

# Alvianto - Optimalisasi Hasil Belajar Kemampuan Shooting Sepakbola pada Siswa

*by Alvianto Bimaloka*

---

**Submission date:** 21-Sep-2023 12:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2172330582

**File name:** 27084-Article\_Text-90542-1-2-20230921.docx (311.49K)

**Word count:** 3365

**Character count:** 21761

<sup>2</sup>  
**Optimalisasi Hasil Belajar Kemampuan Shooting Sepakbola pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Rengel: Studi tentang Dampak Media Audio visual**

<sup>13</sup>  
**Optimizing Football Shooting Ability Learning Outcomes in 8th Grade Students of SMP Negeri 1 Rengel: A Study on the Impact of Audio Visual Media**

Ferdi Dwi Alvianto<sup>1\*</sup>, Olivia Dwi Cahyani<sup>2</sup>, Benny Widya Priadana<sup>3</sup>, Hasan Saifuddin<sup>4</sup>

<sup>10</sup>  
<sup>1\* 2, 3, 4</sup> Program studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Jalan Ahmad Yani Nomor 10, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur, 62115, Indonesia

Correspondance: [Ferdi\\_Alvianto@mail.com](mailto:Ferdi_Alvianto@mail.com)

Received: DD/MM/YYYY; Accepted: DD/MM/YYYY; Published: DD/MM/YYYY

Cara penulisan rujukan: penulis. (yyyy). Judul. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. x, no. 00, 1-10.

**Abstrak**

Media *audio visual* telah menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa, termasuk para siswa yang tertarik memahami teknik-teknik *shooting* dalam permainan sepak bola. Namun, dampak dari penggunaan media *audio visual* terhadap kemampuan *shooting* siswa dalam sepak bola adalah permasalahan yang memiliki banyak dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana media *audio visual* memengaruhi kemampuan *shooting* siswa yang berada di kelas VIII SMP Negeri 1 Rengel. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 31 siswa yang berada di kelas VIII-D SMP Negeri 1 Rengel. *Bobby Carlton Shooting Test* digunakan sebagai alat penilaian terhadap kemampuan *shooting*. Untuk menganalisis data, uji *Wilcoxon* digunakan dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media *audio visual* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *shooting* siswa kelas VIII-D SMP Negeri 1 Rengel. Hal ini diperlihatkan oleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* yang sebesar 0,001, dimana nilai tersebut lebih kecil daripada angka  $< 0,05$ . Kesimpulannya, media *audio visual* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *shooting* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rengel.

**Kata-kata kunci:** kemampuan *shooting*, sepakbola, *audio visual*

**Abstract**

*Audio-visual media* has become a very useful tool to improve students' understanding and skills, including students who are interested in understanding shooting techniques in soccer games. However, the impact of the use of *audio-visual media* on students' shooting ability in soccer is a multi-dimensional issue. This study aims to examine the extent to which *audio-visual media* affect the shooting ability of students who are in class VIII SMP Negeri 1 Rengel. This study used an experimental method with a *One Group Pretest-Posttest Design*. The research sample consisted of 31 students in class VIII-D SMP Negeri 1 Rengel. The *Bobby Carlton Shooting Test* was used as an assessment tool for shooting ability. To analyze the data, the *Wilcoxon* test was used with a significance level of 5%. The results showed that *audio-visual media* had a significant impact on the shooting ability of the students in class VIII-D SMP Negeri 1 Rengel. This is shown by the value of *Asymp.Sig. (2-tailed)* value of 0.001, which is smaller than the number  $< 0.05$ . In conclusion, *audio-visual media* has a significant impact on improving shooting skills in class VIII students of SMP Negeri 1 Rengel.

**Keywords:** shooting ability, football, *audio visual*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani melibatkan aktivitas fisik yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam aspek fisik, mental, dan emosional individu. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan mencakup seluruh bagian dari pendidikan yang berkaitan dengan kebugaran dan

kesehatan tubuh, serta upaya untuk meningkatkan tingkat kebugaran fisik manusia melalui pengembangan Kemampuan motorik, kemampuan berpikir, interaksi sosial, kemampuan berpikir logis, dan pengelolaan emosi (Sudibyo & Nugroho, 2020). Tujuannya adalah untuk mencapai keseimbangan dan sikap yang baik. Konsep ini juga melibatkan pemahaman tentang lingkungan yang bersih dari perspektif etika, praktik gaya hidup sehat, dan partisipasi dalam aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani tidak hanya sekadar menyediakan platform bagi siswa untuk memperoleh kecakapan fisik, tetapi juga menciptakan wadah interaksi yang penting antara individu, sekaligus membangun hubungan yang saling memperkaya antara siswa dan pengajar. Hal itu bukanlah suatu kebetulan, Erfayliana (2015) menekankan bahwa pendidikan jasmani memiliki kedudukan integral dalam rangkaian pendidikan yang lebih luas. Dengan menggabungkan aktivitas fisik dalam kurikulum pendidikan, tujuannya tidak hanya terbatas pada pengembangan Kemampuan motorik, tetapi juga merangkul pertumbuhan intelektual, organik, dan emosional siswa. Melalui interaksi dalam aktivitas fisik, siswa belajar tentang disiplin, kerjasama, dan pengelolaan emosi, yang semuanya membentuk landasan kuat untuk perkembangan pribadi mereka.

Namun, ketika peneliti melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru di SMP Negeri 1 Rengel, ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak mencapai tingkat optimal karena masih ada sejumlah siswa yang memerlukan pembelajaran tambahan saat menghadapi ujian praktik dalam materi sepak bola. Hasil ujian ini tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru sebesar 75. Penguasaan teknik shooting bola dalam permainan sepak bola oleh siswa menunjukkan ketidaksempurnaan. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik shooting dengan benar, dan proporsi siswa yang melakukan kesalahan teknik shooting lebih banyak daripada siswa yang mampu melakukan teknik tersebut secara tepat. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memiliki niat untuk mengaplikasikan metode baru dalam bentuk "Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Kemampuan shooting sepak bola."

Dalam era kemajuan teknologi dan informasi saat ini, media audio visual telah menjadi bagian yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media audio visual memiliki peran yang penting dalam mengintegrasikan aspek pendengaran dan penglihatan. Media ini memungkinkan penyampaian pesan dan informasi melalui kombinasi pesan verbal dan nonverbal yang dapat diinterpretasikan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual, seperti video yang menggabungkan gambar dan suara, memiliki potensi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Selain itu, media audio visual memiliki daya tarik yang kuat terhadap minat siswa dalam menerima informasi pembelajaran (Hilmi, 2017). Penggunaannya sebagai metode bahan ajar membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan memberikan gambaran visual tentang informasi pembelajaran, media ini menjadi alat yang efektif untuk membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit disampaikan hanya secara lisan.

Penggunaan media memiliki manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Media ini menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran Kemampuan seperti *shooting* sepak bola. Dalam konteks pembelajaran *shooting* sepak bola, media *audio visual* memungkinkan siswa untuk memahami dan merespons instruksi dengan lebih baik (Sayuti & Prihanto, 2015). Dengan demikian, penggunaan media *audio visual* dalam pendidikan jasmani memiliki dampak positif dalam memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pengaruh media *audio visual* terhadap kemampuan *shooting* sepakbola belum banyak diteliti secara khusus. Namun, terdapat beberapa penelitian yang menguji pengaruh media *audio visual* terhadap keterampilan teknik dasar sepakbola seperti *shooting* dan *menribling* bola (Saputra et al., 2019). Selain itu, terdapat juga penelitian yang menunjukkan bahwa media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola basket dan gerak dasar sepakbola (Azhari Badaruddin et al., 2022; Syam, 2022). Dalam konteks ini, terdapat kebutuhan untuk mengkaji secara lebih mendalam tentang dampak penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rengel. Kendati banyaknya penelitian yang telah mengangkat pemanfaatan media *audio visual* dalam pendidikan, tetap terdapat keterbatasan dalam pemahaman tentang bagaimana media ini secara spesifik dapat mempengaruhi hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola, terutama di tingkat sekolah menengah pertama.

Oleh karena itu, penelitian tentang dampak penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Rengel akan menjadi kontribusi penting dalam mengisi kesenjangan pengetahuan dalam konteks pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang lebih konkret bagi guru-guru pendidikan jasmani dalam memanfaatkan media *audio visual* secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola, serta memberikan wawasan lebih dalam bagi pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran di bidang ini.

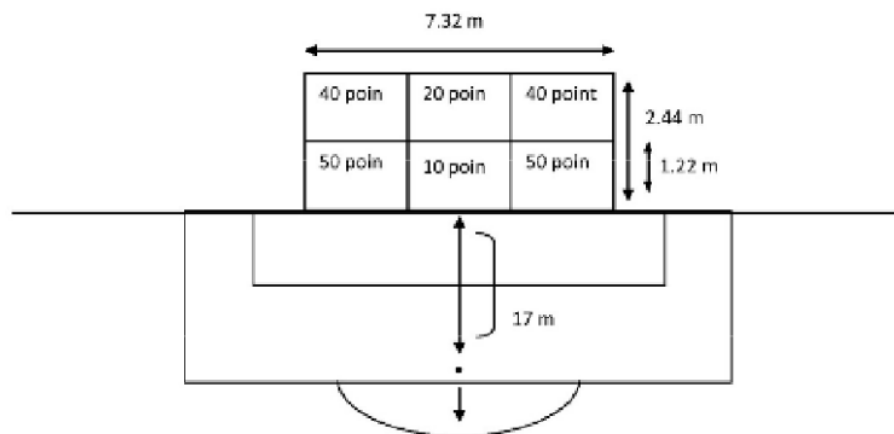
## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* (Maksum, 2012) sebagai kerangka dasar. Alasan peneliti memilih metode ini adalah karena ada langkah *pre-test* sebelum penerapan perlakuan, yang memungkinkan perbandingan hasil perlakuan dengan kondisi sebelumnya menjadi lebih akurat. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti melibatkan penggunaan media *audio visual* sebagai variabel independen dan kemampuan *shooting* sebagai variabel dependen.

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa-siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Rengel pada tahun ajaran 2021/2022, yang terdiri dari tujuh kelas dengan jumlah total 251 siswa. Sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah kelas VIII-D di SMP Negeri 1 Rengel, yang terdiri dari 31 siswa, dipilih dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*.

Keputusan peneliti untuk memilih metode *Purposive Sampling* didasarkan pada pertimbangan peneliti atau hasil pengamatan bahwa siswa-siswa di kelas VIII-D memiliki nilai rata-rata kemampuan shooting sepak bola yang paling rendah dibandingkan dengan siswa-siswa di tujuh kelas lainnya dalam populasi penelitian ini.

Instrumen yang dipergunakan untuk mengukur kemampuan *shooting* adalah *Bobby Charlton shooting test* sebagaimana telah dikembangkan oleh Mielke (2007). Tes ini berfungsi sebagai alat pengumpul data yang relevan dengan tujuan penelitian yang bertujuan menginvestigasi dampak media *audio visual* terhadap hasil pembelajaran kemampuan *shooting* sepak bola pada siswa SMP Negeri 1 Rengel. Perlengkapan tes melibatkan tiga bola, gawang dengan ukuran 2m x 3m, pulpen, kertas, nomor-nomor, serta tali sebagai peralatan yang diperlukan. Prosedur pelaksanaan tes menginstruksikan *tester* untuk berdiri pada jarak 6 meter dari gawang target dengan memberikan dua kesempatan tendangan. Penilaian dilakukan dengan menghitung jumlah bola yang berhasil masuk ke dalam target gawang, dengan nilai berbeda yang diberikan untuk setiap area pada gawang tersebut. Pelaksanaan tes dilakukan dengan memberikan waktu 20 detik bagi siswa untuk melakukan dua tendangan ke dalam gawang, dan peneliti mencatat skor yang diperoleh dalam proses ini (Lihat Gambar 1).



**Gambar 1** Bobby Charlton Shooting Test

Sumber: (Mielke, 2007)

Prosedur penelitian ini yaitu 1) *Pre-Test*: Mengukur kemampuan *shooting* awal pemain dengan tes kemampuan *shooting*. 2) *Treatment*: siswa akan diberikan akses ke media *audio visual* berupa video tutorial tentang teknik *shooting* yang efektif dan taktik dalam permainan, dalam kegiatan pembelajaran dan praktek akan diberikan waktu untuk melihat dan memahami materi video tutorial, siswa akan berlatih *shooting* dengan intensitas yang sama selama 14



pertemuan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1. dan 3) *Post-Test*: semua siswa akan menjalani tes kemampuan *shooting* yang sama seperti *pre-test* untuk mengukur perubahan kemampuan mereka setelah treatment dan merekam hasil *post-test*.

**Tabel 1.** *Treatment* penerapan media *audio visual* terhadap kemampuan *shooting* selama 14 kali pertemuan

| Pertemuan | Materi                                    | Kegiatan                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2       | Pengenalan Teknik <i>Shooting</i>         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan materi dan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Demonstrasi teknik dasar <i>shooting</i> dengan penjelasan verbal.</li> </ol>                                 |
| 3-4       | Penggunaan Media <i>Audio visual</i>      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan media <i>audio visual</i> dan perannya dalam pembelajaran.</li> <li>2. Menunjukkan video pembelajaran teknik <i>shooting</i>.</li> </ol>                  |
| 5-6       | Pengamatan Video                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menonton video teknik <i>shooting</i> yang benar.</li> <li>2. Diskusi tentang apa yang mereka pelajari dari video.</li> </ol>                                  |
| 7-8       | Latihan Teknik Dasar <i>Shooting</i>      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Praktik teknik dasar <i>shooting</i> tanpa bola.</li> <li>2. Praktik teknik dasar <i>shooting</i> dengan bola.</li> </ol>                                            |
| 9-10      | Pengembangan Keterampilan <i>Shooting</i> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media <i>audio visual</i> dalam analisis <i>shooting</i> pribadi.</li> <li>2. Latihan <i>shooting</i> dengan peningkatan berdasarkan analisis.</li> </ol> |
| 11-12     | Latihan <i>Shooting</i> dalam Tekanan     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Simulasi situasi permainan dengan tekanan.</li> <li>2. Pengamatan video situasi permainan sebenarnya.</li> </ol>                                                     |
| 13-14     | Evaluasi dan Peningkatan                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi kemajuan masing-masing siswa.</li> <li>2. Latihan <i>shooting</i> akhir dengan fokus pada perbaikan terakhir.</li> </ol>                                    |

Analisis data dalam penelitian ini melibatkan serangkaian prosedur. Pertama, uji normalitas dijalankan dengan memanfaatkan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengevaluasi apakah data yang sedang dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak.

Evaluasi ini mengacu pada nilai signifikansi (*P-value*), dimana aturan yang berlaku adalah jika nilai *P-value* kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) akan diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) akan ditolak, dan sebaliknya. Selanjutnya, uji homogenitas digunakan dengan mengaplikasikan uji F pada data *pretest* dan *posttest* untuk memverifikasi kesamaan karakteristik kelompok-kelompok yang membentuk sampel. Proses pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data eksperimen menggunakan uji-t dengan desain *pretest-posttest*. Jika prasyarat uji-t tidak terpenuhi karena data tidak mengikuti distribusi normal, maka perhitungan alternatif akan digunakan, yakni metode *Wilcoxon*. Semua tahapan analisis data ini dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

## HASIL

Hasil analisis deskripsi data mengungkapkan informasi tentang akumulasi rata-rata, standar deviasi, dan ukuran sampel yang menjadi subjek penelitian. Berikut adalah hasilnya: Rata-rata (*Mean*) *pretest*, dengan sampel yang terdiri dari 31 data, adalah sebesar 44.84. Nilai minimum rata-rata adalah 20 dan nilai maksimum rata-rata adalah 80, dengan standar deviasi sebesar 15.678. Sementara itu, rata-rata *post-test*, juga dengan jumlah data sebanyak 31, adalah sebesar 71.61. Nilai minimum rata-rata *post-test* adalah 50 dan nilai maksimum rata-rata *post-test* adalah 100, dengan standar deviasi sebesar 13.190 (lihat Tabel 2).

**Tabel 2** Deskriptif Statistik

|                 | <i>N</i> | <i>Minimum</i> | <i>Maximum</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> |
|-----------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------------------|
| <i>Pretest</i>  | 31       | 20             | 80             | 44.84       | 15.678                |
| <i>Posttest</i> | 31       | 50             | 100            | 71.61       | 13.190                |

**Tabel 3** Uji Normalitas

| <i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i> |                 |                  |           |             |
|---------------------------------------|-----------------|------------------|-----------|-------------|
|                                       |                 | <i>Statistic</i> | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| Praktik Shooting                      | <i>Pretest</i>  | .177             | 31        | 0,014       |
|                                       | <i>Posttest</i> | .230             | 31        | 0,001       |

Tabel 3 menampilkan hasil uji normalitas, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*P-value*) *pretest* adalah lebih kecil daripada nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05, yaitu  $\text{Sig} < \alpha$  ( $0,014 < 0,05$ ). Demikian pula, nilai signifikansi (*P-value*) *post-test* juga lebih rendah daripada nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05, yakni  $\text{Sig} < \alpha$  ( $0,001 < 0,05$ ). Hasil ini menggambarkan bahwa data ini tidak mengikuti pola

distribusi **normal**, seperti yang terlihat dari semua nilai *P-value* yang lebih kecil daripada 0,05 pada Tabel 3. Oleh karena itu, dalam perhitungan uji perbedaan, digunakan metode perhitungan *Wilcoxon* sebagai alternatif daripada uji-t.

**Tabel 4** Uji Homogenitas

|                     |                                         | Levene<br>Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|---------------------|-----------------------------------------|---------------------|-----|--------|------|
| Pretest<br>Posttest | Based on Mean                           | .460                | 1   | 60     | .500 |
|                     | Based on Median                         | .454                | 1   | 60     | .503 |
|                     | Based on Median and<br>with adjusted df | .454                | 1   | 54.130 | .503 |
|                     | Based on trimmed Mean                   | .548                | 1   | 60     | .462 |

Hasil uji homogenitas yang terdokumentasi dalam Tabel 4 dapat dijelaskan dengan fakta bahwa nilai signifikansi (Sig.) (berdasarkan Mean)  $> 0,05$  ( $0,500 > 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa variasi data adalah seragam. Artinya, asumsi homogenitas data telah terpenuhi (lihat Tabel 3). Meskipun telah memenuhi syarat **g** homogenitas, penting untuk dicatat bahwa syarat utama untuk melakukan Uji *T-Test* adalah distribusi data yang tidak normal. Oleh karena itu, tidak memungkinkan untuk melanjutkan dengan pengujian *T-Test*. Sebagai alternatif, perhitungan uji perbedaan menggunakan *Uji Wilcoxon*.

**Tabel 5** Wilcoxon Signed Ranks Test Ranks

|                       |                   | N               | Mean<br>Rank | Sum of<br>Ranks |
|-----------------------|-------------------|-----------------|--------------|-----------------|
| Posttest -<br>Pretest | Negative<br>Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00          | .00             |
|                       | Positive<br>Ranks | 30 <sup>b</sup> | 15.50        | 465.00          |
|                       | Ties              | 1 <sup>c</sup>  |              |                 |
|                       | Total             | 31              |              |                 |

a.  $Posttest < Pretest$  b.  $Posttest > Pretest$  c.  $Posttest = Pretest$

Hasil analisis pada Tabel 5 enunjukkan bahwa terdapat nilai *Negative Ranks* atau selisih negatif yang sama dengan 0 pada parameter *N*, *Mean Ranks*, dan *Sum Ranks*, menunjukkan ketidakadaan penurunan hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola dari *Pretest* ke *Posttest*. Sebaliknya, terdapat 30 data positif pada parameter *Positif Ranks*,



menandakan bahwa dari 31 siswa, 30 siswa mengalami peningkatan hasil belajar Kemampuan *shooting* sepak bola dari *Pretest* ke *Posttest*. Peningkatan rata-rata (*Mean Ranks*) sebesar 15.50 dengan total rangking positif (*Sum of Ranks*) sebesar 465.00. Terdapat satu nilai *Ties* yang menunjukkan adanya satu siswa dari 31 siswa yang memiliki nilai yang sama antara *Pretest* dan *Posttest*. Hasil ini akan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Wilcoxon*, dimana jika nilai *Asymp.Sig < 0,05*, maka hipotesis diterima, dan jika nilai *Asymp.Sig > 0,05*, maka hipotesis ditolak.

Tabel 6 Test Statistics

| Post-test - Pretest    |        |
|------------------------|--------|
| Z                      | -4.878 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | <,001  |

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Karena nilai ini berada di bawah angka 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima." Hasil ini menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kemampuan *shooting* sepak bola pada tahap *pretest* dan *post-test*. Dengan demikian, disimpulkannya adalah bahwa pemanfaatan media *audio visual* memiliki dampak yang penting terhadap hasil belajar kemampuan *shooting* sepak bola di kalangan siswa kelas VIII-D di SMP Negeri 1 Rengel.

## DISKUSI

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, didapatkan bahwa variabel bebas pengaruh media *audio visual* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat Kemampuan *shooting* sepak bola pada siswa kelas VIII-D SMP Negeri 1 Rengel. Hasil ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, diantaranya adalah hasil penelitian yang menemukan bahwa penerapan *audio visual* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil Kemampuan *shooting* (Hilmi, 2017; Nurcahya et al., 2020). Artinya penggunaan media audio-visual dapat memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran keterampilan sepak bola, termasuk *shooting*.

Penggunaan media *audio visual* dalam pelatihan dan pembelajaran keterampilan *shooting* sepakbola dapat bermanfaat bagi siswa, memberikan mereka contoh visual, teknik yang benar, dan pemahaman yang lebih baik tentang materi. Media *audio visual* para siswa dapat mempelajari gerakan dan Teknik *shooting* yang benar melalui berbagai contoh yang diberikan oleh media tersebut (Nurcahya et al., 2020). Media *audio visual* dianggap mempengaruhi pemahaman dan kemampuan siswa secara keseluruhan dalam materi *shooting*

sepak bola (Lubis, 2019). Namun, penting untuk dicatat bahwa efektivitas media dapat bergantung pada berbagai faktor, seperti kualitas media, metode pengajaran, dan gaya belajar siswa.

Penting untuk diingat bahwa media *audio visual* dapat menjadi alat yang berharga dalam pengembangan kemampuan *shooting* sepakbola, tetapi tidak boleh menjadi satu-satunya sumber pembelajaran dan sebaiknya digunakan sebagai tambahan dan bukan pengganti pembelajaran langsung guru ketika praktik di lapangan. Siswa harus menggunakan media ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mereka. Kombinasikan media ini dengan pembelajaran langsung di lapangan untuk hasil yang optimal. Media *audio visual* dapat menjadi alat yang berguna dalam meningkatkan kemampuan *shooting* sepakbola,

Penggunaan media *audio visual* dapat dikombinasikan latihan sirkuit game dan *cooperative tipe Team Game Tournament*. Melalui latihan kekuatan otot tungkai menggunakan metode sirkuit game efektif dalam meningkatkan kemampuan *shooting* dalam permainan sepak bola (Suryadi & Rubiyatno, 2022). Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dapat meningkatkan keterampilan teknik shooting dalam permainan sepak bola (Triyudho et al., 2017; Wildani & Gazali, 2020). Model ini melibatkan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran dan latihan teknik dasar sepakbola.

## SIMPULAN

Penggunaan media *audio visual* dapat memiliki pengaruh positif yang signifikan pada kemampuan *shooting* siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola. Dengan visualisasi yang jelas tentang teknik-teknik yang benar, siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih baik. Oleh karena itu, media *audio visual* dapat menjadi alat yang berharga dalam pembelajaran sepakbola dan perlu dipertimbangkan dalam pengembangan kemampuan siswa. Hasil penelitian ini memiliki implikasi signifikan dalam konteks pengembangan pembelajaran permainan sepakbola. Guru dan siswa dapat memanfaatkan media *audio visual* sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *shooting*. Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini meliputi penyediaan akses ke peralatan dan teknologi yang mendukung media *audio visual* di sekolah, integrasi pembelajaran dengan penggunaan video analisis dan demonstrasi yang tertuang dalam Modul Ajar Guru, serta dorongan kepadasiswa untuk aktif menggunakan video pembelajaran guna mengidentifikasi area perbaikan dalam teknik *shooting* mereka. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media *audio visual* dalam pengembangan kemampuan siswa dalam bermain sepakbola.

## REFERENSI

Azhari Badaruddin, M., Abduloh, A., & Aminudin, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Teknik Shooting (Free Throw) Permainan Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 5(2), 369–377. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6386>

Erfaylana, Y. (2015). Pendidikan jasmani dalam membentuk etika, moral, dan karakter.

Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani | Volume X | Nomor 1 | 2020 | Halaman 9 of 10

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 302–315.  
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/%0Aview/1299>
- Hilmi, A. H. (2017). Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan Futsal (Studi Penelitian Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal Sma Negeri 1 Krembung Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 327–332.
- Lubis, A. E. (2019). Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain: Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain. *Journal of Midwifery and Nursing*, 2(1), 201 – 204.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. University Press.
- Mielke, D. A. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Nurchaya, Y., Stiadi, D., & Syamsudar, B. (2020). Use of audio-visual media on training basic skills in passing and shooting in futsal sports. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 042050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042050>
- Saputra, A., Muzaffar, A., & Raymon. (2019). Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Mendribling Bola Permainan Sepak Bola. *Seminar Olahraga*. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semolga/article/view/23>
- Sayuti, P., & Prihanto, J. B. (2015). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Kaki. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 71–74.
- Sudibyo, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Pringsewu Tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.182>
- Suryadi, D., & Rubiyatno, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Shooting Permainan Sepak Bola melalui Latihan Kekuatan Otot Tungkai. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 237–246. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.5281/zenodo.6684431>
- Syam, S. (2022). Penerapan Case Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3127>
- Triyudho, R., Syafrial, S., & Sugiyanto, S. (2017). MENINGKATKAN PEMBELAJARAN TEKNIK SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT SISWA KELAS X IPS 2 SMA NEGERI 1 KABAWETAN. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3375>
- Wildani, L., & Gazali, N. (2020). Model Kooperatif Teams Games Tournaments: Apakah dapat meningkatkan keterampilan belajar dribbling sepakbola? *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 103–111. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5637](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5637)

# Alvianto - Optimalisasi Hasil Belajar Kemampuan Shooting Sepakbola pada Siswa

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[repository.unugiri.ac.id](http://repository.unugiri.ac.id)

Internet Source

6%

2

[docplayer.info](http://docplayer.info)

Internet Source

2%

3

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

Internet Source

1%

4

[jurnal.upmk.ac.id](http://jurnal.upmk.ac.id)

Internet Source

1%

5

[ecampus.iainbatusangkar.ac.id](http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id)

Internet Source

1%

6

[jurnal.univpgri-palembang.ac.id](http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id)

Internet Source

1%

7

[digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id)

Internet Source

1%

8

[e-journal.hamzanwadi.ac.id](http://e-journal.hamzanwadi.ac.id)

Internet Source

1%

9

[jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)

Internet Source

1%

10

Bayu Budi Prakoso, Suroto Suroto, Arif Bulqini, Benny Widya Priadana. "IDENTIFIKASI POLA MAKAN, INDEKS MASSA TUBUH, DAN AKTIVITAS FISIK MAHASISWA PROGRAM MATAKULIAH PENDIDIKAN JASMANI DAN KEBUGARAN", Jurnal Pendidikan Olahraga, 2021

Publication

1 %

11

[ml.scribd.com](https://ml.scribd.com)

Internet Source

1 %

12

Eria Suntari, Diana Ariswanti Triningtyas. "PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAY TERHADAP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS VIII-E SMP NEGERI 1 BARAT KABUPATEN MAGETAN", Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2015

Publication

1 %

13

[ojs3.unpatti.ac.id](https://ojs3.unpatti.ac.id)

Internet Source

<1 %

14

[repository.upi.edu](https://repository.upi.edu)

Internet Source

<1 %

15

[core.ac.uk](https://core.ac.uk)

Internet Source

<1 %

16

[id.123dok.com](https://id.123dok.com)

Internet Source

<1 %



---

Exclude quotes      On

Exclude matches

< 15 words

Exclude bibliography      On