

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *VIDEO COMPACT DISC* (VCD) TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING BAWAH BOLAVOLI* (Studi Pada Siswa Kelas VII C dan VII B SMPN 1 Jambon, Ponorogo)

Atika Prasticia

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, aprasticia@yahoo.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya. Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan sarana interaksi yang sangat efisien dalam mengembangkan potensi baik guru dan siswa. Materi pembelajaran dengan menggunakan media VCD terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan media. Pada saat ini proses pembelajaran *passing* bawah bolavoli di lapangan penggunaan media masih jarang digunakan karena pada umumnya materi disampaikan dengan demonstrasi langsung tanpa menggunakan media lainnya. Untuk itu agar proses pembelajaran tidak monoton, para guru diharapkan dapat menciptakan model-model dan inovasi pembelajaran terutama *passing* bawah bolavoli. Tujuan dari penelitian yang diajukan pada penelitian ini adalah: 1. Apakah ada pengaruh media *video compact disc* (VCD) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo 2. Jika ada, seberapa besar pengaruh media *video compact disc* (VCD) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 60 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok terdiri dari 30 kelompok eksperimen dan 30 kelompok kontrol. Metode dalam analisa ini menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes *passing* bawah dengan pedoman penilaian *brumbach forearms wall-volley test*. Hasil dalam penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo, yang dibuktikan dari hasil uji $t = t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,73 > 1,699$) dengan taraf signifikan 0,05. Simpulan penelitian ada pengaruh penggunaan media VCD terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo. Besarnya pengaruh adalah 12%.

Kata kunci: Media VCD, Hasil Belajar, *Passing* bawah bolavoli

Abstract

Physical education is a conscious and planned effort to create such learning atmosphere that would encourage student to actively develop their self potensial. In line with the purpose of education, physical education is a very efficient interaction tool to develop both the teacher and the students potensial. Using VCD to improve volleyball underpass learning result. Is one of the examples of media-aided learning process. To this date, volleyball underpass media-aided learning process is a very uncommon practice, because usually the learning, teachers are expected to invent new and innovative learning methods, specially for volleyball underpass. The purpose of this research are: 1. To find out the effect of VCD media-aided towards the volleyball underpass learning result in the 7th graders of SMPN 1 Jambon, Ponorogo., 2. If so, how much is the effect of VCD media-aided volleyball underpass learning result in the 7th graders of SMPN 1 Jambon, Ponorogo. This research is aimed for the 7th graders in SMPN 1 Jambon, Ponorogo, with the sample of 60 students which then grouped in into experiment and control group, each consisted of 30 students. The research method used is descriptive quantitative, meanwhile the data is taken with underpass passing which used brumbach forearms wall-volley test. From this research can be concluded that there's a significant effect in underpass learning result, as the evidence is t_{test} result $t_{counted}$ is greater than t_{table} ($2,73 > 1,699$) with significancy 0,05. Research conclusion there is an effect of VCD media-aided towards the volleyball underpass learning result in the 7th graders of SMPN 1 Jambon, Ponorogo. The amount off effect was 12%.

Keywords: VCD media, learning result, volleyball underpass

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Kegiatan belajar mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik.

Pengertian dan tujuan pendidikan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari pengertian di atas maka pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan manusia di masa mendatang.

Sementara itu pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak menjadi individu yang lebih berkarakter. Pendidikan jasmani juga merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani proses hidup sehat disepanjang hayatnya (Lutan, 2000: 1).

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan sarana interaksi yang sangat efisien dalam mengembangkan potensi baik guru dan siswa. Dalam melaksanakan pendidikan jasmani di sekolah, guru berperan dalam mengatur dan mengkondisikan lingkungan belajar agar siswa dapat belajar dengan aman dan nyaman. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani perlu memilih dan menggunakan cara-cara pengajaran serta persiapan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dari kegiatan pendidikan siswa akan memperoleh pengalaman belajar gerak yang efektif. Persiapan yang dilakukan adalah mendesain pembelajaran mulai dari menyiapkan materi pembelajaran, menentukan metode mengajar yang sesuai dengan kondisi sekolah dan kemampuan siswa, serta

menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki arti penting. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran karena merupakan alat atau media penyampaian pesan bagi siswa. Oleh karena itu guru harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar siswa belajar lebih banyak, dan meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009: 15-16), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan penguatan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Selain media pembelajaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Arsyad, 2009: 2).

Dalam pembelajaran olahraga bolavoli sudah sering dimainkan untuk siswa-siswi mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi walaupun dalam bentuk yang sederhana. Salah satu teknik dasar yang digunakan dalam permainan bolavoli adalah passing bawah. Passing bawah merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli. Teknik dasar passing bawah penting diberikan karena passing bawah merupakan suatu awal permulaan penyerangan dalam permainan bola voli. Yunus (1992: 79) mendefinisikan "passing bawah adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan".

Pada proses pembelajaran passing bawah bolavoli di lapangan penggunaan media atau alat bantu untuk menyajikan materi masih jarang digunakan karena pada umumnya materi disampaikan dengan metode demonstrasi langsung tanpa menggunakan media lainnya.

Berdasarkan hasil beberapa kali wawancara dengan guru penjasorkes di SMPN 1 Jambon, Ponorogo peralatan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani adalah Liquid Crystal Display (LCD) Projector, komputer, dan ruang multimedia. Namun sampai saat ini peralatan tersebut masih belum bisa digunakan secara maksimal dikarenakan guru penjasorkes sendiri lebih memilih sistem pembelajaran konvensional sebab guru penjasor di sekolah tersebut masih belum menguasai pembelajaran dengan menggunakan media.

Sedangkan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar khususnya materi pendidikan jasmani. Menurut Arsyad (2009: 8-9) agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik guru berupaya untuk mengajak siswa untuk memanfaatkan semua alat indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut untuk dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Dengan penjelasan di atas maka pada pembelajaran passing bawah bolavoli menggunakan media atau alat bantu merupakan cara yang bisa mewujudkan tujuan pembelajaran yaitu agar siswa dapat menerima serta menyerap materi dengan mudah. Dengan adanya penggunaan media diharapkan proses pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan. Media video adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dan inovasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Media video yang dimaksudkan adalah media Video Compact Disc (VCD) tentang pembelajaran passing bawah bolavoli.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul: Pengaruh Media *Video Compact Disc* (VCD) Terhadap Hasil Belajar *Passing Bawah Bolavoli* Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo.

Dasar pertimbangan dan manfaat dari pemilihan media

a. Dasar pertimbangan pemilihan media

Menurut Sadiman. dkk. (2010: 84) terdapat empat penyebab orang memilih media antara lain:

1. Bermaksud mendemonstrasikan seperti halnya pada sekolah tentang media.
2. Merasa sudah akrab dengan media tersebut.
3. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit.
4. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton 1985 (dalam Arsyad, 2009: 21-23) dampak positif penggunaan media sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi kata, dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keuntungan penggunaan video

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi berpraktik, dan lain-lain.
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dirasa perlu.
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- d. Film dan video dapat mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Keterbatasan penggunaan video

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dalam penelitian ini media video yang digunakan adalah media video tentang materi pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Diharapkan dengan adanya penggunaan media video dengan durasi waktu 6 menit 14 detik siswa bisa lebih berminat dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran penjasorkes di sekolah khususnya materi *passing* bawah bolavoli.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010: 54) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam belajar sebagai berikut:

- a. Faktor Keadaan Fisik dan Psikis
Keadaan fisik menunjukkan pada kesehatan jasmani, keadaan panca indra dan lain sebagainya. Keadaan psikis yaitu keadaan mental pada siswa.
- b. Faktor Intelegensi
Intelegensi merupakan kemampuan belajar yang dimiliki oleh siswa ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang dimilikinya.
- c. Faktor Bawaan (Bakat)
Bakat adalah kemampuan tertentu yang dimiliki siswa sebagai bawaan sejak lahir. Setiap orang mempunyai kemampuan sendiri-sendiri begitu juga dalam kemampuan belajar.

- d. Kemampuan Belajar (Minat dan Motivasi)
Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu. Menurut Hilgard (dalam Slameto, 2010: 57) mengemukakan bahwa "Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan".

- e. Faktor Kelelahan
Faktor kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi 2, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemahnya tubuh dan selalu timbul keinginan untuk membaringkan tubuh. Sedang kelelahan rohani dapat dilihat adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan keinginan untuk belajar jadi hilang.

- f. Faktor Guru
Sikap guru terhadap siswa juga sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Siswa yang tidak suka terhadap guru tentu proses belajarnya akan terhambat yang tentunya juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

- g. Bimbingan
Dengan adanya bimbingan pada jangka waktu tertentu akan membantu siswa dalam mengkoreksi diri dan mau memperbaiki kemampuan keterampilan yang dimilikinya. Karena itu bimbingan sangat membantu siswa dalam membawa suatu hasil belajar yang baik.

- h. Lingkungan Keluarga
Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi proses belajar siswa karena keluarga merupakan pendorong pertama dan utama dalam memberikan motivasi anaknya dalam mencapai hasil belajar yang baik.

- i. Faktor Lingkungan Sekolah
Faktor lingkungan sekolah juga sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang mencakup: metode program belajar yang diberikan oleh guru, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, kedisiplinan, keadaan tempat belajar dan lain-lain.

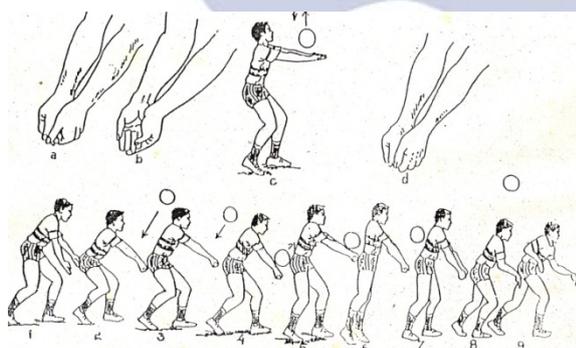
- j. Faktor Masyarakat
Keberadaan atau tempat tinggal siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena tingkah laku atau kebiasaan siswa dipengaruhi oleh tempat dimana dia tinggal dan berinteraksi.

Passing Bawah Bolavoli

Passing bawah merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli. Teknik dasar *passing* bawah penting diberikan karena *passing* bawah merupakan suatu awal permulaan penyerangan dalam permainan bolavoli. Yunus (1992: 72) mendefinisikan "*passing* bawah adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan".

Menurut Yunus (1992: 79) tahap-tahap melakukan passing bawah bolavoli adalah sebagai berikut:

1. Sikap permulaan
 - a. Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli.
 - b. Kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibongkokkan ke depan.
 - c. Berat badan menumpu pada telapak kaki bagian depan untuk mendapatkan suatu keseimbangan agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah.
 - d. Kedua tangan berpegangan yaitu: punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kemudian saling berpegangan.
2. Gerak pelaksanaan
 - a. Ayunkan kedua tangan ke arah bola, dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku dalam keadaan lurus.
 - b. Perkenaan bola pada bagian prosimal lengan di atas dari pergelangan tangan.
 - c. Pada saat lengan membentuk sudut 45 derajat dengan badan, lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus.
3. Gerak lanjutan
 - a. Setelah ayunan mengenai bola, gerakan dilanjutkan dengan langkah kaki ke depan, selanjutnya ambil posisi sikap permulaan.
 - b. Ayunan lengan untuk passing bawah ke depan melebihi sudut 90 derajat dengan bahu atau badan.
 - c. Pandangan mengikuti arahnya bola.



Gambar 1: Tahapan gerakan passing bawah (Yunus, 1992: 83)

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Maksum (2012: 67) penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi ke-empat hal diatas, maka dapat dikatakan eksperimen murni (*true experiment*). Sebaliknya, jika suatu penelitian eksperimen

tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok-kelompok kontrol maka disebut eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan adalah *randomized control group pretest-posttest design*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest-posttest* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Karena kelebihan yang dimilikinya, desain ini lebih banyak dipilih oleh para peneliti (Maksum, 2012: 98). Desainnya sebagai berikut:

R	T1	X	T2
R	T1	-	T2

Keterangan:

- R = Random
- T1 = Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan
- X = Pemberian perlakuan
- = Tanpa perlakuan
- T2 = Tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan.

(Maksum, 2012: 98)

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri dari:

1. Variabel bebas : Media *video compact disc* (VCD).
2. Variabel terikat : Hasil belajar *passing* bawah bolavoli.

“Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi.” (Maksum, 2009). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo sebanyak 5 kelas yaitu kelas A, B, C, D, dan E dengan jumlah keseluruhan 150 siswa. Sampel adalah sebagian kecil individu yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2009: 40). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode “cluster random sampling”. Dalam cluster random sampling, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2009: 43). Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari 5 kelas yang ada, dengan pengambilan sampel dari perwakilan setiap kelas untuk mengambil kertas secara acak yang di dalamnya sudah tertulis sampel 1 dan

sampel 2, setelah sampel terpilih diundi lagi dengan mengambil kertas yang sudah tertulis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan terpilihlah kelas VII C dan VII B dengan jumlah 60 siswa. Kelas VII C berjumlah 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B berjumlah 30 siswa sebagai kelompok kontrol.

Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka dalam rencana penelitian ini akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Rata-Rata (Mean)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X = Rerata nilai
 - $\sum X$ = Nilai mentah yang dimiliki subjek
 - N = Banyaknya subjek yang memiliki nilai
- (Maksum, 2009: 16)

2. Standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan:

- SD : Standar Deviasi
 - N : Jumlah individu
 - $\sum x^2$: Jumlah Nilai
- (Maksum, 2007: 27-28)

3. Varian

$$S = \frac{\sum fd^2}{N}$$

Keterangan:

- S : Varian
 - fd : Jumlah deviasi
 - N : Jumlah sampel
- (Maksum, 2007: 29)

4. A. Uji Normalitas

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan:

- X^2 : Nilai *Chi-Square*
- Fo : Frekuensi yang diperoleh
- Fe : Frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2007: 43)

B. Uji Homogenitas

$$F_{max} = \frac{\text{Varian tertinggi}}{\text{Varian terendah}}$$

Keterangan:

Fmax : Frekuensi maksimal

(Maksum, 2009: 48)

5. Uji Beda (Uji-T)

A. T-Test untuk Sampel Sejenis (*Dependent Sample*)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

Keterangan:

- t : Sampel berbeda
 - D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pre-test* dan *post-test*)
 - N : Jumlah sampel
- (Maksum, 2007: 41-42)

B. T-Test untuk Sampel Berbeda (*Independent Sample*)

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left[\frac{s^2}{N_1} \right] + \left[\frac{s^2}{N_2} \right]}}$$

Keterangan:

- t : Sampel berbeda
 - M_1 : Mean pada distribusi sampel 1
 - M_2 : Mean pada distribusi sampel 2
 - s_1^2 : Nilai varian pada distribusi sampel 1
 - s_2^2 : Nilai varian pada distribusi sampel 2
 - N_1 : Jumlah individu pada sampel 1
 - N_2 : Jumlah individu pada sampel 2.
- (Maksum, 2007: 38)

6. Besarnya Pengaruh

$$\text{Peningkatannya} = \frac{Md}{M_{pre}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Md : Median
- (Maksum, 2009: 46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes *Passing* Bawah Bolavoli Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-rata	70	78	8
Standar Deviasi	12	7	-5
Varian	144	49	-95
Nilai Min	60	70	10
Nilai Max	80	90	10

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa:

- a. Hasil skor pada pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran menggunakan media VCD mengenai pembelajaran *passing* bawah bolavoli (*pre-test*) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata

sebesar 70, dengan standar deviasi 12, varian 144, skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 80.

- b. Hasil skor pada kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran menggunakan media VCD mengenai pembelajaran *passing* bawah bolavoli (*post-test*) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata sebesar 78, dengan standar deviasi 7, varian 49, skor terendah adalah 70 dan skor tertinggi adalah 90.

Tabel 2 Deskripsi Hasil Tes *Passing* Bawah Bolavoli Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-rata	70	71	1
Standar Deviasi	13	12	-1
Varian	169	144	-125
Nilai Min	60	60	0
Nilai Max	80	80	0

Dari Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa:

- a. Hasil skor pada kelompok kontrol sebelum diberikan materi pembelajaran *passing* bawah bolavoli (*pre-test*) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata sebesar 70, dengan standar deviasi 13, varian 169, skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 80.
- b. Hasil skor pada kelompok kontrol sesudah diberikan materi tentang pembelajaran *passing* bawah bolavoli (*post-test*) yaitu: didapat jumlah skor rata-rata sebesar 71, dengan standar deviasi 12, varian 144, skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 80.

Tabel 3 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Variabel	ρ Value	Signifika nsi	Keterang an
Pre-test kelompok eksperimen	0,015	0,05	Normal
Post-test kelompok eksperimen	0,015	0,05	Normal
Pre-test kelompok kontrol	0,015	0,05	Normal
Post-test kelompok kontrol	0,024	0,05	Normal

Hasil tabel di atas memberikan informasi bahwa semua data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ternyata mempunyai (ρ value >0,05), berdasarkan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa semua data normal.

Tabel 4 Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Variabel	ρ Value	Siq	Keterangan
Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (<i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>)	1,22	0,05	Homogen

- 1. Uji *paired t-test* (*t-test* sampel sejenis) kelompok eksperimen

Tabel 5 Hasil perhitungan uji *paired t-test* kelompok eksperimen

Uji <i>Paired T-test</i> Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	7,04	1,699	Ada perbedaan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai t_{hitung} 7,04 > t_{tabel} 1,699. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test passing* bawah bolavoli pada kelompok eksperimen.

- 2. Uji *paired t-test* (*t-test* sampel sejenis) kelompok kontrol

Tabel 6 Hasil perhitungan uji *paired t-test* kelompok kontrol

Uji <i>Paired T-test</i> Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	1,79	1,699	Ada perbedaan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai t_{hitung} 1,79 > t_{tabel} 1,699. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test passing* bawah bolavoli pada kelompok kontrol.

- 3. Uji *independent t-test pre-test* (*t-test* sampel berbeda)

Tabel 7 Hasil perhitungan uji *independent t-test pre-test*

Uji <i>Independent T-test</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	0	1,70	Tidak ada perbedaan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima karena nilai t_{hitung} 0 < t_{tabel} 1,699. Dapat

disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test passing* bawah bolavoli pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4. Uji *independent t-test post-test* (*t-test* sampel berbeda)

Tabel 8 Hasil perhitungan uji *independent t-test post-test*

Uji <i>Independent T-test</i>	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	2,73	1,70	Ada perbedaan

Dengan mengkonsultasikan nilai thitung dan nilai ttabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai thitung $2,73 > t_{tabel}$ 1,699. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test passing* bawah bolavoli pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Besarnya Pengaruh

Peningkatan hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo sebanyak 12%. Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *video compact disc* (VCD) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo, yang dibuktikan dari hasil uji $t = t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,73 > 1,699$) dengan taraf signifikan 0,05
2. Besarnya pengaruh penggunaan media *video compact disc* (VCD) terhadap hasil belajar *passing* bawah bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Jambon, Ponorogo adalah sebesar 12%.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penggunaan media *video compact disc* (VCD) pada pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijadikan acuan bagi guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah karena sarana dan prasarana juga sudah sangat mendukung.
2. Bagi peneliti selanjutnya pengembangan metode pembelajaran selanjutnya perlu diadakan penelitian sejenis dengan menggunakan media *video compact*

disc (VCD) pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan dan materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anton. 2012. Penggunaan Media *Video Compact Disc* (VCD) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: Penor FIK Unesa

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Lutan, Rusli. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru SLTP Setara D-III.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.

Media VCD, diunduh 24 Februari 2014 dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/communication-media-studies/2237164-pengertian-media-vcd-vidio-compact/Permendiknas Nomor 22 tahun 2003 tentang sisdiknas, diunduh 24 Pebruari 2014 http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/12/04/definisi-pendidikan-definisi-pendidikan-menurut-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sisdiknas/>

Sadiman, Arief. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Soepartono. 2000. *Media pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru SLTP Setara D-III.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Susilana, Rudi dan Cepi, Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Depdikbud Dirjen Dikti.

Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Nurhasan dkk. (2005). *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Unesa : University Press.

Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Jakarta