

---

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAK BOLA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT) DAN MEDIA AUDIO VISUAL

I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma

Pendidikan Keperawatan Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [dewa.ananda25@yahoo.com](mailto:dewa.ananda25@yahoo.com)

Diterima: 16 Februari 2018; Lolos: 19 Mei 2018; Dipublikasikan: 21 Mei 2018

DOI: [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v4i1.11940](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i1.11940)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar matakuliah sepak bola dasar melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan media audio visual pada Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya untuk mengkaji model pembelajaran yang diterapkan. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action research*). Subyek Penelitian yang digunakan berjumlah 36 orang. Hasil dari penelitian adalah adanya peningkatan teknik dasar *dribble* sepak bola yang ditunjukkan pada rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada siklus I yaitu 7 orang sangat baik (19,44%), 23 orang baik (63,89%) dan 6 orang cukup (16,67%), dengan keberhasilan tindakan secara klasikal sebesar (83,33%), berdasarkan rentang keberhasilan 65% - 84% berada dalam kategori baik. Pada siklus II yakni 7 orang sangat baik (19,44%), 27 orang baik (75%), dan 2 orang cukup (5,56%), keberhasilan tindakan secara klasikal (94,44%), berdasarkan rentang keberhasilan 85%-100% berada dalam kategori sangat baik dengan peningkatan 11,11% dari siklus I. Berdasarkan hasil siklus I dan II maka disimpulkan bahwa hasil belajar meningkat melalui model pembelajaran NHT dan media audio visual.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *dribble*, *numbered head together*, media audio visual, sepak bola.

### **EFFORT TO IMPROVE DRIBBLE LEARNING RESULTS THROUGH NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) LEARNING MODEL AND AUDIO VISUAL MEDIA**

#### Abstract

*The purpose of this study is to improve the learning results of basic football lesson through implementation of cooperative learning model type Numbered Head Together (NHT) with the help of audio visual media at the Department of Sport Coaching Education, Surabaya State University to study the applied learning model. In this study using Classroom Action Research Methods (Classroom Action research). Research subjects used amounted to 36 people. The result of the research is the improvement of the basic football dribble technique which is shown on the average of the learning outcomes obtained in cycle I are 7 very good people (19,44%), 23 good people (63,89%) and 6 people enough ( 16.67%), with the success of classical action (83.33%), based on the success range of 65% - 84% are in the Good category. In the second cycle of 7*

*people very good (19.44%), 27 good people (75%), and 2 people (5.56%), classical action success (94.44%), based on the success range of 85% -100% is in very good category with 11,11% increase from cycle I. Based on result of cycle I and II it is concluded that the learning result increase through model of learning NHT and audio visual media.*

**Keywords:** *Learning result, dribble, number head together, audio visual media, football.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan komponen yang menjadi pusat perhatian pemerintah, hal ini dibuktikan dengan digalakkannya program-program pendidikan misalnya wajib belajar 9 tahun. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kongnitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Hanief & Sugito, 2015). Peran guru dalam pembelajaran sangat penting yaitu membuat desain pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Seorang guru harus memiliki 4 Kompetensi Dasar yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru (Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen) sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif. Namun kenyataan dilapangan, masih banyak dikalangan masyarakat menilai kurang tentang kompetensi yang dimiliki oleh guru. Ada beberapa faktor yang menyebabkan masalah tersebut yaitu keterbatasan kemampuan guru serta fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran masih belum memadai.

Dengan adanya guru yang profesional maka tujuan pendidikan akan dapat tercapai, dan untuk dapat menjadi guru yang profesional itu sangat bergantung pada guru itu sendiri, bagaimana guru mampu meningkatkan kemampuan mengajarnya baik dengan mencari inovasi baru ataupun mampu memanfaatkan iptek yang sedang berkembang. Namun hal yang tidak kalah pentingnya adalah faktor pencetak seorang guru tersebut ialah dosen, dosen yang berperan aktif dalam waktu kurang

lebih empat tahun untuk mencetak guru yang berkompeten dan berwawasan tinggi. Menurut Undang-undang RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen harus dituntut untuk memiliki kompetensi yang mumpuni dalam kaitan mencetak seorang guru, apabila dosen memiliki kemampuan yang teruji maka guru yang berkompeten dan profesional pasti akan dapat terwujud.

Tidak dapat dibantah bahwa sebagian besar dosen memiliki kompetensi yang tidak diragukan bahkan sangat luar biasa namun hal yang sering menjadi kelemahan adalah cara penyampaian materi ke mahasiswa atau calon guru yang kurang efektif. Apabila dilihat dari metode pembelajaran ada beberapa dosen yang masih menggunakan metode lama dalam pembelajaran, hal ini berdampak pada materi yang disampaikan tidak semua terserap oleh mahasiswa atau calon guru tersebut dan secara tidak langsung ada kemungkinan calon guru akan mengikuti figur dosen yang mengajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar matakuliah sepak bola dasar, dari segi aktifitas mahasiswa peneliti masih melihat banyak mahasiswa yang pasif dan tidak mengikuti jalannya perkuliahan dengan baik. Selain itu jika dilihat dari keberhasilan mahasiswa melakukan gerakan teknik dasar sepak bola, masih terdapat banyak kesalahan dalam pelaksanaannya. Dalam hal ini disebabkan oleh rendahnya minat mahasiswa dalam belajar, ini dilihat dari sikap pasif dalam melakukan proses pembelajaran matakuliah sepak bola dasar. Sikap pasif ini dilatarbelakangi oleh pendekatan pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh dosen.

Di samping itu faktor lain yang menyebabkan sikap pasif mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yaitu kurangnya kemampuan pendidik menyampaikan informasi pengajaran serta minimalnya kemampuan peserta didik menerima informasi dari pendidik.

Secara global, dosen hanya menyampaikan dengan cara mempraktikkan (*modeling*) dan pembelajarannya masih didominasi oleh dosen, kesempatan yang didapat mahasiswa dalam melakukan gerakan tidak banyak sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal.

Mengacu pada permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian menggunakan tipe lain. Dan cara memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Number Head Together* (NHT) dengan bantuan media audio visual.

Menurut Trianto (2009), pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas akademiknya. Menurut Trianto (2010) model NHT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional, yang lebih melibatkan siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran tersebut. Sementara Lie menambahkan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) merupakan system kerja/belajar kelompok yang terstruktur, yakni saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok di mana siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di kelas dengan bekerjasama antara 4-5 orang dalam satu kelompok, serta menerima pengakuan, *reward* berdasarkan kinerja akademis kelompoknya (Lie, 2007). Menurut Erwin (2016), penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian yang telah peneliti lakukan sebelumnya, yaitu implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar sepak bola. Kebaruan muncul dari penambahan variabel media audio visual.

Seiring dengan kemajuan IPTEK, banyak tercipta media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat mempermudah para pendidik untuk mentransfer ilmu kepada peserta didiknya, namun kemajuan IPTEK tersebut tidak diiringi dengan kemampuan yang dimiliki oleh para pendidik, masih banyak para pendidik yang belum mampu menerapkan serta mengetahui manfaat dari hal tersebut. Menurut Sutirman (2013) media merupakan “komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media sering juga disebut sebagai perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Hanief & Zawawi, 2016). Asmara (2015) menyatakan bahwa, “Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar”. Terlebih lagi Asmara (2015) menambahkan bahwa, “Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya”.

Terdapat beberapa media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya dengan menggunakan media audio visual atau bisa juga dikatakan dengan video pembelajaran. Fujiyanto, Jayadinata, & Kurnia (2016) menyatakan bahwa, “Penggunaan media audio visual dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Selain itu, anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalihkan konsentrasi dan perhatian. Media audio visual yang menampilkan realitas materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri”.

Media video pembelajaran dikaitkan dengan materi ajar yang berlaku, video pembelajaran akan memberikan informasi mengenai model gerakan demi gerakan secara mendetail, membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, serta dapat dipercepat atau diperlambat sehingga mudah

untuk dipahami dan gambar bisa di desain sebgas mungkin demi menarik minat mahasiswa untuk mempelajarinya (Arsyad, 1997).

Bertitik tolak dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti memiliki dorongan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan media audio visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar *Dribble* Sepak bola pada Matakuliah Sepak bola Dasar Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji model pembelajaran tersebut diatas sehingga seorang dosen memiliki metode baru dalam meningkatkan hasil belajar.

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan tindakan kelas (PTK) atau disebut *classroom action research*. Dalam penelitian ini, bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah guru sebagai peneliti, yaitu guru dalam hal ini peneliti berperan sangat penting dalam proses PTK. Peneliti terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, aksi (tindakan), dan refleksi (Kanca, 2006: 100). Guru dalam hal ini yang menjadi peneliti adalah dosen Pendidikan Kepeleatihan Olahraga yang mengampu matakuliah sepak bola dasar tahun ajaran 2015/2016.

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan, yaitu: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada mahasiswa kelas 2015 A Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga dalam pembelajaran *dribble* sepak bola di lapangan Karanganyar.

### **Subjek Penelitian**

Penelitian ini melibatkan mahasiswa kelas 2015 A dengan jumlah mahasiswa 36 orang sebagai subyek penelitian.

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah format assesmen teknik dasar *dribble* sepak bola yaitu teknik dasar *dribble* dengan menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola. Adapun bentuk lembar assesmen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Penilaian Sikap Persiapan

Skor	Deskripsi
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kaki tumpu diletakkan di samping bola dan lutut sedikit ditekuk.</li> <li>2. Ujung kaki yang digunakan menggiring bola ditarik ke bawah dengan posisi bagian punggung kaki menghadap ke bola.</li> <li>3. Badan condong ke depan.</li> <li>4. Kedua tangan terbuka ke samping untuk menjaga keseimbangan.</li> <li>5. Pandangan tertuju pada bola kemudian ke arah sasaran.</li> </ol>
4	4 Dari komponen di atas terpenuhi.
3	3 Dari komponen di atas terpenuhi.
2	2 Dari komponen di atas terpenuhi.
1	1 Dari komponen di atas terpenuhi.

Tabel 2 Deskripsi Penilaian Pelaksanaan

Skor	Deskripsi
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kaki yang menggiring bola tepat, mengenai bagian tengah belakang bola dengan kaki bagian punggung.</li> <li>2. Setiap langkah kaki secara teratur menyentuh dan mendorong bola bergulir ke depan.</li> <li>3. Kaki yang digunakan untuk menggiring harus selalu berada di dekat bola.</li> <li>4. Pada waktu menggiring bola mata melihat bagian bola yang digiring, kemudian pandangan tertuju pada arah jalannya bola.</li> <li>5. Pada waktu menggiring bola, badan agak condong ke depan dengan tangan berada di samping badan sebagai penyeimbang</li> </ol>
4	4 Dari komponen di atas terpenuhi.
3	3 Dari komponen di atas terpenuhi.
2	2 Dari komponen di atas terpenuhi.
1	1 Dari komponen di atas terpenuhi.

Tabel 3 Deskripsi Penilaian Sikap Lanjutan

Skor	Deskripsi
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah kaki mengenai bola segera letakkan di tanah.</li> <li>2. Badan tetap condong ke depan.</li> <li>3. Pandangan tetap tertuju pada arah bola dan sasaran.</li> <li>4. Posisi tangan tetap terbuka di samping badan untuk menjaga keseimbangan badan.</li> <li>5. Badan rileks kembali ke posisi.</li> </ol>
4	4 Dari komponen di atas terpenuhi.
3	3 Dari komponen di atas terpenuhi.
2	2 Dari komponen di atas terpenuhi.
1	1 Dari komponen di atas terpenuhi.

## Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, meratarata, mencari titik tengah, mencari persentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca dan diikuti alur berpikirnya (Hanief & Himawanto, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

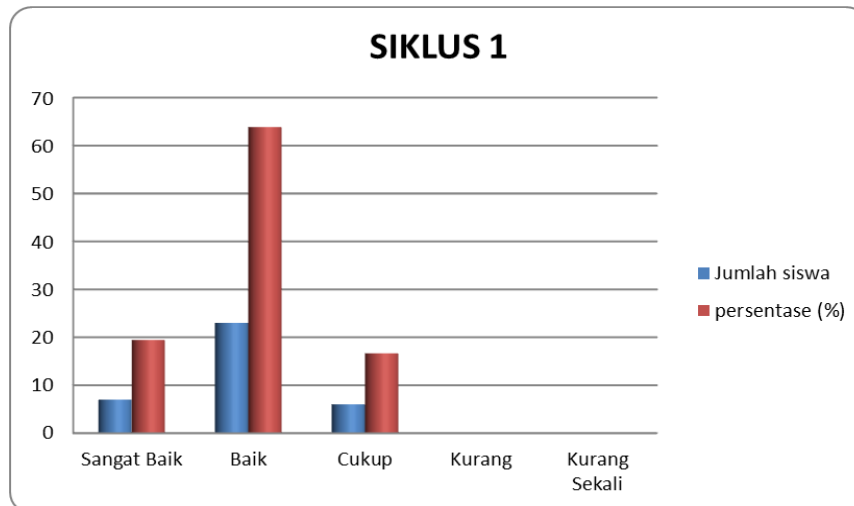
#### Data Hasil Belajar pada Siklus I

Tabel 5 Persentase Hasil Belajar pada Siklus I

No	Kategori	Jumlah	Persentase (%)	Tingkat Keberhasilan Tindakan	Predikat	Ket.
1	Sangat Baik	7 Orang	19,44	83,33 %	B	Lanjut ke siklus II
2	Baik	23 Orang	63,89	Berhasil	(Baik)	
3	Cukup	6 Orang	16,67	16,67 %		
4	Kurang	-	0	Tidak Berhasil		
5	Kurang Sekali	-	0			
	Jumlah	36 Orang	100			

Berdasarkan tabel 5 dapat dinyatakan bahwa, mahasiswa yang memperoleh predikat sangat baik sebanyak 7 orang (19,44%), kategori baik 23 orang (63,89%), kategori cukup 6 orang (16,67%) dengan keterangan tidak berhasil, kategori kurang dan sangat kurang tidak ada (0%). Kriteria penggolongan tentang hasil belajar teknik dasar *dribble* sepak bola menggunakan punggung kaki pada siklus I dapat dituangkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:





Gambar 1 Diagram Persentase Hasil Belajar pada Siklus I

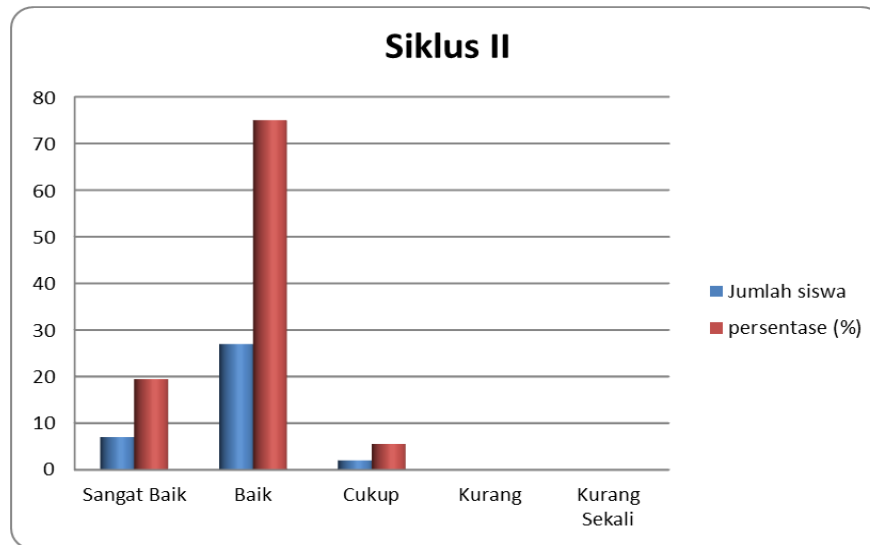
Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, keberhasilan tindakan secara klasikal untuk materi teknik *dribble* sepak bola menggunakan punggung kaki adalah 83,33%. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar mahasiswa berada pada kriteria 65-84 % dalam predikat **baik**. Namun demikian penelitian akan dilanjutkan pada tindakan siklus II

### Data Hasil Belajar pada Siklus II

Tabel 6 Persentase Hasil Belajar pada Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Persentase (%)	Keberhasilan Tindakan	Predikat	Ket.
1	Sangat Baik	7 Orang	19,44	94,44 % Tuntas	A (Sangat Baik)	Penelitian di rekomendasikan
2	Baik	27 Orang	75			
3	Cukup	2 Orang	5,56	5,56 % Tidak Tuntas		
4	Kurang	-	0			
5	Kurang Sekali	-	0			
	Jumlah	36 Orang	100			

Berdasarkan tabel 6 dapat dinyatakan bahwa, mahasiswa yang memperoleh predikat sangat baik sebanyak 7 orang (19,44%), kategori baik sebanyak 27 orang (75%), kategori cukup sebanyak 2 orang (5,56%) dengan keterangan tidak berhasil, kurang dan sangat kurang tidak ada (0%). Kriteria penggolongan tentang hasil belajar teknik dasar *dribble* sepak bola menggunakan punggung kaki pada siklus II dapat dituangkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Persentase Hasil Belajar pada Siklus II

Berdasarkan analisis data pada siklus II, maka keberhasilan tindakan mahasiswa secara klasikal terhadap materi teknik dasar *dribble* sepak bola menggunakan punggung kaki adalah 94,44%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pada siklus II, tingkat penguasaan materi secara klasikal pada teknik dasar *dribble* sepak bola menggunakan punggung kaki mencapai (94,44%), berdasarkan rentang keberhasilan tindakan 85% - 100% dalam katagori **sangat baik**. Dengan tercapainya hasil tersebut, maka penelitian dihentikan karena penguasaan materi secara klasikal oleh mahasiswa telah melebihi 75%.

### Interpretasi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dan siklus II, adapun hasilnya secara klasikal adalah hasil belajar mahasiswa, pada siklus I mencapai 76,34% berada pada kategori **baik** sedangkan pada siklus II hasil belajar mahasiswa mengalami peningkatan sebesar 2,54% dari siklus I, yaitu menjadi 78,88% berada pada kategori **baik**.

### Pembahasan

Dengan memperhatikan dari hasil yang diperoleh pada siklus I tingkat keberhasilan sebesar 83,33% dan berada pada rentan 65%-84% dalam kategori baik bila dikonversikan dengan kriteria tingkat penguasaan kompetensi yang berlaku di Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Surabaya. Adapun permasalahan atau hambatan yang

masih dialami oleh mahasiswa yang tidak berhasil diantaranya, sebanyak 6 orang (16,67%) dengan kategori cukup atau tidak berhasil pada pembelajaran siklus I adalah:

- 1) Saat belajar, mahasiswa tidak memanfaatkan waktu untuk belajar, tapi lebih cenderung bermain.
- 2) Kerjasama mahasiswa dalam kelompok masih sangat kurang.

Melihat kondisi tersebut maka dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa solusi yang akan dilakukan yaitu:

- 1) Peneliti menyarankan mahasiswa agar memanfaatkan waktu untuk berdiskusi dengan kelompok belajarnya.
- 2) Memberikan penjelasan tentang hakekat dari pembelajaran kooperatif NHT sehingga mahasiswa yang memiliki kemampuan lebih bisa membagi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki kepada temannya yang memiliki kemampuan rendah.

Sedangkan dari analisis data pada siklus II hasil sebesar 94,44 % dan berada pada rentan 85-100 % dalam kategori sangat baik bila dikonversikan dengan kriteria tingkat penguasaan kompetensi yang berlaku di Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga pada matakuliah sepak bola dasar.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa rata persentase tingkat penguasaan materi dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,11%. Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan penelitian ini berhasil meskipun ditemui beberapa kendala-kendala dalam proses penelitian, dan peneliti mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang ditemui di dalam proses penelitian berlangsung.

Sesuai dengan data hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dengan bantuan Media Audio Visual pada mahasiswa Kelas A 2015 Jurusan Pendidikan Kepelatihan dengan materi *dribble* sepak bola sudah berhasil. Hal ini terbukti dengan hasil belajar sudah

memenuhi kriteria keberhasilan tindakan minimal yaitu 75% dan secara klasikal sudah tergolong sangat baik.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fajrin (2014) dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepak bola" yang mana model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola sebesar 23,53%. Juliartha, Kanca, & Lestari (2017) menambahkan hasil penelitiannya dengan judul," Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribble Sepak Bola" yang mana model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar teknik dasar *dribbling* sepak bola.

Adapun alasan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola sebagaimana yang diungkapkan oleh Ernani (2011) bahwa pada tahap berpikir bersama (*heads together*) semua siswa saling meyakinkan jawaban agar tiap anggota dalam kelompok dapat memahami jawaban yang telah didiskusikan. Akibatnya, anak lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Melalui diskusi dalam pembelajaran kooperatif akan terjalin komunikasi dimana anggota kelompok saling berbagi ide atau pendapat.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil belajar teknik dasar *dribble* sepak bola meningkat melalui Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan media audio visual. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT), menjadikan siswa memiliki rasa harga diri menjadi lebih tinggi, memperbaiki kehadiran, penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar, perilaku mengganggu menjadi lebih kecil, konflik antara pribadi berkurang, pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, hasil belajar lebih tinggi. Disarankan pada

para dosen agar dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan Media Audio Visual. Bagi para peneliti lain yang akan mengadakan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini dapat mengadakan penelitian dengan mahasiswa atau cabang olahraga yang berbeda. Bagi lembaga agar dijadikan pedoman dalam pembelajaran di Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga khususnya pada materi permainan sepak bola dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 156-178.
- Dinata, M. (2007). *Dasar-Dasar Mengajar Sepak Bola*. Jakarta : Cerdas Jaya.
- Ernani, N.N. (2011). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* Dipadu *Numbered Heads Together* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kleas X SMA Laboratorium UM. *Jurnal Pendidikan Fisika*. (2)1: 60-67.
- Fajrin, Y. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2), 481-484.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hanief, Y. N. & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian pembelajaran*, 1(1), 60-73.
- Hanief, Y. N., & Zawawi, M. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bolavoli. *AT TAHDZIB*, 1(1), 84-97.
- Juliartha, M. S., Kanca, N., & Lestari, I. M. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Dribble Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(2), 1-7.

**I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma**

*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) dan Media Audio Visual*

Indonesian Government. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (2005). Retrieved from <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/database-peraturan/peraturan-menteri.html>.

Kanca. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Lie, A. (2007). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Luxbacher, A.J. (2001). *Sepak bola*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Permana, E. P. (2016). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal JPDN* (1)2: 49-58

Putra, A. (2010). *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Singaraja: Penjaskesrek Fakultas Olahraga Kesehatan Undiksha.

Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Trianto, (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana.