

## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BESAR GERAK MANIPULATIF MENENDANG DAN MENGGIRING PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMAN 1 MARTAPURA**

I Gusti Kadek Agus Indrawan, Edwin Wahyu Dirgantoro, Abdul Hamid  
Pendidikan Jasmani JPOK FKIP  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru  
gkadek86@gmail.com

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Martapura. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar (*picture and picture*). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dilakukan dalam dua kali pertemuan observasi. Sempel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 1 di SMAN 1 Martapura. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan persentase.

Hasil analisis data dilihat dari hasil belajar pada pertemuan observasi akhir. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, hasil pertemuan awal (observasi awal) dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi. Pada observasi akhir peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan standar nilai KKM 75 berjumlah 30 orang dengan persentase 88,24% dan yang tidak mencapai standar nilai KKM berjumlah 4 orang dengan persentase 11,76%. Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penggunaan media gambar pada proses pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring dapat membantu dan meningkatkan kemampuan psikomotor dalam koordinasi gerak yang baik serta motivasi peserta didik pada kelas X di SMAN 1 Martapura dalam belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran berupa media gambar pada proses pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring di SMAN 1 Martapura dapat dinyatakan efektif.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Permainan Bola Besar, Gerak Manipulatif.*

### **Abstract**

The goal of this research is to know the effectiveness of the learning media use in the learning the big game of manipulative motion is to get in and in the X class learners at SMAN 1 Martapura. The media used in this study is picture and picture. The study employed a descriptive qualitative method and was done in two observation meetings. Sempel in this study is Class X MIPA 1 at SMAN 1 Martapura. Data-collection techniques with observation and documentation. The technique of data analysis used in this research is qualitative descriptive using percentages.

The analysis of the data is viewed by the study at the final observation meeting. Of the research that's been carried out, initial observations can reveal issues. At the final observation, the trainees who have achieved strict resolutions to KKM 75 standard scores are 30 people with a percentage of 88,24% and who do not achieve KKM rating standards of 4 for people a percentage of 11,76%. Based on the top results of the data analysis, it can be drawn to the conclusion that in the use of image media on the learning process, large manipulative motion play can help and improve psychomotor skills in good coordination, as well as motivation for students in the X Class at SMAN 1

Martapura. With the use of instructional media in the form of image media in the learning process of large-ball manipulative motion kicking and dribbling in SMAN 1 Martapura can be declared effective.

**Keywords:** *Learning Media, Big Ball Game, Manipulative Gestures.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di setiap sekolah dalam berbagai jenjang pendidikan berbeda.

Mata pelajaran pendidikan jasmani mengutamakan pelajaran mengenai pengetahuan gerak jasmani dalam olahraga serta faktor kemampuan yang mempengaruhi peserta didik untuk bergerak. Perilaku yang dituntut dalam bergerak merupakan kesadaran akan kebugaran jasmani melalui aktivitas pembelajaran.

Dalam konsep pendidikan jasmani kegiatan yang dilakukan merupakan peningkatan kemampuan tubuh agar memiliki kebugaran jasmani, kemampuan fisik, serta pengembangan keterampilan. Demi mencapai tujuan dari konsep pendidikan jasmani diperlukan proses belajar mengajar yang meliputi pengetahuan, sikap serta keterampilan peserta didik.

Belajar merupakan suatu kegiatan mengetahui suatu hal yang tidak tahu menjadi tahu, sedangkan mengajar merupakan suatu proses dalam memberikan suatu pengetahuan. Dari proses belajar mengajar akan terbentuk interaksi baik dari guru, peserta didik maupun sesama peserta didik.

Pendidikan jasmani juga mengutamakan peserta didik untuk bergerak selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik diharapkan mampu memahami terhadap gerakan yang dilakukan sehingga akan tercapai gerakan yang baik dan memahami bagaimana gerakan yang kurang baik dengan mengikuti proses pembelajaran dengan materi permainan bola besar, serta peserta didik mampu dalam memperaktekkan gerak manipulatif menendang dan menggiring dengan baik.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik akan melaksanakan aktivitas pembelajaran berupa praktek keterampilan gerak manipulatif menendang dan menggiring.

Menendang adalah gerakan yang bertujuan untuk memindahkan bola dengan menyentuh dan mendorong menggunakan bagian kaki tertentu. Sedangkan menggiring adalah gerakan membawa bola dengan menendang atau mendorong kedepan menggunakan kaki, baik kaki bagian dalam, luar, maupun punggung kaki secara pelan.

## **Pengertian Pendidikan Jasmani**

Penjas merupakan salah satu bagian dari pendidikan nasional dengan tujuan mengembangkan peserta didik melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Bandi dalam Paramitha, 2018: 42). Pendidikan jasmani bukan hanya ditujukan untuk pengembangan keterampilan, tetapi juga mengembangkan kemampuan pengetahuan serta sikap dari peserta didik itu sendiri.

Pendidikan jasmani saat ini sudah dianggap penting untuk diajarkan, karena melalui pendidikan jasmani peserta didik akan mampu memiliki keterampilan gerak yang baik.

## **Tujuan Pendidikan Jasmani**

Menurut BSNP dalam Angraini, Winarno, dan Sulistyorini, (2014: 82) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan terhadap kemampuan peserta didik seperti berikut:

- a) Pengembangan aktivitas jasmani agar tercapainya pola hidup sehat serta upaya dalam pemeliharaan dan pengembangan kebugaran jasmani dalam keterampilan pengelolaan diri.
- b) Peningkatan serta mengembangkan psikis dan pertumbuhan fisik peserta didik agar lebih baik.
- c) Peningkatan kemampuan peserta didik dalam melaksanakan keterampilan gerak dasar.

- d) Membentuk karakter serta moral dengan nilai-nilai yang terdapat pada aktivitas pendidikan jasmani.
- e) Meningkatkan serta mengembangkan kerjasama, demokratis, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, jujur, serta sikap sportifitas.
- f) Membangun kepedulian dalam menjaga lingkungan, diri sendiri, serta keselamatan orang lain.
- g) Meningkatkan pemahaman mengenai lingkungan yang bersih untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran dalam aktivitas jasmani.

### **Permainan Bola Besar**

Pembelajaran dengan materi permainan bola besar disekolahan memiliki sasaran terhadap keterampilan gerak peserta didik. Keterampilan gerak yang dimaksud adalah gerak manipulatif. Gerak manipulatif yaitu meliputi gerak menendang dan menggiring.

Menurut Sarumpaet dalam Tarukbua, (2014: 06) menyatakan menendang bola dapat dilakukan dengan keadaan bola melayang, diam maupun menggelinding, dalam memindahkan bola baik dari satu tempat ketempat lainnya dengan menggunakan bagian kaki tertentu.

Tujuan yang diharapkan yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mempraktekkan gerak menendang bola serta untuk mengetahui bagaimana keterampilan gerak menendang yang baik.

Sedangkan menggiring bola merupakan aktivitas mendorong bola menggunakan bagian kaki sehingga tergulir terus menerus yang dipadukan dengan gerakan lari (Soekatamsi dalam Effendi, 2017: 55).

Sama halnya dengan gerakan menendang, tujuan dari gerakan menggiring dalam pembelajaran adalah untuk memberikan pengalaman dalam melakukan gerakan menggiring serta mengetahui bagaimana keterampilan gerak menggiring yang baik.

### **Media**

Seperti halnya yang dikemukakan Gagne dalam Mahnun, (2012: 28) menyatakan

komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar yaitu disebut media.

Menurut Kamp dan Dayton dalam Muammar, (2018: 57) menyatakan fungsi utama dari media pembelajaran apa bila digunakan bagi perorangan, dalam bentuk kelompok ataupun kelompok yang beranggotakan jumlah yang besar, dalam hal memotivasi dalam tindakan, memberikan informasi, serta dalam memberikan instruksi(perintah).

### **Pembelajaran**

Menurut Mudhofir dalam buku yang disusun oleh Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, (2012: 128) menyatakan pada garis besarnya terdapat 4 pembelajaran dengan menggunakan pola, yaitu:

- a. Pembelajaran peserta didik dengan guru tanpa alat bantu/ alat peraga.
- b. Pembelajaran (guru dibantu alat bantu) serta dengan peserta didik.
- c. Pembelajaran guru dibantu media dengan peserta didik.
- d. Pembelajaran menggunakan media dengan peserta didik atau pola belajar mengajar jarak jauh menggunakan media atau bahan pelajaran yang disiapkan.

### **Desain Penelitian**

Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif serta dilakukan pada keadaan yang terjadi dilapangan.

Dalam hal ini pengambilan data dengan cara observasi dan dokumentasi. Pengambilan data observasi dilakukan oleh guru pengajar. Dari data yang diperoleh akan diolah menjadi persentase keberhasilan pembelajaran yang dilihat melalui kriteria ketuntasan minimal (KKM).

### **Latar Penelitian**

Setelah melakukan pengamatan, sehingga tertarik akan melakukan penelitian di SMAN 1 Martapura yang bertempat di jalan Ahmad Yani, Nomor 59A, Keraton Martapura, Kec. Martapura Kota, Kab. Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 Januari dan 25 Februari 2020.

### Data dan Sumber Data Penelitian

Data yang didapatkan melalui proses pembelajaran dengan media gambar melalui pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring pada kelas X di SMAN 1 Martapura. Sumber data yaitu kelas X di SMAN 1 Martapura, yang merupakan sebagai populasi. Sedangkan yang menjadi sampel yaitu kelas X Mipa 1 (X2).

Penelitian ini menggunakan random sampling. Sugiyono (2018: 82) mengungkapkan random sampling merupakan cara pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Pengambilan data dengan cara mengamati serta mencatat kejadian yang terjadi sesuai dengan keadaan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Pengambilan data melalui observasi dilakukan oleh guru penjas disekolahan tersebut.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa daftar nama peserta didik, foto/video selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini sangat penting sebagai bukti penelitian telah dilaksanakan.

### Keabsahan Data

Teknik untuk menentukan keabsahan data yang digunakan yaitu melalui uji validitas. Menurut Wahyu, (2012: 160) menyatakan validitas adalah derajat yang memiliki ketepatan data yang ditemukan pada obyek dengan kemampuan yang dikemukakan oleh peneliti itu sendiri.

### Teknik Analisis Data

Data yang didapat melalui observasi serta dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, serta melihat kecenderungan yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Sudijono dalam Nurcahyo, (2014: 35) mengungkapkan rumus yang dapat digunakan yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Persentase keberhasilan

F = Jumlah yang berhasil

n = Jumlah responden

100% = bilangan tetap

### Kontak Umum

Tempat pengambilan data berlokasi di SMAN 1 Martapura, berpusat di Ibukota Kabupaten Banjar yaitu beralamat di Jalan A. Yani N0.59A Keraton Martapura.

SMAN 1 Martapura berdiri pada tanggal 14 september 1974 dengan nama SMU Negeri 1 Martapura. SMAN 1 Martapura berdiri diatas lahan 7.910 M<sup>2</sup> dengan Nomor Identitas Sekolah (NIS) 30300239, NSS: 301150101006, NPSN: 30300239.

SMAN 1 Martapura merupakan salah satu sekolah unggulan yang berakreditasi A yang diperoleh pada tahun 2017.

### Historis

SMAN 1 Martapura berdiri pada tanggal 14 September 1974 dengan nama SMU Negeri 1 Martapura, pada tanggal 19 Nopember 1978 beralih status menjadi SMA Negeri 1 Martapura, Kemudian pada 7 Maret 1997 berganti nama menjadi Sekolah Menengah Umum Negeri 1 Martapura atau SMU Negeri 1 Martapura dan pada tahun 2004 berubah nama lagi menjadi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Martapura atau SMAN 1 Martapura.

SMAN 1 Martapura mendapat kepercayaan dari pemerintah menjadi Sekolah Rintisan Bertarap Internasional (RSBI) yang diperoleh pada tahun 2007.

Pada tahun 2015 SMAN 1 Martapura mendapat Penghargaan dari Presiden RI sebagai Sekolah Adiwiyata Mandiri Nasional.

### Data Sarana dan Prasarana

SMAN 1 Martapura telah memiliki fasilitas penunjang belajar yang cukup memadai memiliki: 26 Ruang Kelas, Laboratorium Fisika, Kimia, Biologi, dan Bahasa yang masing\_masing terdapat 1 ruangan, serta 4 Lab Komputer (TIK), 3 Ruang Perpustakaan, UKS, Kantin, Aula dan penunjang lain.

### Data Temuan Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran PJOK, adapun teknik observasi dan dokumentasi yang digunakan agar memperoleh data. Berikut ini adalah data yang didapatkan selama proses penelitian.

### Hasil Observasi Pertemuan Pertama Tanpa Penggunaan Media

Dari hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan pertama (observasi awal) dalam pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kurang menarik karena terlalu monoton yang membuat peserta didik masih banyak yang berbicara dengan temannya, serta terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan pemberian materi oleh guru.
- 2) Ada beberapa peserta didik kurang memahi materi yang disampaikan selama kegiatan pelajaran berlangsung, sehingga kemampuan dalam menganalisis gerakan yang dilakukan kurang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan permasalahan yang ada dan persentase keberhasilan pembelajaran hanya mencapai 32,35% maka guru PJOK di sekolah tersebut melakukan evaluasi dan berkolaborasi dengan mahasiswa Penjas yang sedang melaksanakan penelitian untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada.

### Hasil Pembelajaran Dengan Penggunaan Media (Observasi Akhir)

Berikut hasil observasi akhir pembelajaran dengan penggunaan media. Penilaian psikomotor yang dilakukan melalui pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring.

### Nilai Akhir Peserta Didik Dalam Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Gambar (Picture And Picture)

Berdasarkan pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring dengan menggunakan media gambar yang telah dilaksanakan dapat memotivasi peserta didik agar memperhatikan materi yang disampaikan dan melakukan gerakan menendang dan menggiring dengan baik secara berulang-ulang.

Berikut ini nilai psikomotor peserta didik dari hasil pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring dengan penggunaan media gambar, dengan sempel pada kelas X MIPA 1 di SMAN 1 Martapura yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Ade Nadya Fitri	75	Tuntas
2	Adistia Ananda P.	75	Tuntas
3	Ainaya Salsabila	72,5	Tidak tuntas
4	A. Farhad	75	Tuntas
5	Alverina Dwi K.P.	75	Tuntas
6	Anggraini	77,5	Tuntas
7	Azwan Diaz S.	82,5	Tuntas
8	Bima Aji Nugraha	85	Tuntas
9	Fatimatuzzahro	77,5	Tuntas
10	Gina Malia	72,5	Tidak tuntas
11	Khoiron Nisa	72,5	Tidak tuntas
12	Lailatun Magfiroh	77,5	Tuntas
13	Maulida Fariska	75	Tuntas
14	Meina Fitriani	75	Tuntas
15	M. Amin Rizqoni	80	Tuntas
16	M. Arif Setiawan	80	Tuntas
17	M. Hilmi	75	Tuntas
18	M. Nafis Kautsari	77,5	Tuntas
19	M. Fakhlin Najmi	80	Tuntas
20	M. Rifki	80	Tuntas
21	M. Zaky	80	Tuntas
22	Nazwa Surya	75	Tuntas
23	Noor Salsabiila	77,5	Tuntas
24	Novida Hariani	75	Tuntas
25	Nur Wafa	70	Tidak tuntas
26	Nurmila Solawati	75	Tuntas
27	Qodariah	75	Tuntas
28	Qonita	75	Tuntas
29	Raisa Salsabela	75	Tuntas
30	Retno Fajar J.	75	Tuntas
31	Siti Nurdiani L.	80	Tuntas

32	Sri Muliani	75	Tuntas
33	Syarifah Fatimah	80	Tuntas
34	Yuliana	75	Tuntas
Jumlah		2.602,5	
Nilai Rata-rata		76,54	76,54
Peserta Didik Yang Tuntas		30	88,24%
Peserta Didik Yang Tidak Tuntas		4	11,76%

Berdasarkan hasil nilai psikomotor peserta didik yang telah dicantumkan dalam tabel diatas dengan penerapan media berupa gambar pada kelas X di SMAN 1 Martapura pada kelas X MIPA 1.

Dari hasil pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring dengan nilai rata-rata 76,54, peserta didik yang mencapai nilai KKM 75 berjumlah 30 orang serta persentase mencapai 88, 24% dan serta yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 4 orang dengan persentase 11,76%.

Dalam proses pembelajaran pada observasi akhir dengan menggunakan media gambar dapat mengatasi permasalahan yang ada pada observasi pertama yang dilihat dari nilai persentase efektivitas penggunaan media gambar.

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran merupakan metode yang dapat dipergunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Seperti dalam penelitian yang telah dilaksanakan di SMAN 1 Martapura dengan penggunaan media gambar (*picture and picture*) dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pertemuan awal (observasi awal) dalam pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring masih menemukan permasalahan-permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Pada observasi awal guru yang mengajar juga melaksanakan penilaian autentik terhadap peserta didik sehingga dapat diketahui dampak dari permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Dengan melakukan pertemuan awal seorang guru dapat menemukan suatu permasalahan pada kegiatan belajar mengajar, sehingga mengubah model pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

Dari bentuk pembelajaran yang baru dengan penerapan media berupa gambar-gambar, dapat menjelaskan aktivitas pembelajaran yang diinginkan, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami dengan baik terhadap materi yang disampaikan.

Setelah memahami materi yang disampaikan peserta didik dapat menganalisis kemudian mempraktekkan gerak hasil analisis dalam permainan bola besar gerak menendang dan menggiring dengan koordinasi yang baik, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan psikomotor peserta didik berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pada pertemuan akhir (observasi akhir) dalam proses pembelajaran permainan bola besar gerak menendang dan menggiring dengan bantuan media berupa gambar, yang mencapai standar nilai KKM 75 berjumlah 30 orang dengan persentase 88,24% dan yang tidak mencapai standar nilai KKM berjumlah 4 orang dengan persentase 11,76%.

Dari hasil observasi akhir peserta didik tidak mencapai 100% dalam keberhasilan pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring pada kelas X di SMAN 1 Martapura. Tetapi dengan persentase keberhasilan yang mencapai 88,24% dapat menggambarkan bahwa penggunaan media gambar dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat dinyatakan efektif.

KBBI menyatakan dalam Susilo (2013: 28) difinisi efektivitas yaitu suatu usaha yang menimbulkan pengaruh serta akibat, membawa hasil, dan keberhasilan dari suatu tindakan.

Dari pengaruh yang dicapai yang merupakan keberhasilan dari suatu usaha serta tindakan, dengan penggunaan media pembelajaran berupa media gambar dalam pembelajaran permainan bola besar gerak menendang dan menggiring pada kelas X di SMAN 1 Martapura dapat dilihat dari persentase keberhasilan pembelajaran pada observasi pertama dan observasi akhir.

Pada observasi pertama peneliti melakukan pengamatan kembali dari permasalahan yang ada sebelumnya dan guru yang melaksanakan pembelajaran juga melakukan penilaian terhadap peserta didik, dimana penilaian tersebut dijadikan patokan sebagai adanya keberhasilan dari usaha atau tindakan serta untuk menentukan efektif atau tidaknya penggunaan media gambar dalam pembelajaran.

Seperti halnya yang dikemukakan Kamp dan Dayton dalam Muammar, (2018: 57) fungsi utama dari media pembelajaran apa bila digunakan bagi perorangan, kelompok atau kelompok yang jumlahnya besar, dalam hal memotivasi atau tindakan, memberikan informasi, serta dalam memberikan instruksi(perintah).

Sedangkan menurut Gerlach dalam Mahnun, (2012: 28) menyatakan media dapat meliputi orang, aktivitas yang membuat keadaan yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta meliputi peralatan dan bahan.

Pada dasarnya penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu seorang guru ketika memberikan pengaruh dan merupakan ketercapaian dari usaha atau tindakan yang dilakukan dalam memberikan motivasi minat atau suatu tindakan, memberikan informasi, serta mengarahkan instruksi ketika menyampaikan suatu materi yang akan di pelajari baik perorangan, kelompok, maupun kelompok dalam jumlah besar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan data yang telah dianalisis, sebelum menggunakan media gambar pada observasi awal dalam proses pembelajaran permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring pada kelas X di SMAN 1 Martapura kurang termotivasi dalam memahami materi pelajaran serta dalam mempraktekkan koordinasi gerak yang baik.

Tetapi pada observasi akhir dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran persentase ketuntasan peserta didik mencapai 88,24%. Maka kesimpulannya adalah dengan penggunaan gambar dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan

dalam mengembangkan kemampuan psikomotor dalam koordinasi gerak yang baik, serta motivasi peserta didik pada kelas X di SMAN 1 Martapura. Penerapan media gambar pada proses belajar mengajar permainan bola besar gerak manipulatif menendang dan menggiring di SMAN 1 Martapura dapat dinyatakan efektif.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, sehingga peneliti memberikan saran, sebagai berikut:

1. Bagi seorang pengajar diperlukan inovasi dalam memberikan sebuah materi pelajaran salah satunya dalam menggunakan media gambar agar peserta didik tidak merasa bosan dalam memahami untuk menguasai materi pelajaran.
2. Aktivitas peserta didik merupakan bentuk keberhasilan dari penguasaan materi pelajaran yang dilihat dari hasil belajar, maka diperlukan keadaan yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik agar pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini, N.D., Winarno, M.E., & Sulistyorini. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Service Bawah Bolavoli Untuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Malang*. Jurnal Olahraga Pendidikan. 1(1):81-87
- Effendi, A.R., & Rhamadhansyah, F. 2017. *Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Modifikasi Bola Plastik*. Jurnal Pendidikan Olahraga. 6(1): 54–64.
- Mahnun, N. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. 37(1):27-33.
- Muammar. 2018. *“Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat*

*Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa Mts Ddi Pacongang Pinrang* [Tesis]. Parepare: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.

Siswa Smp. 1–11.

Nurcahyo, E.V. 2014. “*Penilaian Keterampilan Dribbling Dan Passing Sepakbola Melalui Tes Pengamatan Pada Siswa Kelas Viii SMP N 1 Minggir*” [Skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Paramitha, S.T., & Anggara, L.E. 2018. *Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam*. Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. 3(1), 41–51.

JPOK FKIP ULM. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Banjarbaru: JPOK FKIP ULM.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilo, F.A. *Peningkatan Efektivitas Pada Proses Pembelajaran*.

Tarukbua, M.S. 2014. *Kontribusi Panjang Tungkai Terhadap Jauhnya Tendangan Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sd Inpres Kapiro Kecamatan Palolo Kabupaten Sigi*. Jurnal Physical Education, Health And Recreation. 1(6):1–14.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Wahyu. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Wawan, Simanjuntak, V.G., & Kaswari. *Penerapan Media Pembelajaran Yangdimodifikasi Untuk Meningkatkan Eefktivitas Belajar Dribble Bola Basket*