



Biogenerasi Vol 10 No 2, 2025

# Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi

<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



## PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENENDANG BOLA SISWA KELAS II SDK WAIOTI

Estrado Isaci Selestiano Rodriquez, Universitas Nusa Nipa

Paskalis Nande, Universitas Nusa Nipa

\*Corresponding author E-mail: [rodriquezsaci@gmail.com](mailto:rodriquezsaci@gmail.com)

### Abstract

This article aims to determine the effect of audiovisual media on the kicking skills of second-grade students at Waioti Elementary School. Audiovisual media is media that includes moving images or films and sound. This research was a quantitative research with an experimental method using the Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design model. The sample in this study consisted of 32 students, with the sampling technique using probability sampling, and data collection techniques used were observation and tests. The results of this study indicated that the result of the initial ability (pretest) before using audiovisual media was 50.39% or average ability. The result of the final ability (posttest) after using audiovisual media was 83.48% average ability as well. The test results using the t-test showed that the t value  $15.265 > t_{table} 2.039$  at a significance level of 5%. Hence,  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected. It could also be seen from the significance value (2-tailed)  $0.001 < 0.05$ , therefore  $H_o$  was rejected and  $H_a$  was accepted. The ball kicking skills of grade II students at SDK Waioti increased by 33.09%. So it can be concluded that audiovisual media has an effect on the ball-winning skills of class II students at SDK Waioti.

**Keywords :** *Audiovisual media, kicking skills*

### Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Media audiovisual merupakan media yang didalamnya terdapat gambar ataupun film bergerak serta berisikan suara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen model *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang siswa, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan awal (*pretest*) sebelum menggunakan media audiovisual didapatkan kemampuan rata-rata sebesar 50,39% dan hasil kemampuan akhir (*posttest*) setelah menggunakan media audiovisual didapatkan kemampuan rata-rata sebesar 83,48%. Hasil pengujian dengan menggunakan uji-t diketahui nilai thitung sebesar  $15,265 > t_{tabel} 2,039$  pada taraf signifikan 5%, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, bisa juga dilihat pada nilai signifikan (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti mengalami peningkatan sebesar 33,09%. Maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berpengaruh terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti.

**Keywords :** *Media audiovisual, keterampilan menendang bola*

© 2025 Universitas Cokroaminoto Palopo

Correspondence Author :  
Universitas Nusa Nipa

p-ISSN 2573-5163  
e-ISSN 2579-7085

## PENDAHULUAN

Saat ini dengan mengikuti perkembangan jaman yang semakin maju, bisa dikatakan dunia pendidikan sangat sulit untuk dipisahkan dengan teknologi. Dari tahun ke tahun selalu ada banyak teknologi baru yang ditemukan dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan sampai pada tingkat perguruan tinggi. Banyaknya teknologi baru yang sudah dipakai dalam dunia pendidikan memberikan banyak dampak positif pada pendidikan itu sendiri. Penggunaan teknologi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Begitu pula sebaliknya teknologi membantu guru agar lebih mudah menyampaikan pesan pelajaran kepada para siswa. Salah satunya yaitu dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media merupakan kata jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Jalinus (2016) mengatakan tentang media yaitu segala sesuatu yang menyangkut alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari sumber pembelajaran kepada peserta didik baik individu maupun kelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian, serta minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas menjadi lebih efektif. Namun demikian media bukan satu-satunya penunjang perolehan siswa tetapi hal seperti ini juga bisa membuat siswa mendapat pengetahuan. Istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama yaitu proses pembelajaran siswa dan isi pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses saling bertukar informasi yang dilaksanakan dengan terencana antara pendidik dan peserta didik. Menurut

Nurrochmah (2016) proses pembelajaran adalah wujud interaksi diantara pendidik dan peserta didik. Tiesse (2018) mengungkapkan bahwa belajar mengajar adalah sebuah kegiatan yang menyertakan komunikasi diantara peserta didik, pendidik, sarana, dan lingkungan untuk mendapat ilmu, kemampuan, dan perilaku dalam menggapai tujuan yang diinginkan. Pada kegiatan pembelajaran terjadi perubahan kemampuan peserta didik seperti yang diharapkan dan kegiatan tersebut mengacu pada penggunaan metode untuk membahas materi agar tercapai tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Tujuan pembelajaran mencerminkan keterampilan yang ingin didapatkan peserta didik sesudah menjalani kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang diberikan pendidik merupakan tolak ukur keefektifan dalam pendidikan (Dwiyogo, 2014). Pembelajaran yang berjalan dengan baik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yaitu informasi berupa materi yang diberikan bisa dimengerti secara baik oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di dalam maupun di luar kelas. Dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan media pembelajaran yang nantinya mampu mendukung proses pemberian informasi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Rosdiani (2012) media pembelajaran merupakan semua jenis dorongan dan fasilitas yang disiapkan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar belajar secara cepat, efisien, mudah, dan cermat. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat pendengaran dan pengelihatannya untuk peserta didik dengan tujuan mencapai pengetahuan belajar secara signifikan atau langsung memiliki dampak pada para siswa. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis media, yaitu: media cetak (visual), media audio, dan media audiovisual.

Media pembelajaran yang paling lengkap adalah media audiovisual, ini dikarenakan media audiovisual tidak hanya memuat suara tetapi juga memuat gambar diam ataupun bergerak yang bisa diamati. Menurut Dwiyo (2008) teknologi audiovisual merupakan teknik memproduksi dan menyebarkan materi menggunakan peralatan elektronik dalam menyajikan informasi auditori dan visual. Pemberian materi melalui media audiovisual menggambarkan pemanfaatan perangkat keras saat pembelajaran. Media audiovisual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga dari peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung Sanjaya (2010). Media audiovisual sendiri diidentikan dengan media video karena berisikan suara, gambar diam maupun bergerak yang dapat dijadikan perantara atau alat penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media audiovisual juga sangat diperlukan sebagai perantara penyampaian pesan pelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pada dasarnya Pendidikan Jasmani bisa dikatakan sebagai gerak jasmani manusia atau disebut gerak manusiawi. Menurut Roesdiyanto (2017) pendidikan jasmani adalah komponen utama yang terikat dengan pendidikan itu sendiri dan secara utuh merupakan komponen untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Mendidik para siswa merupakan sasaran utama dari pendidikan jasmani. Perbedaannya dengan bidang pendidikan lain yaitu media pemakaiannya merupakan gerak manusia pada saat melakukan aktivitas dalam keadaan sadar. Menurut Hind & Palmer (2007) penting bagi pendidik untuk memilih kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang mampu memenuhi syarat berada dalam zona nyaman mereka untuk berorganisasi dan belajar setiap jenjang umur siswa. Hal ini sangat sesuai dengan penelitian yang dilakukan Cholifah & Dwiyo (2016) yang menyatakan pendidikan jasmani

sangat bermanfaat terkait dengan pertumbuhan dan kegiatan jasmani dari masa kecil sampai pada masa dewasa.

Materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terdiri dari berbagai jenis olahraga. Salah satunya yaitu materi Sepakbola. Sepakbola sendiri merupakan olahraga memakai bola yang dipertandingkan dua regu dengan masing-masing regu berjumlah 11 orang pemain (Amiq, 2016). Sepakbola adalah cabang olahraga yang paling digemari di dunia dan merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kesebelasan, setiap kesebelasan akan saling bersaing mencetak gol ke gawang lawan. Tujuan permainan sepakbola yaitu mencetak gol pada gawang musuh dan berupaya melindungi gawang agar tidak kemasukan gol (Sucipto, dkk., 2000). Permainan sepakbola diatur satu orang wasit utama dan dibantu dua orang asisten wasit. Pada materi sepakbola siswa dituntut agar mampu menguasai semua teknik dasar dalam permainan sepakbola. Menurut Amiq (2016) keterampilan dasar sepakbola merupakan keahlian melakukan manuver atau menjalankan sesuatu yang tidak bisa dipisahkan dari sepakbola.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar (SD) pada umumnya berlangsung secara tatap muka dengan guru menjelaskan teknik dasarnya kemudian siswa mengikuti gerakan yang dilakukan oleh guru. Hal ini juga terjadi di SDK Waioti, khususnya pada kelas II untuk materi sepakbola tentang teknik dasar menendang bola dimana banyak siswa yang kemampuan menendang bolanya masih dibawah rata-rata. Siswa masih kesulitan dalam menguasai materi sepakbola teknik dasar menendang bola. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan praktek saja dan tidak menggunakan media lain sebagai sumber belajar siswa. Selain itu tidak adanya contoh yang benar saat melakukan gerakan menendang bola dari guru. Guru juga tidak terlalu memahami

teknik dasar dari menendang bola yang baik dan benar dikarenakan latar belakang guru tersebut bukanlah seorang pemain sepakbola dan kurang ahli dalam bermain sepakbola. Untuk mengatasi masalah tersebut seharusnya guru mampu memanfaatkan media pembelajaran lain sebagai media atau perantara untuk menjelaskan materi yang tidak dikuasai oleh guru seperti dengan menggunakan media audiovisual.

Media audiovisual yang telah dilengkapi suara, gambar diam dan gambar bergerak dapat memudahkan dan membantu guru dalam menjelaskan materi sepakbola mengenai teknik dasar menendang bola dan memudahkan siswa memahami dan mempratikkan gerakan teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar. Jika siswa kesulitan memahami teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar maka media audiovisual dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan atau informasi materi sepakbola mengenai teknik dasar menendang bola

agar keterampilan menendang bola siswa meningkat. Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu untuk dilakukan suatu penelitian agar dapat mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti.

#### **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental design*. Jenis design penelitian pada penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest design*. Sugiyono (2022) menjelaskan *one-group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian yang dimana sebelumnya diberi *pretest* (tes awal) terlebih dahulu sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), kemudian setelah itu dilakukan *treatment* atau perlakuan diberikan *posttest* (tes akhir) untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh dari media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Berikut alur *one-group pretest-posttest design*:



Gambar 1 *One-group pretest-posttest design*

Keterangan:

O1 : Nilai *Pretest* kelompok sebelum perlakuan

O2 : Nilai *Posttest* kelompok setelah perlakuan

X :Perlakuan menggunakan Pendidikan Jasmani

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDK Waioti dengan sampel 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan tujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan Uji-t digunakan untuk melihat atau mengetahui apakah terdapat pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti.

#### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini diawali dengan pemberian *pretest* (tes awal) berupa tes menendang bola. Kemudian siswa diberikan *treatment* (tindakan) dengan media audiovisual dan setelah itu siswa langsung diberikan *posttest* dan berdasarkan hasil *posttest* tersebut akan diketahui pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Hasil dari tes menendang bola pada *pretest* sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 50,39% sedangkan pada *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan media audiovisual keterampilan menendang bola didapatkan nilai rata-rata

sebesar 83,48%. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan menendang bola siswa dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan rata-rata pada nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan) siswa lebih besar nilainya dan dapat dikatakan mengalami peningkatan dibandingkan dengan yang telah terjadi pada *pretest* (sebelum diberikan perlakuan). Pelaksanaan analisis data untuk menguji hipotesis, dilakukan dengan pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu harus dilakukan uji normalitas.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *Asymptotic Sig Kolmogrov-Smirnov* pada *pretest* hasil keterampilan

menendang bola sebesar  $0,402 > 0,05$  dan nilai *posttest* hasil keterampilan menendang bola siswa sebesar  $0,168 > 0,05$ . Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai koefisien *Asymptotic Sig* pada *output Kolmogrov-Smirnov test* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa, nilai atau data *pretest* dan *posttest* kelas II SDK Waioti berdistribusi normal.

### Uji Hipotesis

Pengaruh dari media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti ditentukan melalui uji hipotesis, yaitu dengan Uji-t (*Paired Samples Test*). Hasil uji hipotesis tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis  
*Paired Samples Test*

Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest	Posttest	-15.265	31	.001

Tabel 1 diperoleh nilai rata-rata 33,095. Signifikan kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai thitung > ttabel atau sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima. Yang artinya terdapat pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Berdasarkan data pada tabel diatas nilai thitung sebesar  $15,265 > ttabel$  sebesar 2,039 maka dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya adanya pengaruh atau terdapat pengaruh dari media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti.

### Pembahasan

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk memberikan informasi mengenai materi

pelajaran yang dibutuhkan para peserta didik. Semua media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan menyalurkan informasi sehingga dapat dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Jika suatu pembelajaran berjalan efektif maka tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

Hasil analisis data diperoleh pengaruh media audiovisul terhadap kemampuan menendang bola siswa pada kelas II eksperimen dapat menunjukkan bahwa keterampilan menendang bola siswa pada *pretest* sebelum diberi perlakuan didapatkan nilai rata-rata sebesar 50,39%, sedangkan pada *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola didapatkan nilai rata-rata sebesar 83,48%. Dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* maka

dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata keterampilan menendang bola pada *posttest* (setelah diberi perlakuan) lebih besar dibandingkan dengan keterampilan menendang bola siswa pada *pretest* (sebelum diberi perlakuan). Keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti meningkat ketika diberi perlakuan dengan media audiovisual.

Penggunaan teknologi dapat memberikan banyak keuntungan dalam pembelajaran, misalnya merancang media pembelajaran audiovisual yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi. Kavita, dkk. (2011) menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat mendorong perhatian dan semangat peserta didik saat belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Teknologi yang dimaksud yaitu menggunakan media pembelajaran audiovisual yang dirancang menggunakan teknologi saat ini.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan pada hasil analisis dengan *Paired Samples Test* diperoleh nilai thitung sebesar  $15,265 > t_{tabel} 2,039$  maka dapat dinyatakan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang artinya adanya pengaruh atau terdapat pengaruh media audiovisual terhadap kemampuan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dianalisa bahwa media audiovisual mempunyai pengaruh terhadap keterampilan menendang bola siswa kelas II SDK Waioti. Hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menendang bola rata-rata *pretest* sebesar 50,39. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,48. Terdapat peningkatan pada keterampilan menendang bola siswa sebesar 33,09. Dan

juga berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan Uji-t (*t-test*) *Posttest* menggunakan bantuan *software SPSS 21*, diperoleh data Uji-t *posttest* hasil pertumbuhan tinggi badan nilai thitung sebesar  $15,265 > t_{tabel} 2,039$  dan nilai signifikan (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap keterampilan menendang bola siswa Kelas II SDK Waioti. Selanjutnya saran bagi guru yaitu agar media audiovisual dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran keterampilan dasar olahraga, khususnya teknik menendang bola, dan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar serta variasi teknik dasar lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amiq, F. (2016). *Sepak Bola*. Malang. Universitas Negeri Malang (UM PRESS).
- Cholifah, P.S., & Dwiyo, W.D. (2016). Continuing Profesional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. *International Conference on Education*, 948-955.
- Dwiyo, W.D. (2008). *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Dwiyo, W.D. (2014). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(1), 71-7.
- Hind, E., & Palmer, C. (2007). A Critical of the Roles and Responsibilities of the Physical Education Teacher-Perspectives of a Student training

- to Teach P.E. In Primary Schools. *Journal of Qualitative Research in Sports Studies*, 1(1), 1-9.
- Jalinus, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Kavita, V., Sharma, J.P., & Tiwari, R.K. 2011. Use of Information Technology In Physical Education and Sport. *International Journal in Multidisciplinary and Academic Research (SSIJMAR)*, 2(4), 1-6.
- Nurrochmah, S. (2016). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Roesdiyanto. (2017). *Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kompetensi Inti Pemahaman Tujuan Pembelajaran dan Memilih Materi Pembelajaran Sesuai dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik*. Seminar Nasional Pendidikan Olahraga, Malang, 6 Mei.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta. Depdikbud.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. (Edisi Ke-5). Bandung. CV. Alfabeta.
- Tiesse, R. (2018). Improving Student Reflection in Experiential Learning Reports in Post-Secondary Institutions. *Journal of Education and Learning*, 7(3), 1-10.