



**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA YANG BELAJAR
MELALUI MEDIA VIDEO DENGAN PRAKTEK LANGSUNG
PADA MATERI PELAJARAN BERMAIN SEPAK BOLA
(*Studi perbandingan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya
kabupaten Bengkulu utara*)**

SKRIPSI

OLEH :

**EDI SUGIYANTO
NPM 1213912017**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam
Jabatan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**



**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA YANG BELAJAR
MELALUI MEDIA VIDEO DENGAN PRAKTEK LANGSUNG
PADA MATERI PELAJARAN BERMAIN SEPAK BOLA
(Studi perbandingan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya
kabupaten Bengkulu utara)**

SKRIPSI

OLEH :

**EDI SUGIYANTO
NPM 1213912017**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam
Jabatan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013**

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA YANG BELAJAR MELALUI MEDIA VIDEO DENGAN PRAKTEK LANGSUNG PADA MATERI PELAJARAN BERMAIN SEPAK BOLA (*Studi Perbandingan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya Kabupaten Bengkulu Utara*)

EDI SUGIYANTO
NPM 1213912017

PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2013

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang belajar melalui media video dan yang belajar dengan praktek langsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen yaitu dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan media video dalam pembelajaran pada hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan praktek langsung. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa dan siswi kelas V SD N 12 Girimulya Bengkulu Utara yang berjumlah 20 orang. Karena populasinya kecil maka sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi. Data dalam penelitian ini berupa nilai hasil belajar sepak bola siswa dikumpulkan dengan cara melakukan tes pengetahuan siswa (tertulis) dan tes keterampilan siswa (praktek). Data hasil penelitian akan dihitung menggunakan rumus uji statistik t student (t test) perbandingan dua mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui media video memperoleh nilai tes tertulis lebih tinggi dari pada tes praktek sedangkan siswa yang belajar dengan praktek langsung memperoleh nilai tes tertulis dan tes praktek yang relatif sama. Hasil uji t test diperoleh $t_{hitung} = 0.122 < t_{tabel} = 2.262$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar melalui media video dengan siswa yang belajar dengan praktek langsung (H_0 diterima)

Kata Kunci: Perbandingan, Hasil Belajar, Sepak Bola

ABSTRACT

COMPARISON BETWEEN THE LEARNING RESULTS STUDENT LEARNING THROUGH MEDIA VIDEO CONTENT ON THE PRACTICE DIRECT PLAY FOOTBALL LESSONS (Comparative Studies in Class V SD Negeri 12 Girimulya North Bengkulu)

EDI SUGIYANTO
NPM 1213912017

**EDUCATIONAL DEGREE IN POSITIONS FOR TEACHERS
PHYSICAL EDUCATION AND HEALTH
FACULTY TEACHER TRAINING AND EDUCATION
UNIVERSITY BENGKULU
2013**

This study aimed to compare the learning result of students studying through the video media and learn with practice. This research is the research experiment is performed to determine the effect of the application of video media in learning on student learning results when compared with learning to practice. The population in this study are all boys and girls fifth grade SD N 12 Girimulya North Bengkulu totaling 20 people. Because the small population sample in this study was the all population. The data in this study is value of football student learning results were collected by means of testing students' knowledge (written) and test student skills (practice). Research data will be calculated using the formula statistics test (t- test) comparison of two means. Results showed that students who learn through the video media to obtain a written test scores higher than the practice tests while students are learning with hands-on and written tests scored practice tests are relatively the same. The test results obtained by t test $t = 0.122 < t_{Table} = 2.262$ so it can be concluded that there is no significant difference in learning between students who learn through the video media with students who learn with hands-on (H_0 is accepted).

Key words: Comparison, Learning results ,football

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Bengkulu, Februari 2013

Edi Sugiyanto

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ *“Dan balasan suatu kejahatan adalah kejahatan yang serupa, maka barang siapa yang memaafkan dan berbuat baik maka pahalanya atas (tanggungan) Allah., Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang zalim.” (Asy-Syura:40)*
- ❖ *“Sesungguhnya semua amal perbuatan tergantung pada niatnya.” (Al-Hadits)*
- ❖ *“Kita bisa memberi tanpa mencintai tapi kita tidak bisa mencintai tanpa memberi.” (Mario Teguh)*
- ❖ *“Janganlah kamu berusaha menjadi orang yang berhasil tetapi berusahalah menjadi orang yang berguna.” (Einsten)*

PERSEMBAHAN

Mengharap Ridho Allah SWT saya persembahkan karya ini untuk:

- ❖ *Kedua orang tuaku tercinta Sulino dan giyem yang selalu mencurahkan kasih sayang, tenaga dan doa dalam setiap langkah hidupku*
- ❖ *Mertuaku Sugino dan Suginem beserta keluarga besar kami*
- ❖ *Istriku tercinta Sri Noviati, S.Ip yang selalu sabar mendukungku*
- ❖ *Mbah Putri, Masku Suyetno, mbak Siti Nurbaiti, ponakanku Arifin Nur Wahid, adikku Sugiyarti, ndok Siti Nurhayati serta Keluarga besarku*
- ❖ *Semua Guru dan Dosen yang telah ikhlas membagi ilmu*
- ❖ *Teman guru & staf SD N 12 Girimulya dan Mhs PSKGJ UNIB 2012*
- ❖ *Semua orang yang berperan dalam hidupku*
- ❖ *Almamaterku*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis mengucapkan kehadiran Allah SWT, dengan limpahan dan rahmad karuniaNya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul perbandingan hasil belajar siswa antara yang belajar melalui Media Video dengan Praktek Langsung pada materi pelajaran bermain sepak bol (*studi perbandingan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya Bengkulu Utara*). Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana (S1) pendidikan Olahraga di Universitas Bengkulu.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini yaitu :

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu sekaligus pembimbing dan penguji I yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi sebagai Ketua PSKGJ (Studi S1 Penjaskes) dan juga sebagai penguji IV

3. Drs. Abbas, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi
4. Drs. Amrul Bahar, M.Pd sebagai penguji III
5. Bapak Wagiyono, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Negeri 12 Girimulya beserta staff pengajar dan tata usaha
6. Semua staff pengajar PSKGJ
7. Seluruh staff tata usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, banyak sekali terdapat kekurangan untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan.

Argamakmur, Januari 2013

Penulis

Edi Sugiyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Peneliti.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Penjaskes, Media Video, Metode Praktek Langsung, dan Hasil Belajar Sepak Bola	8
1. Pengertian Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.....	8
2. Pengertian Media video	10

3. Pengertian metode Praktek Langsung	16
4. Pengertian Hasil Belajar Sepak Bola	17
B. Kerangka Berpikir.....	22
C. Penelitian yang Relevan.....	23
D. Hipotesis Penelitian.....	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
D. Jenis Data.....	25
E. Definisi Operasional.....	26
F. Instrument Penelitian	26
G. Teknik pengumpulan Data	26
H. Prosedur Penelitian.....	28
I. Tehnik Analisis Data.....	29
J. Rumus Validasi Soal	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
B. Pengujian Hipotesis	41
C. Pembahasan	41

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	43
B. Saran	44

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Interpretasi Reliabilitas Tes.....	33
Tabel 2. Kriteria nilai tes praktek kemampuan dasar sepak bola...	35
Tabel 3. Nilai Tes Kelompok A (belajar dengan media video).....	36
Tabel 4. Distribusi frekuensi nilai hasil belajar siswa yang belajar melalui media video.....	36
Tabel 5 . Daftar Nilai Tes Kelompok B (belajar dengan praktek langsung).....	38
Tabel 6. Daftar distribusi frekuensi nilai tes hasil belajar siswa yang belajardengan praktek langsung (kelompok B).....	38
Tabel 7. Perbandingan nilai tes hasil belajar siswa antara yang belajar melalui media video dengan praktek langsung.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Kerangka Teori Penelitian.....	22
Gambar 2. Grafik Distribusi frekuensi nilai tes hasil belajar siswa yang belajar dengan media video.....	37
Gambar 3. Grafik Distribusi frekuensi nilai tes hasil belajar siswa yang belajar dengan praktek langsung.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi soal tes hasil belajar.....	48
Lampiran 2. Hasil Ujian tertulis dan praktek	57
Lampiran 3. Perhitungan statistik Uji tes persamaan dua mean terhadap nilai tes hasil belajar (tertulis) siswa kelas V SD Negeri 12 Girimulya.....	59
Lampiran 4. Perhitungan statistik Uji tes persamaan dua mean terhadap nilai tes hasil belajar (praktek) siswa kelas V SD Negeri 12 Girimulya.....	61
Lampiran 5. Perhitungan statistik Uji tes persamaan dua mean terhadap nilai tes hasil belajar (nilai akhir/rata-rata) siswa kelas V SD Negeri 12 Girimulya.....	63
Lampiran 6. Perhitungan statistic Uji tes persamaan dua mean terhadap nilai tes hasil belajar (nilai rata-rata)siswa kelas V SD Negeri 12 Girimulya menggunakan SPSS....	65
Lampiran 7. Perhitungan Validasi Soal Tes Hasil Belajar.....	66
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian.....	72
Lampiran 9. Tabel nilai distribusi t, F dan r product Moment.....	75
Lampiran 10. Surat Penelitian.....	78
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memegang peran penting untuk membangun manusia Indonesia yang seutuhnya. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah mengembangkan sumber daya manusia sedini mungkin secara terarah, menyeluruh dan optimal serta sehat jasmani dan rohani berlandaskan Pancasila. UU Nomor 22 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu membangun manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang sehat jasmani, berbudi pekerti luhur serta mempunyai wawasan ilmu pengetahuan yang luas (DPR RI, 2003).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Tap MPR RI No IV / NVR/ 1999 tentang GBHN tahun 1999-2004 secara tegas menyatakan bahwa untuk menumbuhkan budaya olah raga dilakukan guna meningkatkan kualitas bangsa Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang harus dimiliki sejak usia dini melalui pendidikan olah raga di sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan

hanya mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, tetapi juga, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urutan materi serta cara penyampaian sehingga menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya (Mardiana dkk, 2010: 1.11).

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 meningkatkan 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 prakteknya di lapangan pendidikan jasmani dan kesehatan banyak diberikan dalam bentuk materi praktek 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 bagaimana seorang guru tersebut mengatur proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

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 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

terasa 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 dasar bahwa siswa sangat senang dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan dengan media video. Dengan bantuan media video, maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, 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 mencapai 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 Praktek Langsung pada Materi Pelajaran Bermain Sepak Bola (*Studi perbandingan Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya kabupaten Bengkulu utara*)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan diatas, maka identikasi masalahnya adalah:

1. Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran Penjaskes
2. Tidak adanya variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi yang dikemukakan di atas maka penulis ingin mencoba menggunakan media video sebagai alternatif pembelajaran selain metode praktek langsung dan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar dengan metode praktek langsung dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media video. Karena keterbatasan waktu dan tenaga maka penulis membatasi penelitian ini pada upaya untuk mengetahui perbandingan antara hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya Bengkulu utara yang belajar dengan metode praktek langsung dengan siswa yang belajar melalui media video.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah penelitian merumuskan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media video pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang belajar dengan praktek langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media video dan praktek langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas,maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang belajar dengan media video pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa yang belajar dengan praktek langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya.

3. Untuk membandingkan hasil belajar siswa antara yang belajar dengan media video dengan praktek langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola di SDN 12 Girimulya Kabupaten Bengkulu utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani mengenai hasil belajar menggunakan media video dan praktek langsung pada materi pelajaran bermain sepak bola.
2. Sebagai masukan kepada sekolah untuk mengetahui metode pengajaran yang tepat untuk anak didiknya.
3. Dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Penjaskes, Media Video, Metode Praktek Langsung dan Hasil Belajar Sepak Bola

1. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Pengertian pendidikan jasmani sering dikaburkan dengan konsep lain. Konsep itu menyamakan pendidikan jasmani dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan organ-organ tubuh manusia (*body building*), kesegaran jasmani (*physical fitness*), kegiatan fisik (*physical activities*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Pengertian itu memberikan pandangan yang sempit dan menyesatkan arti pendidikan jasmani yang sebenarnya. Walaupun memang benar aktivitas fisik itu mempunyai tujuan tertentu, namun karena tidak dikaitkan dengan tujuan pendidikan maka kegiatan itu tidak mengandung unsur-unsur pedagogik. Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah barang tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut BNSP (2006:1) “pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan pentalaran, penghayatan

nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Dengan adanya mata pelajaran tersebut dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, tehnik dan strategi permainan/ olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dll) dari pembiasaan pola hidup sehat.

Faktor-faktor yang dapat membentuk proses pengajaran yang efektif menurut Surya dalam Mutianawidianti (2012) yaitu: berpusat pada siswa interaksi edukatif antara guru dan siswa, suasana demokratis, variasi metode mengajar, guru profesional, bahan yang sesuai dan bermanfaat, lingkungan yang kondusif sarana belajar yang menunjang. Proses pengajaran yang efektif tidak hanya melibatkan guru saja, namun juga peran serta siswa dan personel sekolah, lainnya termasuk fasilitas-fasilitas yang memungkinkan dalam membantu kegiatan belajar mengajar, seperti mempergunakan alat peraga yang mungkin diadakan.

2. Pengertian dan Konsep Media Video

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Asociation of Education and Communication Technologi*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah, alat peraga merupakan media yang menjadi perantara atau penyampai pesan kepada peserta didik. Guru termasuk juga sebagai media karena guru sebagai tenaga pengajar bekerja untuk menstransfer pengetahuan yang dimilikinya (penyampai ilmu atau ajaran) kepada peserta didik. Begitu pula buku bisa dikatakan sebagai media karena buku memuat informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dipelajari dan dipahami. Lingkungan sekolah sebagai tempat dimana peserta didik belajar dan berinteraksi dengan warga sekolah jelas merupakan media yang akan memberikan pesan, berita, atau kabar kepada peserta didik bergantung pada kreatifitas peserta didik dalam mencari pesan melalui

lingkungannya. Secara lebih khusus , pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gerald dan Ely (Kuswanto, 2012) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam pembelajaran, yang dapat dilakukan media dalam membantu seorang guru menjelaskan atau menerangkan sebuah materi pelajaran. Ciri-ciri tersebut adalah :

a. Ciri Fiksatif (*fiksative property*)

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau obyek dapat di urut dan disusun secara sistematis dan kronologis mlalui media seperti fotografi, video, kamera dapat di produksi (di buat ulang) dengan mudah dengan mudah kapan saja dibutuhkan. Ciri-ciri yang sangat penting bagi guru adalah karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulative (*Manipulatif property*)

Merubah suatu kejadian atau obyek di mungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kembali kepada peserta didik dalam waktu yang singkat dengan

teknik pengambilan gambar. Contoh menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, dengan memanfaatkan yang ada pada video. Misalnya untuk mengetahui kebenaran terjadinya pelanggaran dalam suatu permainan sepak bola dapat diamati bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian suatu aksi atau suatu gerakan dapat direkam dengan foto kamera agar bisa di amati atau sekedar dilihat saja.

c. Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri ini memungkinkan suatu obyek atau suatu informasi untuk ditransformasikan melalui ruangan dan secara bersamaan disajikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini dapat melalui seperti kaset rekaman, video atau disket computer .Media ini merupakan media praktis dengan bobot ringan dan ukurannya juga tidak besar, sehingga ada kemudahan untuk mendistribusikannya ke daerah terpencil.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk mengklasifikasikan media dalam pembelajaran. Misalnya mengidentifikasi media pembelajaran berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur pokok tersebut, Bretz (Kuswanto, 2012) mengelompokkan media ke dalam tujuh kelompok, yaitu : media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak.

Anderson dalam Kuswanto (2012) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut : (1) Audio kaset tape recorder, cd audio, siaran radio, dan telepon atau telewicara. (2) Cetak buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, dan makalah. (3) Audio – cetak kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis. (4) Proyeksi visual diam overhead transparansi (OHT) dan film bingkai (slide). (5) Proyeksi audio visual diam film bingkai (slide) bersuara (6) Visual gerak film bisu, (7) Audio visual gerak film gerak bersuara,VCD, dan televisi. (8) Obyek fisik Benda nyata, model, specimen. (9) Manusia dan lingkungan guru, budayawan, ekonom, pustakawan, laboratorium, kebun binatang, cagar alam, sungai, hutan, sawah, dan lautan. (10) Komputer CAI (Pembelajaran berbantuan computer) dan CBI (Pembelajaran berbasis Komputer).

Klasifikasi berbagai macam media berdasarkan perkembangan teknologi menurut sell dan Glasgow dalam Kuswanto (2012) dibagi kedalam dua kategori luas yaitu : pilihan media tradisional dan media teknologi mutakhir :

a. Pilihan media tradisional : (1) Visual diam yang diproyeksikan seperti : proyeksi opaque (tidak tembus pandang) proyeksi overhead, slides, film strips. (2) Visual yang tidak diproyeksikan seperti : gambar dan poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info. (3) Audio seperti rekaman pirigan, pita kaset, reel, cartridge. (4) Penyajian multimedia, slide plus suara

(tape), multi image. (5) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, video. (6) Cetak seperti buku, teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand out), Koran. (7) Permainan seperti teka teki, simulasi, permainan papan. (8) Realita seperti model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir : (1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonfren dan kuliah jarak jauh, (2) Media berbasis mikroprosesor seperti computer-assisted instruction, permainan computer, system tutor, inteligen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Dari pengelompokan media tersebut dapat kita ketahui bahwa belum ada media yang mencakup segala aspek terlebih bagi media yang dimanfaatkan untuk pemudahan penyampaian pesan atau informasi pengetahuan dari pendidik untuk peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang ada dibuat dan disajikan atas dasar kepentingan- kepentingan tertentu, akan tetapi guru/ pendidik dapat memilih dan mengkombinasikan beberapa media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat saling menutupi kelemahan masing-masing media sehingga akan lebih baik jika seorang pendidik atau seorang guru senantiasa mengikuti perkembangan dan juga menguasai teknologi terlebih yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* dalam Prastowo (2011: 300), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi dan lugas untuk di manfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Peserta didik dapat melihat gambar dari bahan ajar cetak dan dari program audio. Tetapi dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yakni gambar bergerak beserta suara yang menyertainya. Sehingga, peserta didik seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audio visual atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk melakukan transfer pengetahuan (knowledge), maupun penanaman

(internalisasi) nilai-nilai (values). Dalam proses pembelajaran video juga dapat berperan sebagai mediator untuk menyampaikan pengetahuan tetapi tidak seperti guru/ pendidik yang dapat mengkomunikasikan pengetahuan secara dua arah (memungkinkan untuk terjadinya tanya jawab), video hanya menyampaikan informasi secara satu arah sehingga akan lebih baik jika guru tetap mendampingi saat siswa melihat video agar jika ada materi yang kurang jelas guru dapat menjelaskan. Ada beberapa kelemahan pada penerapan pembelajaran dengan media video yaitu: 1) penyusunan bahan ajar memerlukan biaya dan waktu tambahan 2) terkadang siswa masih kesulitan untuk menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan karena terlalu fokus pada gambar/ tayangan dan bukan pada isi dari tayangan tersebut 3) siswa kurang dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

3. Pengertian Metode Praktek Langsung

Metode praktek merupakan metode mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan praktek agar siswa memiliki ketegasan. Kelebihan penggunaan dari metode praktek adalah : (1) Dengan praktek siswa akan lebih mengaplikasikan teori yang diberikan oleh guru (2) Siswa akan mampu membuktikan atau mempercayai teori yang telah di dapatkan setelah praktek (3) Siswa menjadi tidak bingung terhadap teori yang didapatkan setelah praktek.

Dalam menggunakan metode praktek bahwa materi praktek akan lebih bisa dipahami oleh siswa kalau sebelumnya mereka tahu, mengerti, dan memahami secara teori. Alokasi waktu dan mata pelajaran penjas orkes sangat terbatas, guru harus menjelaskan teori olahraga sekaligus memperagakan gerakan-gerakan dari materi yang di berikan. Maka teori olahraga tidak secara optimal dapat dikuasai oleh siswa.

4. Pengertian hasil belajar sepak bola

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya seseorang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar di gunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan (Hamalik, 2006: 30).

Permainan sepak bola berasal dari Inggris yang kemudian menyebar dengan pesat dan pada tanggal 21 mei 1904 Guirin yang berkebangsaan Francis memprakarsai berdirinya Federation of International Football Association (FIFA). Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing-masing regu atau kesebelasan berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Agar peraturan-peraturan permainan ditaati oleh pemain pada saat permainan atau

pertandingan berlangsung maka ada wasit dan hakim garis yang memimpin atau mengawasi pertandingan tersebut. Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pemain ada hukumannya, oleh karena itu kedua kesebelasan diharapkan bermain sebaik mungkin serta memelihara sportifitas (Luxbacher, 2001: 2).

Permainan sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan team, maka suatu kesebelasan yang baik, kuat, tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain-pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak, artinya mempunyai kerja sama team yang baik. Untuk mencapai kerja sama team yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai semua bagian-bagian dan macam-macam teknik dasar dan keterampilan bermain sepak bola, sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat dan cermat, artinya tidak membuang-buang energi dan waktu.

Untuk meningkatkan mutu permainan ke arah prestasi maka masalah teknik dasar merupakan persyaratan yang menentukan. Tanpa menguasai dasar-dasar teknik dan keterampilan sepak bola dengan baik untuk selanjutnya tidak akan dapat melakukan prinsip-prinsip bermain sepak bola, tidak dapat melakukan pola-pola permainan atau pengembangan taktik modern dan tidak akan dapat pula membaca permainan. Secara garis besar teknik dasar permainan sepak bola yang perlu dikuasai menurut Tamat dan Mirman (1999: 4.7), di antaranya :

1) Teknik gerak tanpa bola (teknik badan)

a.) Teknik Lari yang terdiri dari latihan-latihan : (1)Lari berulang kali berganti arah, (2) Lari dengan start mendadak. (3) Berlari dengan variasi berhenti dan menambah kecepatan secara mendadak.

b.) Teknik melompat (Meloncat)

Biasanya lompatan ada kaitannya dengan menyundul bola, atau memperebutkan bola di udara. Oleh sebab itu, penguasaan lompatan agar lebih tinggi sangat diperlukan. Untuk dapat melakukan lompatan dengan baik seorang pemain perlu mendapat latihan lompatan dengan atau tanpa awalan, dengan satu atau dua kaki, dan dengan gerakan hentakan dengan badan bagian atas.

c.) Teknik gerak tipu badan

Agar dapat menguasai bola dengan aman, di perlukan siasat diantaranya dengan memberdaya lawan. Caranya dapat berupa tipu dengan bagian atas badan, kaki, atau dengan bahu. Gerakan-gerakan tersebut dapat dikombinasikan dengan gerak tiba-tiba berhenti , berlari atau mengubah arah lari.

2) Teknik gerak dengan bola, terdiri dari beberapa latihan diantaranya adalah: (a) menendang bola, (b) menerima bola (c) menggiring bola, (d) menyundul bola, (e) melempar bola, (f) gerak tipu dengan bola, (g)

merampas atau merebut bola, dan (h) teknik-teknik khusus penjaga gawang.

3) Menendang dengan kaki bagian dalam

Caranya, posisi bola diletakan di sisi kaki yang menjadi tumpuan berat badan. Kaki yang akan menyepak diputar keluar pada pangkal paha sehingga membentuk sudut 90 derajat dengan kaki tumpu. Bola disepak tepat pada titik pusatnya dengan menggunakan daerah pergelangan kaki (engkel) bagian dalam. Biasanya tendangan demikian digunakan bila akan mengoper bola dalam jarak dekat.

4) Latihan menendang dengan menggunakan punggung kaki (kura-kura)

Sikap ini seperti dengan sikap yang pertama. Perbedaanya terletak pada pergelangan kaki yang akan menyepak ditekuk kebawah sehingga punggung kaki menghadap ke bola. Lutut kaki ditekuk dalam-dalam sehingga badan berada diatas bola. Untuk mendapatkan lari bola yang mendarat menyusur tanah, bola disepak dengan punggung kaki tepat pada titik tengahnya. Untuk menghasilkan tendangan bola yang melambung tinggi melengkung, dan berputar, sepaklah bola dengan menggunakan punggung kaki baik sebelah dalam maupun sebelah luar dari kaki.

5) Latihan mengontrol bola dengan kaki kanan atau kiri

Latihan mengontrol atau menerima bola ini sangat penting karena sepak bola sebagai permainan beregu memerlukan kerja sama tim yang baik. Untuk menyusun suatu serangan ke gawang lawan, seorang pemain harus mampu mengoper dan terutama menerima bola. Latihan mengontrol bola dapat di bagi menjadi beberapa bagian, sesuai dengan datangnya bola, yaitu :

a) Menerima bola yang bergulir ditanah dengan menggunakan sol sepatu

Bola yang datang bergulir ditanah ditahan dengan menggunakan sol sepatu. Caranya, pergelangan kaki yang di gunakan untuk menahan bola ditekuk ke atas sehingga bola dapat berhenti di bawahnya.

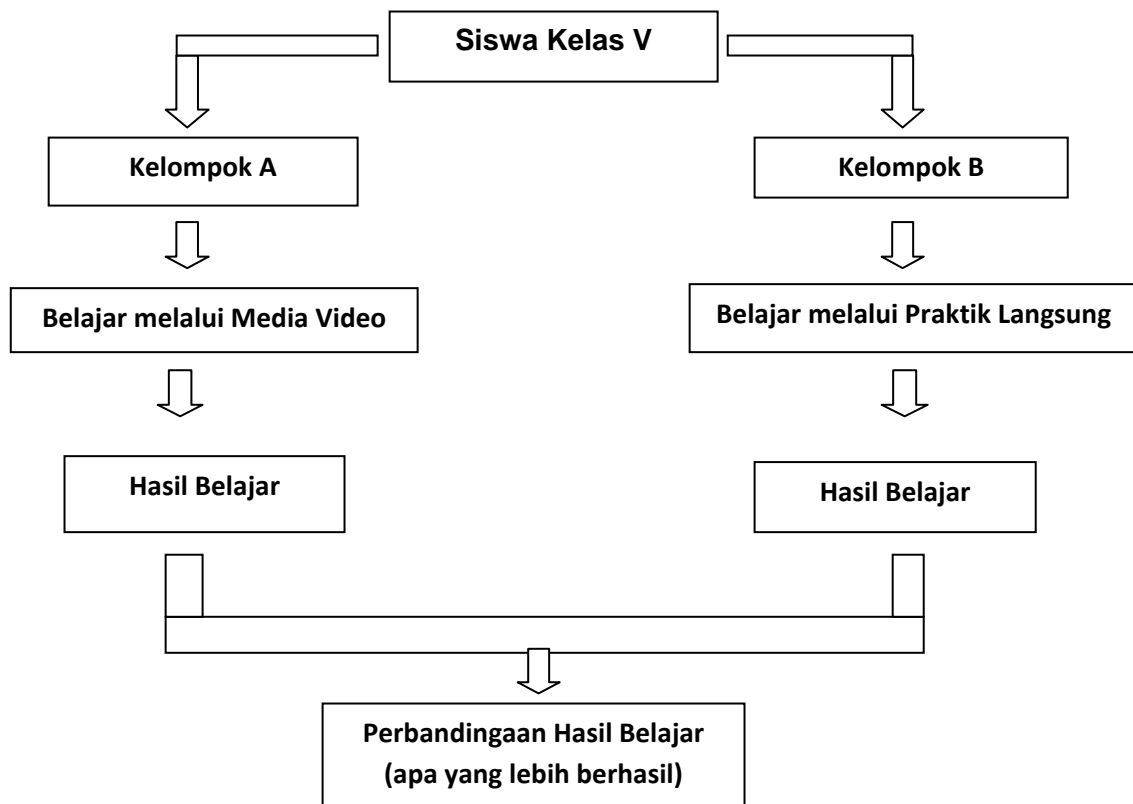
b) Dengan kaki bagian dalam

Kaki yang menumpu berat badan menghadap ke arah datangnya bola dan ditekuk pada lututnya. Kaki yang akan digunakan untuk mengontrol diputar keluar sehingga kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola. Mula-mula kaki yang digunakan untuk mengontrol bola digerakkan ke depan yang menyongsong datangnya bola.

Sesaat akan menyentuh bola, kaki ditarik kembali ke belakang mengikuti jalannya bola, kemudian bola dihentikan di samping kaki tumpu.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat suatu kerangka konseptual perbandingan hasil belajar sepak bola antara siswa yang menggunakan media video dan praktek langsung di sekolah dasar negeri 12 Girimulya kecamatan Girimulya kabupaten Bengkulu utara.



Gambar 1: Kerangka Teori Penelitian

C. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian Fatoni Fitra Diasa (2012) tentang Pengaruh Penerapan Media Video pembelajaran Teknik dasar Sepak bola Menggunakan Strategi pembelajaran Problem Possing terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pulung Ponorogo disimpulkan bahwa penerapan media video pembelajaran teknik dasar sepak bola menggunakan strategi pembelajaran problem possing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah

H_0 : “Tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi sepak bola”.

H_1 : “ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara siswa yang belajar melalui media video dengan praktik langsung pada materi sepak bola”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan study perbandingan menggunakan metode eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono dalam Arifin,2010). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar bermain sepak bola siswa yang belajar melalui media video dan siswa yang belajar dengan praktek langsung di sekolah dasar negeri 12 Girimulya kecamatan Girimulya kabupaten Bengkulu Utara serta membandingkan kedua hasil belajar tersebut.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya kecamatan Girimulya kabupaten Bengkulu Utara. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya kabupaten Bengkulu Utara yaitu sebanyak 20 orang terdiri dari 12 siswi dan 8 siswa. Karena populasinya kecil maka penelitian ini akan dilakukan sebagai penelitian populasi yaitu penelitian yang subjeknya meliputi keseluruhan populasi yang menjadi sampel total (Arikunto, 2002: 108).

Dalam penelitian ini populasi/ subjek penelitian akan dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok A sebanyak 10 orang siswa yang belajar

dengan menggunakan media video dan kelompok B sebanyak 10 orang siswa yang belajar dengan praktek langsung ke lapangan. Pembagian kelompok didasarkan atas pertimbangan kecerdasan (pintar atau kurang pintar) dengan melihat hasil belajar siswa sebelumnya dimana antara kelompok A dan kelompok B diusahakan agar memiliki tingkat kecerdasan yang sama atau paling tidak hampir sama.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 12 Girimulya Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dari tanggal 22 Oktober – 24 November 2012.

D. Jenis Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu hasil belajar sepak bola menggunakan media video dan praktek langsung yang akan di ambil melalui tes tertulis dan tes tidak tertulis/ praktek teknik dasar sepak bola untuk mengetahui keterampilan /skill siswa yang berupa data-data kuantitatif. Sedangkan data sekunder yaitu data yang di ambil dari sekolah yaitu melalui ketata usahaan mengenai jumlah siswa di sekolah tersebut.

E. Definisi Operasional

- Perbandingan adalah menganalisa dua hal atau lebih untuk mencari kesamaan- kesamaan dan perbedaan-perbedaannya (Depdiknas, 2012)
- Hasil belajar 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 (Hamalik, 2006: 30),.
- Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan. Masing-masing regu atau kesebelasan berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan (Luxbacher, 2001: 2)

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes hasil belajar untuk pokok bahasan sepak bola, lembar penilaian kemampuan skill dan perlengkapan untuk ujian praktek (lapangan, bola, stop wachh, lintasan zig zag, alat tulis, peluit, dinding tembok).

G. Tehnik pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yaitu dengan cara melakukan tes hasil belajar pada siswa

baik yang belajar dengan cara praktek langsung maupun siswa yang belajar dengan media video. Dalam hal ini tes yang dilakukan berupa tes tertulis untuk mengetahui pengetahuannya dan juga tes tidak tertulis (praktek) untuk mengetahui kemampuan skillnya. kemampuan skill yang akan diukur pada saat tes tidak tertulis disesuaikan dengan kemampuan siswa dan fasilitas yang tersedia di sekolah, adalah sebagai berikut:

1. Menendang bola menggunakan kaki bagian dalam ke dinding selama 60 detik dengan jarak 10 meter

Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menendang bola dan mengetahui ketepatan mengoper bola kepada teman satu timnya. Pada prakteknya siswa melakukan passing ke dinding selama 60 detik dengan jarak 10 meter dan dihitung berapa kali siswa dapat melakukan passing ke dinding selama 60 detik berlangsung.

2. Menendang bola menggunakan punggung kaki atau kura-kura kaki selama 60 detik dengan jarak 10 meter.

Bertujuan untuk mengetahui kekuatan menendang bola dan ketepatan mengoper bola. Pada pelaksanaannya siswa melakukan passing ke dinding selama 60 detik dengan jarak 10 meter dan dihitung berapa kali siswa dapat melakukan passing ke dinding selama 60 detik berlangsung.

3. Dribbling zig zag 5 meter selama 60 detik

Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelincahan menggiring bola, dan gerak manipulasi lawan. Tahap pelaksanaannya adalah pada aba aba siap, siswa siap menggiring bola melewati lintasan zig zag sejauh 5 meter secara berulang-ulang selama 60 detik. Dan yang terakhir adalah melakukan pencatatan hasil akhir berapa kali siswa dapat melintasi lintasan zig zag sambil membawa bola selama 60 detik.

H. Prosedur penilaian

1. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan penelitian ini dilaksanakan, peneliti menyiapkan sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian antara lain :

- a. Membuat proposal penelitian
- b. Menentukan jadwal penelitian
- c. Mendapatkan surat izin penelitian dari fakultas dan tempat penelitian.
- d. Menyiapkan alat dan persiapan isi data
- e. Validasi soal tes hasil belajar

2. Tahap pelaksanaan

- a. Mengumpulkan siswa sebagai sumber data
- b. Memberikan pengarahan atau informasi

- c. Membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok A (belajar dengan bantuan media video) dan B (belajar dengan metode praktek langsung)
- d. Memberikan materi pelajaran, melalui media video untuk kelompok A dan praktek langsung untuk kelompok B
- e. Memberikan tes tertulis dengan soal yang telah divalidasi untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang sepak bola (kelompok A dan B)
- f. Melakukan tes praktek teknik dasar sepak bola untuk mengetahui kemampuan skill/ keterampilan motorik (kelompok A dan B)
- g. Mengumpulkan data dan pengelompokan data
- h. Mengolah data
- i. Membahas hasil penelitian
- j. Membuat kesimpulan

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dihitung dengan program SPSS menggunakan rumus Uji statistik t student (t tes) sebagai berikut:

$$t_h = \frac{|\bar{X}_1 - \bar{X}_2|}{\sqrt{\left\{ \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{n_2}}{n_1 + n_2 - 2} \right\} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

Keterangan:

t_h = nilai *t* hitung

\bar{X}_1 = Mean sampel pertama

\bar{X}_2 = Mean sampel kedua

X_1 = Jumlah total semua nilai sampel satu

X_2 = Jumlah total semua sampel

X_1^2 = jumlah semua nilai yang telah dikuadratkan sampel satu

X_2^2 = Jumlah semua nilai yang telah dikuadratkan sampel dua

n = Jumlah data

Selanjutnya nilai *t* hitung akan di uji dengan nilai *t* tabel dengan taraf nyata (α)= 5% (0,05) dan derajat kebebasan $db = n - 1 = 9$. Nilai $t_{(\alpha, db)} = t_{(0,05;9)} = 2,262$; maka H_0 diterima (H_1 ditolak) jika $t_h \leq 2,262$ dan H_0 ditolak (H_1 diterima) jika $t_h > 2,262$.

J. Rumus Validasi Soal

1. Uji Validitas Soal

Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas soal adalah teknik korelasi product moment. Rumus korelasi product moment yang digunakan adalah korelasi produk moment angka kasar yaitu:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \quad (\text{Anas Sudijono, 2009:185})$$

Dimana, r_{pbi} = koefisien korelasi point biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, dalam hal ini dianggap sebagai Koefisien Validitas Item

M_p = Skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh testee yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t = Skor rata-rata dari skor total

SD_t = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi testee yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya

q = Proporsi testee yang menjawab salah terhadap soal yang akan diuji validitas itemnya.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau 1% maka soal dinyatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau 1% maka soal dikatakan invalid.

2. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas berhubungan dengan kepercayaan, untuk menghitung taraf kepercayaan/ reliabilitas suatu tes digunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Kuder dan Richardson dalam Sudijono, 2009: 252)

- r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = Proporsi subyek yang menjawab item soal dengan benar
- q = Proporsi subyek yang menjawab item soal dengan salah ($q=1-p$)
- n = Banyaknya item
- S = standar deviasi dari tes

Tabel 1

Interpretasi Reliabilitas Tes

Nilai r	Interpretasi
$0.00 < r_{11} \leq 0.20$	Sangat Rendah
$0.20 < r_{11} \leq 0.40$	Rendah
$0.40 < r_{11} \leq 0.60$	Cukup
$0.60 < r_{11} \leq 0.80$	Tinggi
$0.80 < r_{11} \leq 1.00$	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2002: 245)

3. Uji Taraf kesukaran Soal

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Sudijono 2009: 372})$$

Dengan: P = indeks/ taraf kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah siswa yang mengerjakan soal

Dan soal yang baik adalah soal dengan taraf kesukaran sedang yaitu P 0,30 – 0,70.

4. Menentukan Daya Bada Soal

Daya beda soal dapat dicari dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Indeks Diskriminasi item (Discriminatory Power)

B_A = Banyak testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan

B_B = Banyak testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan

J_A = Jumlah testee kelompok atas

J_B = Jumlah testee kelompok bawah

(Sudijono, 2009: 389)

5. Keberfungsi Pengecoh (Distraktor)

Soal bentuk pilihan ganda adalah suatu soal yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Secara umum setiap soal pilihan ganda terdiri dari pokok soal (item) dan pilihan jawaban (option). Pilihan jawaban terdiri atas kunci jawaban dan pengecoh (distraktor). Kunci jawaban ialah jawaban yang benar atau yang paling benar. Pengecoh merupakan jawaban yang tidak benar, namun memungkinkan seseorang memilihnya apabila tidak menguasai bahan. Suatu distraktor (pengecoh) dinyatakan telah dapat menjalankan fungsinya dengan baik apabila distraktor tersebut sekurang-kurangnya sudah dipilih oleh 5% dari seluruh peserta tes .