

ABSTRAK

Mochamad Irfan Satriadi (2014). Judul: Penerapan Media *Audio Visual* Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola Pada Siswa Kelas X SMA NEGERI 2 Ciamis (Penelitian Tindakan Kelas) Skripsi. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR). FPOK – UPI. Pembimbing I: Dr. Nuryadi, M.Pd. Pembimbing II: Drs. Mudjihartono, M.Pd.

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran permainan sepakbola, hal ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya kecenderungan siswa yang kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, minimnya penggunaan sarana pendukung media *audio visual* sebagai alat pembelajaran, dan proses pembelajaran yang monoton atau masih menggunakan pendekatan teknis sehingga siswa menjadi cepat jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang timbul adalah : “Apakah penerapan media *audio visual* pada saat proses pembelajaran permainan sepakbola dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X.4 SMAN 2 Ciamis?”. Pembelajaran permainan sepakbola di SMAN 2 Ciamis yang diajarkan kepada siswa dengan menerapkan media *audio visual* memberikan kontribusi yang optimal dalam mempermudah penilaian proses pembelajaran penjas. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui penerapan media *audio visual* untuk mempermudah siswa mengerti dan memahami bagaimana melakukan teknik dasar dan keterampilan bermain dalam permainan sepakbola. Pembelajaran dengan menerapkan media *audio visual* menuntut siswa mengamati apa yang dilihatnya pada tayangan video dan berpikir untuk memecahkan masalah dalam kesulitan melakukan keterampilan dasar dalam permainan sepakbola.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas X.4 SMAN 2 Ciamis berjumlah 33 orang yang terdiri dari 11 siswa putra dan 22 siswa putri. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, catatan lapangan, dan rekaman foto. Dari data yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pembelajaran permainan sepakbola siswa pada observasi awal memiliki nilai rata-rata 65,54, siklus I tindakan 1 67,39, siklus I tindakan 2 74,27, siklus II tindakan 1 menjadi 78,45. Hasil pengolahan data diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan media *audio visual* dapat mempermudah siswa mengatasi kesulitan dalam melakukan keterampilan dasar permainan sepakbola di SMAN 2 Ciamis.

ABSTRACT

Mochamad Irfan Satriadi (2014). Title: Application of Audio Visual Media in Learning Football Games In Class X SMAN 2 Ciamis (Classroom Action Research) Thesis. Studies Program of Physical Education and Recreation Health (PJKR) .FPOK-UPI.

Supervisor I: Dr. Nuryadi, M.Pd.

Advisor II: Drs. Mudjihartono, M.Pd.

The background of the problem in this study is the low student learning outcomes in learning the game of football, this is due to several factors, including the tendency of students who are less motivated to engage actively in the learning process, the lack of use of means of support of audio visual media as a tool of learning, and the learning process monotonous or still using a technical approach so that students become quickly saturated when learning takes place.

Based on the above, the formulation of the problem that arises is: "What is the application of audio-visual media during the process of learning the game of football can improve student learning outcomes in the classroom X.4 SMAN 2 Ciamis?". Learning the game of football at SMAN 2 Ciamis is taught to students by applying audio-visual media provide optimal contribution in facilitating the learning process of physical education assessment. Learning is implemented through the application of audio-visual media to facilitate students mengertidan understand how to do basic techniques and skills to play in the game of football. Learning by applying audio-visual media requires students observe he saw in the video and thinking to solve problems in difficulty performing basic skills in the game of football.

The method used is the method of Classroom Action Research (CAR). Research subjects X.4 grade students of SMAN 2 Ciamis Consist of 33 people were 11 boys and 22 students daughters. The research instrument used was a sheet of observation, interviews, and field notes. Data collection was conducted observations, interviews, field notes, and photo record. From the resulting data showed an increase in the ability of students learning the game of football at the beginning of observation have an average value of 65.54, 67.39 cycle I act 1, act 2 74.27 the first cycle, the second cycle of action 1 to 78.45. The results of data processing can be concluded that by applying audio-visual media can facilitate students overcome difficulties in the basic skills of football games at SMAN 2 Ciamis.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah Swt, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada kita semua. Shalawat beserta salam penulis sampaikan pada baginda Nabi Muhammad S.A.W. beserta sahabat-sahabatnya hingga akhir jaman. Alhamdulillah atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Dalam skripsi ini, berisikan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan di SMA Negeri 2 Ciamis dengan judul: Penerapan media *audio visual* dalam pembelajaran permainan sepakbola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Ciamis (Penelitian Tindakan Kelas). Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran dan rujukan bagi guru pendidikan jasmani dalam mengelola proses pembelajaran siswa.

Penulis menyadari banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu, kritik dan saran positif sangat penulis harapkan demi perbaikan dikemudian hari. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Amiin.

Bandung, Juli 2014

Penulis

Mochamad Irfan Satriadi

iii