

ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL LATIHAN PASSING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DI SMAN 3 SIAK HULU

Pridho Arya Exmal¹, Rezki², Reksi Setiawan³, M Agung Al Fatah⁴, Hilmy Muhammad Hasan⁵, Devri Meldo⁶, Boyke Dian Nugraha⁷, Renold Basar Nadeak⁸, Muhammad Hasyim⁹, Iqmal Maulana¹⁰

¹Asal Instansi (Universitas Islam Riau)

²Asal Instansi (Universitas Islam Riau)

³Asal Instansi (Universitas Islam Riau)

E-mail: pridhoaryaexmal@student.uir.ac.id /No. HP 082268648379

E-mail: rezki@edu.uir.ac.id /No. HP 085271904447

E-mail: reksisetiawan@student.uir.ac.id /No. HP 0895328190486

E-mail: magung@student.uir.ac.id /No. HP 082236628015

E-mail: hilmymuhammadhasan375@student.uir.ac.id /No. HP 081276708014

E-mail: devrimeldo225@student.uir.ac.id /No. HP 082178421387

E-mail: boykediannugraha193@student.uir.ac.id /No. HP 082293560044

E-mail: renoldbasarnadeak@student.uir.ac.id /No. HP 083185402940

E-mail: Muhammadhasyim@student.uir.ac.id /No. HP 082282543804

E-mail: iqmalmaulana@student.uir.ac.id /No. HP 082181459247

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap latihan *passing* pada permainan sepak bola siswa SMA N 3 Siak Hulu. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA N 3 Siak Hulu yang berjumlah 21 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 21 orang. Alat pengujian yang digunakan adalah *pre-check* dan *post-check* terhadap *passing*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap latihan *passing* pada permainan sepak bola siswa SMA N 3 Siak Hulu dengan $t_{hitung} = 8,05 > t_{tabel} = 1,725$ peningkatan yang signifikan sebesar 43.90%.

Kata Kunci: Media Audio Visual Latihan Passing

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the effect of audiovisual media on passing practice in soccer games for students at SMA N 3 Siak Hulu. This type of research is experimental. The sample in this study was 21 students of SMA N 3 Siak Hulu. The sampling technique used was total sampling, so the number of samples in this study was 21 people. The testing tools used are pre-check and post-check for passing. The data analysis technique used is the t-test. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that there is an influence of audio-visual media on passing practice in soccer games for students at SMA N 3 Siak Hulu with $t_{count} = 8.05 > t_{table} = 1.725$, a significant increase of 43.90%.

Keywords: Audio Visual Media for Passing Practice

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu dasar yang sangat penting untuk pembangunan akan sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, metode pembelajaran akan terus berkembang agar memenuhi kebutuhan maupun tantangan pendidikan abad ke-21. Karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif, pendidikan tidak lagi bergantung pada pendekatan tradisional, misalnya ketika guru hanya menggunakan metode tutur atau diskusi, yang seringkali membuat siswa merasa jenuh. Dengan menggunakan media, proses pendidikan dapat menjadi kreatif, inovatif, dan merangsang, yang dapat membangkitkan minat siswa (Darihastining et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus inovatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, terutama dalam pendidikan.

Media audio visual termasuk dalam kategori media yang dapat dilihat dan didengarkan, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Dua komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pengajaran. Ada hubungan antara keduanya. Siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru sesuai dengan gaya belajar mereka. Ada tiga gaya belajar siswa: audio, visual, dan kinestetik. Supaya pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, guru harus cerdas dan hati-hati saat memilih media pembelajaran. Siswa akan terkena dampak ketika guru memilih media yang salah. Salah satu contohnya adalah ketika guru menggunakan media audio sementara banyak siswa menggunakan pembelajaran visual, atau sebaliknya.

Seiring dengan pentingnya pemilihan media pengajaran yang tepat, penerapan olahraga dalam pendidikan juga memberikan kontribusi besar dalam proses belajar mengajar. Olahraga, seperti sepak bola, tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif. Melalui kegiatan olahraga, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan menggabungkan media audio-visual dalam latihan olahraga, khususnya sepak bola, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan video tutorial,

misalnya, dapat membantu siswa untuk memahami teknik dasar sepak bola dengan lebih jelas dan mendetail, sehingga mereka dapat menguasai keterampilan ini dengan lebih baik.

Selain itu, olahraga merupakan bagian yang dapat membantu orang menjadi lebih baik secara mental dan fisik. Olahraga memiliki kemampuan sosial yang kuat, yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Misalnya, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang diajarkan melalui penggunaan media visual dan kegiatan olahraga. Oleh karena itu, pemilihan media pengajaran yang tepat, termasuk kegiatan olahraga, dapat berdampak positif pada proses belajar mengajar dan perkembangan siswa secara keseluruhan (Muarif et al., 2021). Permainan sepak bola berkembang dari tahun 1914 ketika pemerintah Hindia Belanda masih menjajah Indonesia. Pada saat itu, terdapat kompetisi antarkota di Jawa, tempat ketika kompetisi tersebut hanya dijuarai oleh dua tim, yaitu Batavia City dan Soerabaja City (Agustina, 2020).

Dalam konteks pembelajaran, sepak bola tidak hanya menjadi salah satu olahraga yang digemari banyak orang, tetapi juga merupakan salah satu alat yang efektif untuk mengajarkan berbagai keterampilan. Selain menguasai keterampilan dasar bermain sepak bola, setiap pemain harus memiliki kekuatan, kecepatan, kelincahan, kelenturan, ketepatan, dan daya tahan yang cukup untuk bermain dengan baik dalam permainan sepak bola. Pengembangan kemampuan dasar adalah salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi yang lebih tinggi. Kualitas keterampilan pemain akan menentukan seberapa baik mereka bermain bola. Keterampilan Teknik dasar sepak bola yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola yakni menendang bola (*passing*), mengiring bola (*dribbling*), mengontrol bola (*controlling*), dan menembak ke gawang (*shooting*) (Pujianto et al., 2020).

Dalam pendidikan PJOK, olahraga sepak bola memiliki teknik dasar yang banyak jenisnya, mulai dari *dribbling*, *shooting*, *heading* dan *passing*. Dibandingkan dengan teknik lain. Yang dipelajari dalam olahraga sepak bola, teknik *passing* adalah yang paling dasar. Teknik ini sangat penting karena olahraga sepak bola bergantung pada kerja sama tim melalui teknik *passing*. Teknik *passing* yang paling umum digunakan dalam permainan sepak bola adalah *passing* menggunakan kaki belakang. Gerakan ini sangat penting dalam pertandingan sepak bola. Dalam permainan sepak bola, teknik *passing* sangat berguna saat mengoper, yang paling penting dalam permainan sepak bola. Pemain sepak bola harus belajar menggunakan kedua belah kakinya untuk mengoper (*passing*). Untuk menjadi seorang pemain sepak bola yang sempurna. Saat melakukan *passing*, pemain harus dapat mengetahui jarak dan tau ke arah mana bola yang ingin dituju. Mereka juga harus dapat menghentikan bola yang di *passing* oleh rekan satu tim mereka, dalam permainan sepakbola teknik-teknik dasar sangat diperlukan agar pemain dapat bermain sepak bola dengan baik dan benar (Agustina, 2020).

Menurut Ramadhan & Muhammad (2019) selain teknik dasar, siswa harus mempunyai media audio visual yang tepat, media audio-visual digunakan untuk menunjukkan bentuk gerakan-gerakan teknik yang dapat diamati dan dipelajari secara langsung, dan berguna untuk dijadikan contoh dalam meningkatkan kemampuan teknik-teknik dasar dalam olahraga sepakbola, khususnya keterampilan *passing*. *Passing* adalah salah satu teknik dasar sepakbola yang berfungsi untuk melakukan umpan kepada rekan satu regu, media audio-visual digunakan untuk tujuan pengembangan teknik, dengan tujuan agar siswa dapat melihat dan mempraktekkan secara langsung teknik *passing* yang telah mereka tonton, dan kemudian menerapkan teknik tersebut dengan cara yang benar.

Siswa dapat melihat contoh secara langsung dengan menggunakan media audio visual. Tujuan penggunaan media audio visual adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepak bola, khususnya teknik *passing*. Tujuan utama penggunaan media audio visual adalah untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bermain sepakbola. Setiap pemain sepak bola harus memiliki kemampuan teknik yang baik, kemampuan untuk bekerja sama atau menggunakan taktik yang baik, dan mental yang kuat yang sangat berguna saat bermain sepak bola untuk mencapai prestasi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan data yang diambil melalui observasi dan melakukan tes secara langsung di lapangan SMAN 3 Siak Hulu dengan jumlah sampel 21 orang guna untuk seberak objektif penggunaan pembelajaran media audio visual terhadap Latihan *passing* pada siswa SMAN 3 Siak Hulu.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara keseluruhan dan dengan deskripsi menggunakan bahasa dan kata-kata dalam konteks alami dan dengan bantuan berbagai teknik alami (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Dalam penelitian ini, untuk mengukur keterampilan *passing* dilakukan *pre-test* untuk mengetahui keterampilan awal *passing* siswa sebelum diberikan program pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *passing*. Setelah melaksanakan program pelatihan yang terencana dan bervariasi, dilakukan *post-test* untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Pada saat yang sama, pelaksanaan tes yang melibatkan pengumpulan dan pengukuran data keterampilan *passing* dilakukan melalui tes *passing*. Semua gambaran ini memberikan pemahaman tentang penelitian kualitatif dan membantu peneliti dalam merancang dan melaksanakan studi kualitatif dengan baik. Subjek penelitian ini adalah semua siswa sman 3 siak hulu. Orang tua dan guru memberikan persetujuan untuk anak didiknya bergabung dalam penelitian ini, tes dilakukan dengan cara pengumpulan dan pengukuran data keterampilan *passing* siswa, tes *passing* menurut pendapat (Burhan, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tes

- a. Beri tahu siswa untuk berlari ke belakang teman yang menguasai bola saat mereka melakukan *passing* yang tidak tepat dan menunggu teman yang satu lagi kembali ke posisinya.
- b. Perhatikan agar siswa melakukan *passing* bukan shooting, dan pastikan mereka melakukannya secara berurutan.
- c. Pastikan siswa melakukan *passing* dengan sisi bagian dalam kaki bukan telapak kaki, punggung kaki ujung atau sisi bagian luar.
- d. Pastikan siswa melakukan *passing* ke sasarannya, bola harus datar dan tidak melayang atau melambung.
- e. Mempertimbangkan faktor keamanan lapangan atau area yang digunakan untuk penelitian.
- f. Pelatihan teknik dasar *passing* sepak bola telah dimulai dengan latihan pembelajaran latihan yang disajikan dalam polanya.
- g. Peraturan yang lebih kompetitif harus dibuat untuk beberapa jenis pembelajaran. anakanak lebih menjadi focus

2. Penguji

- Pengambilan waktu 1 siswa
- Pengawas merangkap pencatat 1 siswa

3. Alat dan perlengkapan

- Bola sepak buah
- Stopwatch
- Alat tulis

4. **Tujuan:** Untuk mengukur keterampilan menyepak dan menghentikan bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah analisis pengembangan media audio visual Latihan *passing* dalam permainan sepak bola di SMAN 3 siak hulu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Data *Pre Test* Keterampilan *Passing* Pada Siswa SMAN 3 Siak Hulu

Berdasarkan hasil *pre-test* keterampilan *passing* sepak bola pada siswa sman3 siak hulu setelah diterapkan media audio visual, data yang diperoleh disertai dengan gambaran distribusi frekuensi dengan jumlah kelas 5, dan panjang kelas *interval* adalah 1, yaitu: di kelas *interval* pertama 3 berjumlah 5 orang dengan frekuensi relatif 24%, di kelas *interval* kedua 4 berjumlah 5 orang dengan frekuensi relatif 24%, di kelas *interval* ketiga 5 berjumlah 10 orang dengan frekuensi 48% Pada *interval* keempat 6 berjumlah 1 siswa dengan frekuensi 5%, dikelas *interval* 7 tidak ada. Dari data hasil *pre-test* keterampilan *passing* siswa sman 3 siak hulu tertinggi adalah 6 dan nilai terendah adalah 3. Mean = 4,10 dan standart deviasi = 0,83, median 4 dan mode 4.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data *Pre Test* Keterampilan *Passing* Pada SISWA SMAN 3 Siak Hulu

No	<i>Interval</i>	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	3	5	24%
2	4	5	24%
3	5	10	48%
4	6	1	5%
5	7	0	0%
Jumlah		21	100%

2. Data *Post test* Keterampilan *Passing* Pada Siswa SMAN 3 Siak Hulu

Berdasarkan hasil *post tes* keterampilan *passing* pada siswa sman 3 siak hulu setelah diterapkan media audio visual diperoleh data dengan gambaran distribusi frekuensi, jumlah kelas 5 dan lama kelas. *interval* kelasnya adalah 1, dengan rincian: pada kelas *interval* pertama 5 terdapat 5 orang dengan frekuensi relatif 24%, pada kelas *interval* kedua 6 terdapat 13 orang dengan frekuensi relatif 62%, pada *interval* ketiga pada kelas Kelas 7 *interval* ada 3 orang dengan frekuensi relatif 14%, kelas 4 *interval* 7 ada 1 orang dengan frekuensi relatif 5%, di kelas 5 *interval* kelas 8 tidak ada. Dari hasil *post-test* keterampilan *passing* sman n 3 siak hulu dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi adalah 7 dan nilai terendah adalah 5. Nilai rata-rata = 5,90 dan standar deviasi = 0,62 median 6.dan modus 6.

Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data *Post test* Latihan *Passing* Pada Siswa Sman3 Siak Hulu

No	<i>Interval</i>	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	5	5	24%
2	6	13	62%
3	7	3	14%
4	8	0	0%
5	9	0	0%
Jumlah		21	100%

A. ANALISIS DATA

Berdasarkan rekapitulasi hasil tes yang telah dideskripsikan di atas dapat diketahui bahwa siswa SMA N 3 siak hulu yang tergolong pada kategori Pada saat *pre-test* diperoleh data hasil keterampilan *passing* siswa SMAN3 siak hulu dengan nilai rata-rata = 4,10, sedangkan setelah penerapan alat bantu audio visual dilakukan tes lagi. *post-test*, diperoleh mean = 5,90. Oleh karena itu, rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *pretest*, artinya waktu yang dihabiskan siswa setelah menerima media audio visual akan lebih baik dibandingkan dengan waktu sebelum menerima media audio visual. Hal ini juga berdasarkan bukti uji t, dari perhitungan diperoleh thitung = 8,05 dengan nilai tabel = 1,725 dan dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh media siaran terhadap keterampilan *passing* pada siswa SMAN 3 Siak Hulu.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan *passing* sepak bola siswa sman3 siak hulu mengalami peningkatan.

Tes Kemampuan <i>Passing</i>	Mean	t-hitung	t-tabel	Keterangan
Pretest Kemampuan <i>Passing</i>	4.10	8.05	1.725	Signifikan
Posttest Kemampuan <i>Passing</i>	5.90			

Peningkatan hasil Latihan % 43.90%

Kemampuan *passing* sepak bola adalah keterampilan untuk memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain dalam permainan sepak bola dengan suatu teknik tertentu. Teknik *passing* melibatkan pemindahan bola dengan tepat dan akurat kepada teman, yang sangat penting dalam permainan sepak bola untuk membangun serangan dan mengantisipasi serangan lawan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan *passing* pada permainan sepak bola siswa sman 3 siak hulu dengan $t_{hitung} = 8,05 > t_{tabel} = 1,725$ dengan latihan meningkat sebesar 43,90%. Dari hasil penelitian yang dilakukan di sman3 siak hulu didapati hasil, sebaiknya alat bantu audio visual ini tetap dilaksanakan agar keterampilan siswa semakin meningkat untuk mencapai hasil sepak bola siswa. Program latihan ini selanjutnya dapat menjadi panduan tambahan bagi guru untuk terus meningkatkan kemampuan *passing* siswanya

REFERENSI

- Agustina, reki siaga. (2020). *Buku Jago Sepak Bola*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Ntr0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=sejarah+sepak+bola&ots=4BVVjNNqhx&sig=d0s7mk8nezUfxRuu_UYxklouhME&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Burhan, M. A. M. P. (2021). Pengembangan Latihan *Passing* Sepak Bola Mahasiswa Penjaskesrek Universitas Dharma Indonesia. *Dharma Jurnal of Sport*, 1(1), 15–23.
- Darihastining, S., Aini, silvina nur, Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Muarif, M., Nazurty, & palmizal. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Latihan *Passing* dalam Permainan Futsal. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 10, 16–23.
<https://onlinejournal.unja.ac.id>
- Pujianto, D., Sutisyana, A., & Arwin, A. (2020). Pengembangan Model Latihan Sasaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan *Passing* Sepak Bola. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 67–73.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.8333>
- Ramadhan, M. F. Al, & Muhammad, H. N. (2019). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Putri Kelas VIII D SMP Negeri 3 Sugio Kab . Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(03), 561–564.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus*. 2(1). <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>

