



## PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA SISWA MELALUI MEDIA VIDEO DENGAN PRAKTIK LANGSUNG

Jumain<sup>1</sup>, Andrie<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Tadulako

(Email: [jumain@untad.ac.id](mailto:jumain@untad.ac.id), Hp: +6813 4385 1555)

### Info Artikel

*Riwayat Artikel:*

Diterima Oktober 2021

Disetujui Desember 2021

Dipublikasikan Desember  
2021

*Keywords:*

Hasil belajar, Media  
Pembelajaran, sepak  
Bola, Siswa SMP

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media video, praktik langsung pada materi pelajaran bermain sepakbola serta untuk membandingkan hasil belajar siswa antara yang belajar dengan media video dengan praktik langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola. Populasi dalam penelitian ini siswa laki-laki kelas VII di SMP Negeri 2 yang berjumlah 134 siswa yang dibagi dalam 2 kelompok A dan B. Jenis penelitian yaitu penelitian deskriptif komparatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil tes belajar pada siswa yang belajar dengan cara praktik langsung dan media video. Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan hasil belajar siswa antara yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi pelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 2 Palu, penelitian ini dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang belajar melalui media video dengan praktek langsung. Hal ini ditunjukkan oleh perhitungan menggunakan SPSS 24 dimana nilai sig (2 tailed)  $0,003 < 0,05$  berarti tolak  $H_0$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan ada perbandingan hasil belajar antara siswa yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi pelajaran permainan sepak bola.

### Abstract

*This study aims to determine the learning outcomes of students who learn using video media, direct practice on the subject matter of playing football and to compare student learning outcomes between those who learn with video media with direct practice on the subject matter of playing soccer. The population in this study were male students of class VII at SMP Negeri 2, amounting to 134 students who were divided into 2 groups A and B. This type of research is a comparative descriptive study using a quantitative approach. Data collection techniques use the results of learning tests on students who learn by direct practice and video media. Based on the results of research on the comparison of student learning outcomes between those learning through video media with direct practice on the subject matter of soccer games at SMP Negeri 2 Palu, this study can draw the conclusion that there is a significant difference in learning outcomes between those who learn through video media and direct practice. This is shown by calculations using SPSS 24 where the sig value (2 tailed)  $0.003 < 0.05$  means reject  $H_0$ . So it can be concluded that there is a comparison of learning outcomes between students who learn through video media with direct practice on soccer game subject matter.*

e-ISSN 2581-0383 (online)

p-ISSN 2337- 4594 (cetak)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kegiatan kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Oleh sebab itu kegiatan pendidikan merupakan perwujudan dari cita-cita bangsa. Dengan demikian kegiatan pendidikan nasional perlu diorganisasikan dan dikelola sedemikian rupa supaya pendidikan nasional sebagai suatu organisasi dapat menjadi sarana untuk mewujudkan cita-cita nasional. Secara rinci cita-cita nasional yang terkait dengan kegiatan pendidikan telah dituangkan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam rangka menghadapi perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat seperti sekarang ini, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting untuk menugatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, sebagai pusat pendidikan formal sekolah memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah untuk mendidik siswa sehingga kelak dapat berguna bagi dirinya, masyarakat bangsa dan Negara. Pada praktiknya di lapangan pendidikan jasmani dan kesehatan banyak diberikan dalam bentuk materi

praktik dari pada materi teori. Sehingga mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan menjadi mata pelajaran yang sulit jika diikuti sertakan pada ujian sekolah. Keberhasilan guru dalam menanamkan suatu konsep pelajaran memang tidak terlepas dari bagaiman seorang guru tersebut mengatur proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu untuk mengoptimalkan kemampuan belajar. Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulitnya siswa untuk aktif bergerak, Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang baru, lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa, salah satu kurikulum yang terdapat khususnya pada pendidikan formal adalah pendidikan jasmani.

Untuk menghindari munculnya kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pembelajaran Penjaskes, memang sangat diperlukan suatu penerapan metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tidak monoton sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih memahami konsep suatu pelajaran tidak hanya untuk mencari nilai, tetapi di balik suatu nilai, siswa memang benar-benar mampu menguasai pelajaran tersebut. Selain

variasi metode dan strategi pembelajaran, penggunaan media video yang tepat dalam proses pembelajaran juga dapat dilakukan untuk meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar. Media video merupakan suatu cara penyampaian pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Amien, Saeful dan Lamere, 2010).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar seringkali guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton (tidak bervariasi) serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga kebanyakan siswa menjadi kurang kreatif dan tidak terasah pikirannya dalam mengikuti materi yang sedang diajarkan. Apabila hal ini terus dilakukan, maka dimungkinkan pembelajaran menjadi tidak bermakna. Berdasarkan informasi yang penulis peroleh dari rekan-rekan guru sekolah menengah pertama bahwa siswa sangat senang dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan dengan media video. Dengan bantuan media video, maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan juga hasil belajar lebih bermakna. Proses pembelajaran dengan menggunakan media video yang dapat didengar dan dilihat (audio visual) ini juga

dapat dipahami secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu dengan digunakannya media video di dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap materi pelajaran yang dipelajari sehingga dapat menjadi tujuan pendidikan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara yang Belajar Melalui Media Video dengan Praktik Langsung pada Materi Pelajaran Permainan sepak bola di SMP Negeri 2 Palu. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media video pada materi pelajaran bermain sepak bola. 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar dengan praktik langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola. 3) Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa antara yang belajar dengan media video dan praktik langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif komparatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dengan menggunakan metode studi perbandingan (*comparative study*) dilakukan dengan cara membandingkan persamaan dan perbedaan sebagai fenomena untuk mencari faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya suatu gejala

tertentu kemudian dibandingkan, hasil perbandingan lalu dibuat menjadi kesimpulan baru (Cokro Edi Prawiro, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar bermain sepak bola siswa yang belajar melalui media video dan siswa yang belajar dengan praktik langsung di SMP Negeri 2 Palu.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII di SMP Negeri 2 Palu yang berjumlah 134 siswa dan akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dihitung dengan program SPSS menggunakan uji t uji statistik *t student* (t tes) yang digunakan untuk membandingkan dua sampel yang akan dibandingkan.

### HASIL

Setelah melakukan penelitian pada siswa laki-laki kelas VII di SMP Negeri 2 Palu ditemukan hasil sebagai berikut

#### 1) Statistika Deskriptif

Berdasarkan jumlah siswa laki-laki yang menjadi sampel penelitian adalah masing-masing 67 orang siswa. Nilai minimum yang didapatkan siswa saat pembelajaran dengan media langsung adalah 75 sementara media audio-visual adalah 77.

Nilai maksimum yang didapatkan siswa saat pembelajaran dengan media langsung maupun media audio-visual masing-masing 95. Rata-rata nilai yang didapatkan siswa saat pembelajaran langsung adalah 84.97 dan saat pembelajaran secara audio-visual adalah 85.99. Standar deviasi yang didapatkan siswa saat pembelajaran langsung adalah 5.057 dan saat pembelajaran secara audio-visual adalah 4.161.

#### 2) Uji Normalitas Data

Dari hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov smirnov* diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk Media Langsung sebesar 0.837 dan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk Media Audio-Visual sebesar 0.485. Kedua nilai tersebut lebih dari ( $\alpha = 0,05$ ) yang berarti data yang digunakan telah berdistribusi normal.

#### 3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan mencari nilai *Levene Statistic*. Dari nilai sig sebesar 0.152. Nilai sig tersebut lebih besar dari 0.05 sehingga dapat dikatakan data yang digunakan pada penelitian ini bersifat homogen.

#### 4) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbandingan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran secara langsung dengan secara audio-visual

di SMP Negeri 2 Palu. Adapun hipotesis yang digunakan:

Berdasarkan nilai *sig* (*2 tailed*) sebesar 0,003 lebih kecil dari alpha 0,05 berarti tolak  $H_0$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan hasil belajar antara siswa yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi sepak bola.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang didapatkan seorang siswa pada materi sepak bola dengan media pembelajaran secara langsung sebesar 84.97 sedangkan dengan media audio-visual sebesar 85.99. Ini berarti ada perbandingan sekitar 1.02 antara nilai yang didapatkan siswa saat pembelajaran secara langsung dan pembelajaran secara audio-visual di SMP Negeri 2 Palu.

Pada hasil penelitian dapat diketahui bahwa data penelitian yang digunakan berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada perbandingan nilai yang didapatkan siswa saat pembelajaran secara langsung dan pembelajaran secara audio-visual di SMP Negeri 2 Palu. Hasil dari perhitungan uji-*t paired test* pada perbandingan metode pembelajaran pada materi sepak bola di SMP Negeri 2 Palu dengan melihat nilai Sig (*2 tailed*) sebesar 0,003 yang lebih kecil dari alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbandingan hasil

belajar antara siswa yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi sepak bola di SMP Negeri 2 Palu. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu (Safrianto, 2013) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dengan Menggunakan Modifikasi Bola Voli Mini terhadap Hasil Belajar Servis Bawah Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kutorejo,

Pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual dapat memberikan nilai yang lebih baik dari pada pembelajaran secara langsung. Pembelajaran media audio-visual bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga dengan media audio-visual dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi-materi yang diajarkan. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan Teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini

dapat diperkuat dengan pendapat Webster (Azhar Arsyad, 2011-5) teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan pencapaian ilmu.

Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audio visual dapat dilakukan secara berkala pada siswa dalam mempelajari materi sepak bola seperti di SMP Negeri 2 Palu, pembelajaran sepak bola yang ada di sekolah tersebut terbilang bagus, karena di SMP Negeri 2 Palu juga di latar belakang siswa-siswa pesepak bola yang mempunih dan mempunyai satu klub sepak bola SMP yang terkenal di kota Palu, jadi setelah di beri pembelajaran berupa media video (daring) saat pandemi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran langsung (luring), siswa SMP Negeri 2 Palu menjadi lebih efektif belajarnya dan juga mendapat hasil belajar yang bagus dan sangat menguasai materi permainan sepak bola yang di berikan dalam pembelajaran video (daring) di pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 2 Palu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbandingan nilai yang didapatkan siswa SMP Negeri 2 Palu yang belajar secara langsung dan menggunakan media audio-visual sehingga dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang baik untuk siswa.

## KESIMPULAN

Hasil belajar siswa yang belajar melalui media video pada materi pelajaran bermain sepak bola yaitu rata-rata 85.99 sedangkan hasil belajar siswa yang belajar melalui praktik langsung memiliki rata-rata nilai sebesar 84.97 sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar dari kedua metode yang digunakan meskipun tidak banyak perbedaan diantara keduanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aelterman, N., Vansteenkiste, M., Van Keer, H., De Meyer, J., Van den Berghe, L., & Haerens, L. (2013). Development and evaluation of a training on need-supportive teaching in physical education: Qualitative and quantitative findings. *Teaching and Teacher Education*, 29(1), 64–75.
- Amien, Saeful dan Lamere, F. (2010). *Media Audio dan Video Untuk Pembelajaran (Online)*. 8.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cokro Edi Prawiro. (2020). *Studi Komparatif Metode Entropy dan Metode ROC sebagai penentu Kriteria SPK*. Kreatif Industri Nusantara.
- Erlina. (2012). *Pengertian Pendidikan Jasmani*. Pustaka Pelajar Ofiset.
- Frimansyah, H. dan K. (2019). *Pengertian Media Pembelajaran*. Universitas Semarang.
- Hartono, Soetanto, dkk. (2013). *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Unessa University Press.
- Manalu, D. L., Dwiyoogo, W. D., & Heynoek, F. . (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Latihan*

- Kekuatan Matakuliah Spesialisasi Kondisi Fisik Dasar Untuk Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Sport Science and Health.*
- Nana sudjana. (2016). *Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Niffa. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Metode Praktik Langsung*.
- Nurdin, I. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendikia.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Rafid Manjay Lubis. (2019). *Penerapan Media Video Audio Visual dan Variasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli ( Siswa SMA kelas XI Tebing Tinggi)*.
- Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Alfabeta.
- Safrianto, S. B. (2013). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Senam Roll Depan ( Siswa Kelas V MI Al-Azhar Modung Bangkalan ). 01, 222–224*.
- Sodikin dan Ahmad. (2010). *Pengertian Sepakbola*.
- Subagyo Irianto. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan “David Lee” Untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. FIK UNY.
- Sukmadinata. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*.
- Surya dalam Mutiana Widianti. (2012). *Faktor yang dapat Membentuk Proses Pengajaran yang Efektif*.
- Tahir, M. (2011). *Pengantar Metode Penelitian Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Ulber, S. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. PT.Refika Aditama.
- Zaenal. (2015). *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran*.