih dan dipasang jaring-jaring pada bagian belakang tiang. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang. Dua garis ditarik tegak

lurus dari garis gawang masing-masing antara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter. Ujung-ujung kedua garis kedua garis dihubungkan oleh suatu garis lurus sejajar dengan garis gawang. Daerah ini masuk bagian dari daerah tendangan hukuman (*penalty area*) dengan ukuran 16,5 meter dari tiang gawang. Titik penalti berjarak 11 meter dari depan pertengahan garis gawang dan lingkaran penalti dengan jari-jari 9,15 meter

## 2) Kelengkapan Permainan

Bola sepakbola berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 68 centimeter hingga 70 centimeter dan beratnya antara 410 gram hingga 450 gram. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan sepakbola (selain kiper) mencakup baju kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering dan sepatu bola. Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan berwarna lain untuk membedakan dari pemain lain dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan untuk menggunakan pelengkap pakaian yang dianggap dapat membahayakan pemain lainnya, seperti: jam tangan, kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya (Luxbacher, 2016).



Gambar 2.2. Perlengkapan Permainan Sepakbola  
(Sumber: Luxbacher, 2016)

### c. Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Teknik dasar bermain sepakbola adalah semua gerakan-gerakan tanpa bola dan semua gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan untuk bermain sepakbola (Isnaini & Sabarini, 2013). Sementara pendapat lain menjelaskan bahwa secara garis besar teknik permainan sepakbola terdiri dari dua bagian besar (Agustina, 2020), yaitu:

#### 1) Teknik badan (teknik tanpa bola)

Teknik badan (teknik tanpa bola) dalam permainan sepakbola merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Dalam permainan sepakbola teknik badan yang sering digunakan adalah cara berlari, melompat, dan gerak tipu badan.

## 2) Teknik dasar dengan bola

Teknik dasar dengan bola adalah teknik dimana pemain menguasai bola. Misalnya: mengumpan, menggiring bola, control bola, menyundul bola dan merebut bola. Teknik dasar dengan bola sangat penting dikuasai bagi setiap pemain.

Seorang pemain untuk dapat bermain sepakbola dengan baik harus mempunyai dasar teknik sepakbola yang baik. Menurut Primasoni, (2017). permainan sepakbola mencakup dua teknik dasar yang harus dimiliki atau dikuasai oleh pemain, yaitu: teknik tanpa bola dan teknik dengan bola.

### 1) Teknik Tanpa Bola

Selama dalam permainan sepakbola, seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbalik dan berhenti tiba-tiba yang semua ini harus dimiliki oleh pemain. Semua gerak ini sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola dan biasanya disebut juga dengan gerak teknik tanpa bola.

### 2) Teknik dengan Bola

Seorang pemain dituntut untuk menguasai bola dengan sebaik-baiknya ketika menerima bola agar mampu bermain sepakbola dengan

baik. Kemampuan gerak dengan bola ini biasanya disebut teknik dengan bola yaitu meliputi pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball felling*), menendang bola (*passing*) mengoper bola pendek dan panjang atau melambung, menendang bola (*shooting*), menggiring bola (*dribbling*), menghadapi lawan dan daerah bebas, menerima dan menyundul bola (*heading*) untuk bola lambung atau bola atas, gerak tipu (*feinting*) untuk melewati lawan, merebut bola (*tackling/shielding*) saat lawan menguasai bola, melempar bola (*throw-in*) bila bola keluar lapangan untuk menghidupkan kembali permainan, dan teknik menjaga gawang (*goal keeping*) (Primasoni, 2017).

### 3. Menggiring Bola

Menggiring bola pada sepakbola modern dilakukan dengan keterampilan lari dan operan bola dilakukan dengan gerakan-gerakan yang sederhana, dengan kecepatan dan ketepatan. Menggiring bola diartikan dengan gerakan kaki menggunakan bagian kaki mendorong bola agar bergulir terus-menerus di atas tanah. Menggiring bola hanya dilakukan pada saat menguntungkan saja, yaitu bebas dari lawan. Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan (Isnaini & Sabarini, 2013). Oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan dan menghambat permainan. Pemain dapat terkenal

oleh karena memiliki kemampuan menggiring bola yang baik, seperti Diego Armando Maradona dari Argentina.

Luxbacher, (2016) menjelaskan prinsip teknik menggiring bola meliputi: (1) Bola di dalam penguasaan pemain, bola selalu dekat dengan kaki, badan pemain terletak di antara bola dan lawan, supaya lawan tidak mudah untuk merebut bola, (2) Di depan pemain terdapat daerah kosong, bebas dan lawan, (3) Bola digiring dengan kaki kanan atau kaki kiri, mendorong bola ke depan, jadi bola didorong bukan ditendang, irama sentuhan kaki pada bola tidak mengubah irama langkah kaki, (4) Pada waktu menggiring bola pandangan mata tidak boleh selalu pada bola saja, 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 lari biasa.

Selanjutnya Luxbacher, (2016), menjelaskan kegunaan teknik menggiring bola antara lain: (1) Untuk melewati lawan, (2) Untuk mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada teman dengan tepat, dan (3) Untuk menahan bola agar tetap dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila tidak terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk dengan segera memberikan operan kepada teman.

Menurut Luxbacher, (2016), macam-macam cara menggiring bola adalah sebagai berikut:

- a. Menggiring bola dengan kura-kura bagian dalam: (a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki

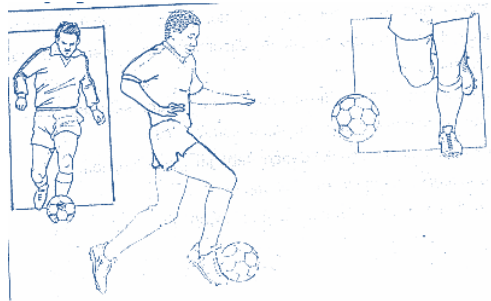
bagian dalam, (b) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak diayunkan seperti teknik menendang bola, akan tetapi setiap langkah secara teratur menyentuh atau mendorong bola bergulir ke depan dan bola harus selalu dekat dengan kaki dengan demikian bola mudah dikuasai dan tidak mudah direbut oleh lawan, (c) Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu sedikit ditekuk, dan pada waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, kemudian melihat situasi di lapangan, melihat posisi lawan dan posisi teman.



Gambar 2.3. Menggiring Bola Dengan Kura-kura Bagian Dalam  
(Sumber: Luxbacher, 2016))

- b. Menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh: (1) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura penuh, (2) Setiap langkah secara teratur dengan kura kura kaki penuh kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir ke depan dan bola harus selalu dekat dengan kaki, (3) Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, jangan melihat situasi lapangan, posisi lawan dan posisi teman. Menggiring bola dengan kura-kura penuh ini,

pemain dapat membawa bola dengan cepat. Dari teknik ini hanya digunakan apabila di depan pemain terdapat daerah kosong atau bebas dan lawan, sehingga jarak untuk menggiring bola cukup jauh.



Gambar 2.4. Menggiring Bola Dengan Kura-kura Kaki Penuh  
(Sumber: Luxbacher, 2016)

- c. Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam posisi menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar, b) Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir ke depan. dan bola harus selalu dekat dengan kaki, sesuai dengan irama lari, c) Pada saat menggiring bola kedua lutut sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola dan selanjutnya melihat situasi lawan dan posisi teman.



Gambar 2.5  
Menggiring Bola Dengan Kura-kura Kaki Bagian Luar  
(Sumber: Luxbacher, 2016)



#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto, Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto, 2016)

Selanjutnya Sudjana mendefinisikan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2014). Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya baik dari pemahaman dan pengetahuan. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

## b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Sri Anitah, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*) (Anitah, dkk, 2017)

- 1) Faktor intern adalah faktor dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan siswa.
- 2) Faktor Ekstern yaitu faktor dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

c. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari penugasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang ingin dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sedangkan hakikat dari proses pembelajaran adalah terjadinya suatu proses yang dapat mengubah tingkah laku dalam diri siswa. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang siswa mengikuti kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagaimana Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah kawasan (Arikunto 2018).

- 1) Ranah kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Implementasi kognitif ialah guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam menyampaikan materi di kelas sehingga dimana siswa mampu mengingat kembali dan mengerti tentang materi yang disampaikan.
- 2) Ranah afektif, mencakup penerimaan, partisipasi, penilaian, atau penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Implementasi afektif dimana guru menjelaskan materi pembelajaran didalam kelas dan adanya partisipasi siswa siswa menjadi aktif menanggapi proses pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi stimulus bagi siswa
- 3) Ranah psikomotor, terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan penyesuaian pola gerakan.

Implementasi psikomotorik ialah dimana dari keseluruhan proses pembelajaran yang sudah berlangsung dalam materi yang telah diberikan oleh guru, siswa dapat menirukan dan mengimplementasikan berkaitan dengan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Penilaian ranah kognitif dapat dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa. Tes tertulis ini merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Salah satu bentuk tes tertulis yaitu tes pilihan ganda yang dapat mengukur kemampuan berpikir siswa dengan cakupan materi yang lebih luas. Penyusunan instrumen pada tes tertulis harus memperhatikan beberapa hal yaitu keluasan ruang lingkup materi, kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, rumusan soal harus jelas dan tidak menimbulkan maksud ganda (Depdikbud, 2017)

Penilaian ranah afektif atau dikenal dengan penilaian sikap dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik, salah satu tekniknya yaitu observasi perilaku dengan menggunakan skala sikap. Skala sikap yang ditetapkan dapat berupa kode bilangan seperti misalnya untuk selalu diberi kode 5, seringkali diberi kode 4, kadang-kadang diberi kode 3, jarang diberi kode 2, tidak pernah diberi kode 1 (Slamet. 2014).

Sikap yang akan dinilai yaitu berupa nilai-nilai karakter yang muncul selama proses pembelajaran yaitu kerja keras, kerja sama, ingin tahu, disiplin,

tanggung jawab dan percaya diri. Sedangkan penilaian psikomotor digunakan untuk melihat keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Penilaian psikomotor dilakukan dengan menggunakan kode angka 1 untuk tidak tepat, 2 kurang tepat dan 3 tepat.

Penilaian psikomotor dilakukan pada saat pelaksanaan praktikum. Penilaian psikomotor ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu 1) tahap persiapan yang terdiri dari menyiapkan alat dan mengkalibrasi alat, 2) tahap pelaksanaan yang terdiri dari penggunaan alat dan pembacaan skala, 3) tahap hasil yang terdiri dari mengolah data dan menarik kesimpulan.

Sudjana juga mengatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2014).

Dapat disimpulkan Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

#### d. Indikator Hasil Belajar

Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang dirumuskan, maka disini dapat ditentukan indikator dalam pembelajaran

yang bersifat umum. Menurut Sudjana dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris ada 2 indikator tersebut adalah sebagai berikut (Jihad & Haris, 2013).

1) Indikator ditinjau dari sudut prosesnya

Indikator dari prosesnya adalah menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri

2) Indikator ditinjau dari hasilnya

Disamping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam berbentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh. Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa lebih aktif dalam kolaborasi (kerjasama) untuk menjelaskan hasil pemikiran yang akan disampaikan, siswa lebih kreatif untuk tanya jawab dalam mencari solusi yang akan dibahas dalam suatu permasalahan. Dengan belajar aktif dan kreatif dalam materi yang dikuasai dapat mengantarkan kepada siswa untuk tujuan pembelajaran dengan sukses. Ini beberapa indikator yang di dapat oleh siswa dalam hasil belajar yang diterapkan

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Arti media menurut KBBI adalah alat atau perantara, dalam hal pendidikan maka dapat diartikan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan yang diperuntukkan kepada penerima pesan. Terdapat pula media menurut *Education Association* (NEA), media adalah sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca/dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Jihad & Haris, 2013).

Sementara menurut (Djamarah & Aswan 2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Serta ada pula pendapat mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa (Haryono & Surryono, 2014). Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menambah informasi baru pada diri siswa dan dapat merangsang

perhatian, pikiran serta perasaan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tergantung pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran di kelas dan kegiatan evaluasi terhadap siswa. Tugas guru bukan hanya mengajar (*teacher centered*), tapi lebih mengutamakan membelajarkan siswa (*children centered*). Selama proses pembelajaran juga membutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru membutuhkan media pembelajaran yang menunjang agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Saat menentukan media pembelajaran, guru juga harus memikirkan karakteristik siswa dan menarik minat siswa dalam media tersebut. Agar dapat menarik minat siswa maka bisa menerapkan media yang dapat dilakukan secara bermain sambil belajar.

#### b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Menurut Oemar Hamalik terdapat empat klasifikasi media pembelajaran, yaitu: (1) alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, micro projection, papan tulis, bulletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe; (2) alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya: *phonograph record*,



*transkripsi electric*, radio, rekaman pada tape recorder; (3) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar , misalnya: film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya: model, peta electric, koleksi diorama (Haryono & Suryono, 2014). Disamping itu para ahli media lainnya juga membagi jenis-jenis media pengajaran itu kepada: (1) media asli dan tiruan, (2) media bentuk papan, (3) media bagan dan grafis, (4) media proyeksi, (5) media dengar (audio), (6) media cetak atau *printed materials*

Macam-macam media pembelajaran menurut Kustiawan (2016) yaitu: Klasifikasi media pembelajaran dilihat dari bahan baku, alat pembuatannya, cara pembuatan, dan cara pemanfaatannya dapat dikelompokkan yaitu: (1) media pembelajaran sederhana dan (2) media pembelajaran modern.

- 1) Media pembelajaran sederhana yaitu media pembelajaran yang bahan baku untuk pembuatannya mudah didapat dan murah harganya, cara pembuatannya mudah dilakukan. Jenis media sederhana meliputi: (a) Media pembelajaran sederhana dua dimensi, terdiri dari media grafis, media papan, dan media cetak. (b) Media pembelajaran sederhana tiga dimensi, terdiri dari media benda sebenarnya/asli dan media benda tiruan/imitasi
- 2) Media pembelajaran modern bersifat elektronis, dan kompleks yaitu media yang bahan bakunya sulit ditemukan dan mahal harganya, dan dalam pembuatan dan pemanfaatannya membutuhkan keahlian khusus yang memadai. Jenis media modern meliputi: (1) Media pelajaran modern

proyeksi: OHP, Proyektor Slide, LCD Proyektor. (2) Media pelajaran modern non-proyeksi: radio, televisi, video game, VCD DVD, Handphone, Laptop, komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa fungsi secara umum, diantaranya sebagai berikut: (1) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa, (2) memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, (3) menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, (4) membangkitkan keinginan dan minat baru, (5) membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, (6) memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret ke abstrak, (7) menghasilkan keseragaman pengamatan (Haryono & Suryono, 2014).

Terdapat pula pendapat Wati (2016) bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi yaitu: (1) atensi, fungsi inti dari media yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang ditampilkan, (2) afektif, fungsi yang dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, (3) kognitif, merupakan fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi materi pembelajaran, (4) kompensatoris, berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Dari berbagai pendapat para ahli berkaitan dengan fungsi media, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah sebagai alat penyaluran informasi baru atau pengetahuan dalam meminimalisir keterbatasan yang diperuntukkan mendukung siswa belajar.

## 6. Media Audio Visual

### a. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Marshall Meluhan pengertian media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung (Harjanto, 2018). Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2015).

Dale mengatakan media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung (Arsyad, 2015).

Media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

## b. Macam-macam media Audio Visual

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Djamarah & Zain, 2013). Salah satu teknologi dalam proses pengajaran itu adalah memilih media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2014). Media pembelajaran inilah yang akan membantu memudahkan siswa dalam mencerna informasi pengetahuan yang disampaikan. Media pembelajaran menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk Audio (suara), Visual (gambar), maupun Audio Visual.

Menurut Rudy Bretz, sebagaimana dikutip oleh Asnawir dan M. Basyirudin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linear graphic*) dan symbol.

Seperti umumnya media sejenis media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, televisi, tape recorder dan proyektor visual yang lebar (Arsyad, 2015).

Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Jenis audio visual media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua:

- 1) Audio visual diam: yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (soundslides), film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audio visual gerak: yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual

- 1) Kelebihan audio visual
  - a) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
  - b) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
  - c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

- d) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Harjanto, 2018)
- 2) Kelemahan audio visual
- a) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
  - b) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
  - c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna (Sanjaya, 2014).

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian Muhamad Faizul Al Ramadhan & Heryanto Nur Muhammad. Tahun 2019 dengan judul: Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola. Penelitian ini mempunyai tujuan: (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil belajar dribbling sepak bola pada murid putri (siswi) Pada kelas VIII D SMPN 3 Sugio, (2) untuk mengetahui berapa banyak pengaruh dari media audio visual terhadap hasil belajar dribbling sepak bola pada siswa putri (siswi) SMP Negeri 3 Sugio. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengambilan data menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, dengan melakukan sebuah pendekatan yaitu kuantitatif. Rancangan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest desain. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan

tes dribbling sepak bola untuk mengetahui keterampilan dribbling bola. Treatment dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pertemuan kedua dan ketiga setelah pre-test diberikan pada hari pertama untuk dilanjutkan post-test dengan hari yang paling terakhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual (video) dalam pembelajaran dribbling sepak bola pada kelas VIII D di SMPN 3 Sugio. Pengambilan data ini dapat dibuktikan dengan suatu rumus yang digunakan seperti uji-t, dengan taraf signifikan 0,05 dan nilai  $t_{test} > t_{tabel}$  4,539 > 1,699, yang menunjukkan hipotesis alternatif yang dapat dengan cukup. Untuk data demikian ini bisa disimpulkan ternyata ada sebuah pengaruh media pandang dengar (video) pada saat materi belajar dribbling sepak bola pada kelas VIII D SMPN 3 Sugio. Nilai mean post-test sebesar 5,03 > 4,43 nilai rata-rata pre-test. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya hasil perhitungan persentase peningkatan sebesar 19%.

2. Penelitian Muhamad Syamsul Taufik & Muhamad Guntur Gaos Sungkawa. Tahun 2019 dengan judul peningkatan hasil belajar dribbling sepakbola dengan penggunaan media audio visual. Tujuan penelitian Action research ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dribbling pada mata pelajaran sepakbola melalui media audio visual untuk pendidikan jasmani. Selain itu, penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi tentang, penerapan Media Audio Visual untuk siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas. Penelitian Action Research ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA PGRI Ciawi Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilakukan dengan enam belas kali

pertemuan terdiri dari dua siklus, setiap siklus delapan kali pertemuan. Pada hasil test pembelajaran sebelumnya (pre test) memperoleh 36,6% dari kriteria yang diharapkan. Sedangkan tingkat keefektifitasan Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata kelas pembelajaran gerak dribbling adalah 74,7 dengan persentase ketuntasan 66,7% dengan siswa yang lulus 20 Orang dan rata-rata kelas pada hasil belajar siswa pada siklus II adalah 80,7 dengan persentase kelulusan 83,3% dengan siswa yang lulus 25 artinya mengalami peningkatan sebesar 46,7%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) dengan penerapan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dribbling meningkatkan hasil belajar siswa (2), para siswa lebih serius, dan lebih semangat proses pembelajaran.

3. Penelitian Saiful Aris Setiawan. Tahun 2018 dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 1 Sendang Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan dribbling siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Sendang Tulungagung?. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Sendang Tulungagung yang berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi tes dribbling sepakbola. Prosedur pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, jika siklus pertama belum berhasil maka dapat dilakukan siklus berikutnya hingga target ketuntasan dapat tercapai. Dari hasil penelitian yang diterapkan pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Sendang



disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dribbling sepakbola siswa.

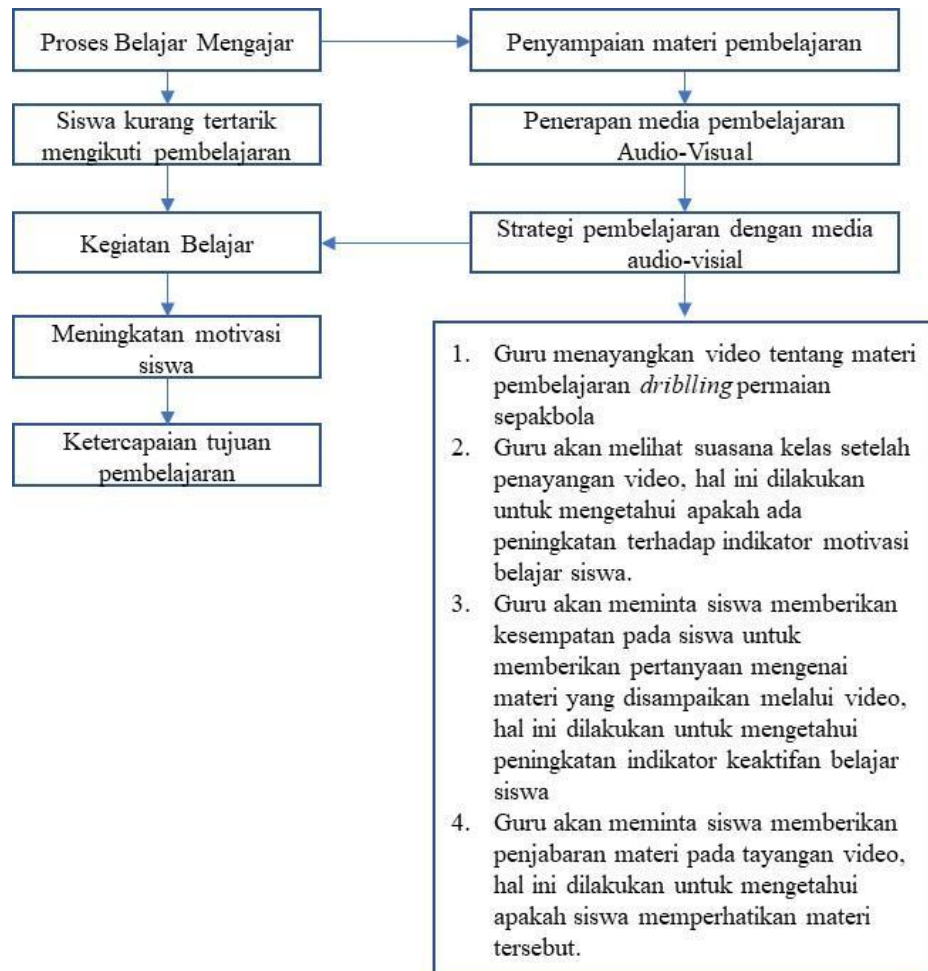
### **C. Kerangka Pemikiran**

Belajar mengajar merupakan proses yang terdiri dari sejumlah tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam hubungan yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Jika siswa mengalami apa yang mereka pelajari daripada hanya mengetahuinya, belajar akan lebih bermakna. Pengalaman ini mulai dari tingkat konkrit (nyata) hingga abstrak. Pengalaman yang diatur, seperti pengalaman langsung.

Minat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk tertarik pada suatu objek. Minat terdiri dari beberapa komponen penting, termasuk rasa tertarik atau senang, perhatian, dan keinginan untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan objek tersebut. Oleh karena itu, seseorang yang memiliki minat dalam dirinya memiliki pemikiran rasa senang terhadap objek yang diminatinya. Orang yang tertarik pada suatu aktivitas akan secara konsisten memperhatikannya dan merasa senang. Karena minat pada dasarnya adalah upaya seseorang untuk mencapai suatu tujuan, minat seseorang sangat besar untuk mencapainya.

Karena peran mereka sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, guru akan berhasil dalam pekerjaan mereka hanya jika mereka memahami dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang digunakan dalam dunia pendidikan

mendorong guru untuk menggunakan media sebagai bagian penting dari proses pendidikan.



Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran

Karena media audio visual berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber ke penerima, yaitu siswa, diharapkan pembelajaran audio visual dapat memberikan pesan tentang topik yang diajarkan. Salah satu manfaat penggunaan media audio visual adalah siswa dapat memahami makna materi melalui video pembelajaran yang mengulas topik dengan cara yang sesuai dengan materi ajar. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap peningkatan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya XXI Kota Bekasi.

#### **D. Hipotesis**

hipotesis merupakan pernyataan penting dalam penelitian (Arikunto, 2013). Dengan demikian hipotesis dapat didefinisikan sebagai solusi sementara untuk masalah penelitian sampai analisis data menunjukkan hasilnya. Berikut adalah hipotesis penelitian: “Media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V SD Negeri Aren Jaya XXI Kota Bekasi.