

Pengaruh Media Pembelajaran *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli (Pada Siswa Kelas XI di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya)

Nurfani *, Taufiq Hidayat

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*fanydhiafakhri@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan dan informasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media *audiovisual* merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan karena mempunyai kemampuan lebih yaitu menggunakan dua indera secara bersamaan, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan sehingga dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli pada siswa kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experiment) dengan melakukan pendekatan kuantitatif. Siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 33 anak. Pengambilan data dengan cara menggunakan tes pengetahuan berupa 20 soal objektif dan tes keterampilan *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan dengan hasil uji t menunjukkan bahwa aspek pengetahuan adalah $4.972 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan *passing* bawah sebesar $5.033 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan *passing* atas $5.510 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$. Peningkatan pada aspek pengetahuan sebesar 16 %, keterampilan *passing* bawah sebesar 48 %, dan keterampilan *passing* atas sebesar 10 %.

Kata kunci: *Audiovisual*, *passing* bawah, *passing* atas bolavoli

Abstract

Learning media is tools that can help an inner teacher deliver message and information. Learning media could improve motivation and interest learn students. *Audiovisual* media is wrong one medium used in the learning process. This media used because have ability more that is use two sense on simultaneously, that is sense hearing and sense vision so could streamline communication between teachers and students in the learning process at school. The purpose of this research this is for knowing influence and the amount of learning media *audiovisual* (video) against result learn *passing* under and *passing* on volleyball on students class XI senior high school Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Type research experiment quasi (quasi-experiment) with do approach quantitative. Students who became subject research as many as 33 children. Data retrieval with way use test knowledge in the form of 20 questions objective and test skills *passing* under and *passing* on volleyball. Results research this obtained existence a significant influence with results t test shows that aspect knowledge is $4.972 > 2.042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$, means there is a significant influence. Aspect skills *passing* under $5.033 > 2.042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$, means there is a significant influence. Aspect skills *passing* on $5.510 > 2.042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$. Enhancement on aspect knowledge by 16 %, skill *passing* under by 48 %, and skills *passing* on by 10 %.

Keywords: *Audiovisual*, *passing* under, *passing* on volleyball

PENDAHULUAN

Olahraga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dengan olahraga kita dapat belajar berbagai hal seperti kedisiplinan, tanggung jawab, sportifitas serta karakter. Dengan pendidikan jasmani kita dapat melatih gerak tubuh agar lebih fleksibel dalam melakukan aktivitas fisik serta dapat memperbaiki kualitas mental dan

emosional. Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi setiap siswa untuk dapat mengerti, paham, dan membuat siswa lebih kritis dalam berpikir dan menyelesaikan masalah yang ada disekitar. Ruang lingkup materi mata pelajaran PJOK untuk SMA/MA/SMK/MAK menurut Permendikbud nomor 59 tahun 2014 terdiri dari aktivitas

permainan bola besar dan bola kecil, aktivitas bela diri, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri, dan kesehatan. Ruang lingkup aktivitas permainan bola besar dan bola kecil meliputi beberapa materi salah satunya bolavoli yang terdapat teknik dasar *passing* bawah dan *passing* atas.

Dalam permainan bolavoli terdapat banyak teknik yang perlu dikuasai, beberapa diantaranya *passing* bawah dan *passing* atas. Tujuan *passing* menurut Yunus (dalam Pardijono dkk, 2015: 33), *passing* bawah adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dengan posisi badan tegak setinggi perut, lutut ditekuk, lutut sejajar, tangan lurus ke depan dan jari-jari tangan mengepal, serta pandangan fokus kepada bola.

Audiovisual dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memberi variasi mengajar dan meningkatkan hasil *passing* bawah dan *passing* atas dalam permainan bolavoli. Media *audiovisual* memiliki tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan karena proses mendapatkan informasi lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) (Maksum, 2012: 97).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kemala Byangkari 1 Surabaya yang beralamat di Jalan Frontage Ahmad Yani Siwalankerto No. 30-32 Ketintang, Gayungan, Kota Surabaya 60321 Jawa Timur. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dengan besar populasi 348 siswa.

Sampel yang digunakan ialah *cluster random sampling*. Dalam hal ini kelompok yang dijadikan sampel adalah salah satu kelas XI SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang akan dilakukan dengan cara undian. Instrumen penelitian ini menggunakan 3 item tes yaitu:

1. Tes pengetahuan berupa pilihan ganda (*multiple-choice*).
2. Tes keterampilan *passing* bawah menggunakan instrumen dari Depdiknas, 1992/2000.
3. Tes keterampilan *passing* atas menggunakan instrumen dari Depdiknas, 1992/2000.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis.

1. Deskripsi Data

Tabel 1. Distribusi Data Pretest Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min-Max
Pengetahuan	33	65.91	124.148	11.142	40-85
Keterampilan <i>Passing</i> Bawah	33	51.31	175.384	13.243	25-81
Keterampilan <i>Passing</i> Atas	33	27.30	71.468	8.454	11-45

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest “Pengaruh Media Pembelajaran *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli”, yaitu:

Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 65.91, nilai varian sebesar 124.148, nilai standar deviasi 11.142, nilai paling rendah sebesar 40 dan nilai yang paling tinggi sebesar 85.

Pada ranah keterampilan *passing* bawah memiliki nilai mean sebesar 51.31, nilai varian sebesar 175.384, nilai standar deviasi 13.243, nilai paling rendah sebesar 25 dan nilai yang paling tinggi sebesar 81.

Pada ranah keterampilan *passing* atas memiliki nilai mean sebesar 27.30, nilai varian sebesar 71.468, nilai standar deviasi 8.454, nilai paling rendah sebesar 11 dan nilai yang paling tinggi sebesar 45.

Tabel 2. Distribusi Data Posttest Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli.

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min-Max
Pengetahuan	33	76.36	84.801	9.209	50 – 95
Keterampilan <i>Passing</i> Bawah	33	75.95	58.890	7.674	63 – 94
Keterampilan <i>Passing</i> Atas	33	30.00	72.563	8.518	15 – 46

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data posttest “Pengaruh Media Pembelajaran *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli”, yaitu:

Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 76.36, nilai varian sebesar 84.801, nilai standar deviasi 9.209, nilai paling rendah sebesar 50 dan nilai yang paling tinggi sebesar 95.

Pada ranah keterampilan *passing* bawah memiliki nilai mean sebesar 75.95, nilai varian sebesar 58.890, nilai standar deviasi 7.674, nilai paling rendah sebesar 63 dan nilai yang paling tinggi sebesar 94.

Pada ranah keterampilan *passing* atas memiliki nilai mean sebesar 30.00, nilai varian sebesar 72.563, nilai standar deviasi 8.518, nilai paling rendah sebesar 15 dan nilai yang paling tinggi sebesar 46.

2. Uji Hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest dan Posttest Pengaruh Media *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli.

Variabel	Statistic	DF	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i> pengetahuan	0.771	33	0.593	Normal
<i>Pretest</i> keterampilan <i>passing</i> bawah	0.771	33	0.592	Normal
<i>Pretest</i> keterampilan <i>passing</i> atas	0.632	33	0.819	Normal
<i>Posttest</i> pengetahuan	1.143	33	0.147	Normal
<i>Posttest</i> keterampilan <i>passing</i> bawah	1.588	33	0.013	Tidak Normal
<i>Posttest</i> keterampilan <i>passing</i> atas	0.530	33	0.942	Normal

Dari tabel 3 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (Kolmogorof – Smirnof Z) dan signifikan dari data pretest pengetahuan, keterampilan *passing* bawah, keterampilan *passing* atas dan posttest pengetahuan, keterampilan *passing* atas lebih besar dari nilai α (5%) atau 0.05 sehingga diputuskan H_0 diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal. Sedangkan dijelaskan bahwa nilai dan signifikan dari data posttest keterampilan *passing* bawah lebih kecil dari nilai nilai α (5%) atau 0.05 sehingga berdistribusi tidak normal maka penghitungan dilakukan dalam statistik non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test.

b. Uji T Dependent

Tabel 4. Hasil Uji T Data Pengaruh Media *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah dan *Passing* Atas Bolavoli

	Paired differences				
	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pengetahuan <i>pretest-posttest</i>	-10.455	12.078	-4.972	32	.000
Keterampilan <i>passing atas pretest posttest</i>	-2.697	2.812	-5.510	32	.000

Tabel 5. Test Statistics Wilcoxon Signed Ranks Test

	Keterampilan <i>Passing</i> Bawah <i>Posttest</i> – Keterampilan <i>Passing</i> Bawah <i>Pretest</i>
Z	-5.033 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

Berdasarkan tabel 4 dan 5 terdapat distribusi data pengaruh media *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli antara *pretest* pengetahuan, keterampilan *passing* bawah, dan keterampilan *passing* atas dengan *posttest* pengetahuan, keterampilan *passing* bawah, dan keterampilan *passing* atas. Nilai *pretest-posttest* pengetahuan dengan nilai mean - 10.455 dengan standar deviasi 12.078 dengan nilai T - 4.972 dan dengan nilai signifikan 0.000. Nilai *pretest-posttest* keterampilan *passing* bawah dengan nilai mean - 2.697 dengan standar deviasi 2.812 dengan nilai T - 5.510 dan dengan nilai signifikan 0.000. Nilai *pretest-posttest* keterampilan *passing* atas dengan nilai Z -5.033b dan nilai signifikan 0.000.

Hasil uji statistik signifikan didapatkan nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima sehingga mempunyai pengaruh yang signifikan tentang penerapan media *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli pada kelas XI IPA 6 di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan :

1. Ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli pada kelas XI IPA 6 di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Dapat dibuktikan dengan hasil uji t menunjukkan bahwa aspek pengetahuan adalah $4.972 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan *passing* bawah $5.033 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan *passing* atas $5.510 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan.
2. Besarnya pengaruh penerapan media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli pada kelas XI IPA 6 di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dengan perhitungan presentase peningkatan pada aspek pengetahuan sebesar 16 %, keterampilan *passing* bawah sebesar 48 %, dan keterampilan *passing* atas sebesar 10 %.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat dari hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut sebagai berikut :

1. Bagi guru PJOK dapat menggunakan media *audiovisual* sebagai media dalam pembelajaran materi *passing* bawah dan *passing* atas bolavoli pada siswa kelas XI di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.
2. Bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam melakukan tahapan *passing* bawah dan *passing* atas dalam permainan bolavoli melalui media *audiovisual* (video).
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut dapat menggunakan media *audiovisual* melalui *smartphone* yang sudah terdapat video pembelajaran di dalamnya dan siswa masing-masing membawa *smartphone* ketika proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- David A. Sadlier, Noel E. O'Connor. (2005). "Event Detection in Field Sports Video Using Audio-Visual Features and a Support Vector Machine". *IEEE Transactions On Circuits and Systems For Video Technology*, vol. 15, no. 10, oktober 2009.
- Komarudin. 2016. *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mutohir, Toho Cholikh, dkk. 2013. *Permainan Bola Voli*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- Noor, Juliansyah. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Pardijino, dkk. 2015. *Bola Voli*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rezaie, Sayyed Hassan Seyyed, Barani Ghasem. 2011. *Iranian Teachers' Perspective Of The Implementation Of Audiovisual Devices In Teaching*. Vol 3: hal. 1576 – 1580. (www.sciencedirect.com, diakses pada tanggal 26 Oktober 2017).
- Sarumpaet, dkk. 1992. *Permainan Besar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Shofiudin, Fadli. 2017. *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Under Hand Pass dan Under Hand Serve Pada Pembelajaran Bolavoli*. Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.