

PENGARUH MEDIA PRESENTASI (*PowerPoint*) TERHADAP HASIL BELAJAR *SERVICE* BAWAH DAN *SERVICE* ATAS BOLAVOLI

(Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mojosari)

Eska Atlanta *, Taufiq Hidayat

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*ardatu51@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat dan teknik yang digunakan oleh guru menyampaikan materi dan informasi dalam proses pembelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran PJOK khususnya materi *service* bawah dan *service* atas bolavoli, agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan maksimal oleh siswa, maka guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menerapkan media presentasi *powerpoint* agar dapat meningkatkan hasil belajar *service* bawah dan *service* atas bolavoli. Tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk mengetahui pengaruh penggunaan media presentasi (*PowerPoint*) terhadap hasil belajar *service* bawah dan *service* atas bolavoli pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mojosari. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media presentasi (*PowerPoint*) terhadap hasil belajar *service* bawah dan *service* atas bolavoli pada siswa kelas X di SMA 1 Mojosari. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan dengan hasil uji t menunjukkan nilai aspek pengetahuan adalah $4.277 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, aspek keterampilan *Service* bawah $4.675 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, dan aspek keterampilan *Service* atas $5.041 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$. Peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan sebesar 18%, aspek keterampilan *service* bawah sebesar 42% dan aspek keterampilan *service* atas sebesar 62%.

Kata kunci: *PowerPoint*, *service* bawah, *service* atas, bolavoli.

Abstract

Learning media is something tool and techniques used by the teacher deliver material and information in the learning process to students. In learning Physical Education Sport in particular material *service* under and *service* on volleyball, so that the material presented could be accepted with good and maximum by students, then the teacher must could utilizing learning media that can improve results learn students. Researcher apply presentation media *PowerPoint* to be able improve results learn *service* downstairs and *service* on volleyball. The purpose of this study was to: to know influence use of presentation media *PowerPoint* against results learn *service* under and *service* on volleyball on students class X in Senior High School 1 Mojosari. For knowing magnitude influence use of presentation media (*PowerPoint*) to results learn *service* under and *service* on volleyball on students class X in Senior High School 1 Mojosari. Results research this obtained existence a significant influence with results t test shows value aspect knowledge is $4,277 > 2,042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$, aspect skills *service* under $4.675 > 2.042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$, and aspect skills *service* on $5.041 > 2.042$ and value significant p of $0.00 < 0.05$. Enhancement results learn students on aspect knowledge by 18%, aspect skills *service* under by 42% and aspect skills *service* on by 62%.

Keywords: *PowerPoint*, *service* under, *service* on, volleyball.

PENDAHULUAN

Service ada bermacam-macam, dimana masing-masing memiliki nama, sifat dan teknik sendiri-sendiri. Adapun teknik permainan bolavoli terbagi menjadi dua yaitu *service* bawah dan *service* atas. *Service* bawah sangat sering digunakan pemain pemula karena teknik *service* ini sangat mudah dan sederhana untuk dilakukan (Mutohir 2013: 22). Gerakan *service* bawah lebih mudah dan tenaga yang dibutuhkan untuk melakukan teknik dasar ini tidak terlalu banyak. *Service* atas merupakan

serangan awal dan juga dijadikan sebagai serangan pada lawan, dengan penguasaan *service* yang baik maka hal tersebut lawan akan sulit menerima *service* (Mutohir 2013: 23).

Pada saat pembelajaran berlangsung ada salah satu hasil belajar yang kurang memuaskan, yaitu pada materi *service* bawah dan *service* atas bolavoli. Hal itu dikarenakan ada beberapa siswa yang bercanda dengan temannya saat pembelajaran dan kebanyakan siswa sudah

bisa melakukan gerakan *service* bawah dan *service* atas tetapi tekniknya masih belum benar. Pembelajaran yang diberikan oleh guru sudah baik akan tetapi lebih baik lagi jika pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat meningkatkan semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 tahun 2013 pasal 42 ayat 1 juga disebutkan bahwa pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Dari penjelasan tersebut sangat jelas bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar, media pembelajaran juga digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan melakukan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan desain *One Grup Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Keunggulan dari desain penelitian ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat dari perlakuan yang diberikan.

Tempat penelitian ini berada di SMA Negeri 1 Mojosari dengan alamat Jl. Pemuda No. 55, Seduri, Mojosari, Mojokerto, Jawa Timur 61382.

Sasaran penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Mojosari yang berjumlah 12 kelas yang terdiri dari 8 kelas jurusan IPA dengan jumlah siswa 288 dan 4 kelas jurusan IPS dengan jumlah 144 siswa. Setelah dilakukan undian maka diperoleh kelas X IPA 8 yang akan menjadi sampel dengan jumlah 35 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instrumen pengetahuan berupa soal isian, instrumen keterampilan *service* bawah dan keterampilan *service* atas dari Winarno tahun 2014.

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 Keterampilan *Service* Bawah dan *Service* Atas Bolavoli

| Variabel | N | Mean | Varian | SD | Min-Max |
|-----------------------------------|----|-------|---------|--------|---------|
| Pengetahuan | 33 | 48.39 | 142.434 | 11.935 | 25-69 |
| Keterampilan <i>Service</i> Bawah | 33 | 31.36 | 58.239 | 7.631 | 25-50 |
| Keterampilan <i>Service</i> Atas | 33 | 26.97 | 17.093 | 4.134 | 25-40 |

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest “Pengaruh Media Presentasi PowerPoint Terhadap Hasil Belajar *Service* Bawah dan *Service* Atas Bolavoli”, yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 48.39, nilai varian sebesar 142.434, nilai standar deviasi 11.935, nilai paling rendah sebesar 25 dan yang paling tinggi sebesar 69.
2. Pada ranah keterampilan *Service* bawah memiliki nilai mean sebesar 31.36, nilai varian sebesar 58.239, nilai standar deviasi 7.631, nilai paling rendah sebesar 25 dan yang paling tinggi sebesar 50.
3. Pada ranah keterampilan *Service* atas memiliki nilai mean sebesar 26.97, nilai varian sebesar 17.093, nilai standar deviasi 4.134, nilai paling rendah sebesar 25 dan yang paling tinggi sebesar 40.

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

| Variabel | N | Mean | Varian | SD | Min-Max |
|-----------------------------------|----|-------|---------|--------|---------|
| Pengetahuan | 33 | 56.94 | 154.059 | 12.412 | 31-75 |
| Keterampilan <i>Service</i> Bawah | 33 | 44.24 | 56.439 | 7.513 | 35-65 |
| Keterampilan <i>Service</i> Atas | 33 | 43.64 | 87.926 | 9.377 | 30-75 |

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data posttest “Pengaruh Media Presentasi PowerPoint Terhadap Hasil Belajar *Service* Bawah dan *Service* Atas Bolavoli”, yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 56.94, nilai varian sebesar 154.059, nilai standar deviasi 12.412, nilai paling rendah sebesar 31 dan yang paling tinggi sebesar 75.
2. Pada ranah keterampilan *Service* bawah memiliki nilai mean sebesar 44.24, nilai varian sebesar 56.439, nilai standar deviasi 7.513, nilai paling rendah sebesar 35 dan yang paling tinggi sebesar 65.
3. Pada ranah keterampilan *Service* atas memiliki nilai mean sebesar 43.64, nilai varian sebesar 87.926, nilai standar deviasi 9.377, nilai paling rendah sebesar 30 dan yang paling tinggi sebesar 75.

2. Uji Hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 3. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Data Hasil Belajar Pengaruh Presentasi *PowerPoint* Terhadap *Service* Bawah dan *Service* Atas Bolavoli.

| Variabel | Statistic | DF | Sig |
|---|-----------|----|-------|
| Hasil Belajar <i>Pretest</i> Pengetahuan | 0.917 | 33 | 0.370 |
| Hasil Belajar <i>Pretest</i> Keterampilan <i>Service</i> Bawah | 1.450 | 33 | 0.030 |
| Hasil Belajar <i>Pretest</i> Keterampilan <i>Service</i> Atas | 2.706 | 33 | 0.000 |
| Hasil Belajar <i>Posttest</i> Pengetahuan | 0.822 | 33 | 0.509 |
| Hasil Belajar <i>Posttest</i> Keterampilan <i>Service</i> Bawah | 1.142 | 33 | 0.148 |
| Hasil Belajar <i>Posttest</i> Keterampilan <i>Service</i> Atas | 1.148 | 33 | 0.144 |

Dari tabel 3 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (*Kolmogorof – Smirnof Z*) dan signifikan dari data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari nilai α (5%) atau 0.05, kecuali nilai keterampilan *pre test Service* bawah dan nilai keterampilan *pre test Service* atas yang tidak normal atau dibawah 0.05.

b. Uji T dependent

Tabel 4. Hasil Uji T Data Hasil Belajar Pengaruh Media Presentasi *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar *Service* Bawah dan *Service* Atas Bolavoli

| | Paired differences | | | | |
|-------------------------------------|--------------------|--------|--------|----|-----------------|
| | Mean | SD | T | Df | Sig. (2-tailed) |
| Pengetahuan <i>pretest-posttest</i> | -8.545 | 11.478 | -4.277 | 32 | 0.000 |

| | |
|--|--|
| | <i>Post-Pre</i> Keterampilan <i>Service</i> Atas |
|--|--|

| | |
|------------------------|---|
| Z | -5.041 |
| Asymp. Sig. (2-Tailed) | 0.00 |
| | <i>Post-Pre</i> Keterampilan <i>Service</i> Bawah |
| Z | -4.675 |
| Asymp. Sig. (2-Tailed) | 0.00 |

Pada tabel 4 terdapat distribusi data Hasil Belajar Pengaruh Media Presentasi Terhadap Keterampilan *Service* Bawah dan *Service* Atas dalam Bolavoli antara *pretest* pengetahuan-keterampilan *Service* bawah dan *Service* atas dengan *posttest* pengetahuan-keterampilan *Service* bawah dan *Service* atas. Nilai *pre-post* pengetahuan *Service* bawah dan *Service* atas dengan nilai mean -8.545 dengan standar deviasi 11.478 dengan nilai T -4.277, dan dengan nilai sig 0.00. Nilai *post-pre* keterampilan *Service* atas dengan nilai Z -5.041, dan dengan nilai sig 0.00. Nilai *post-pre* keterampilan *Service* bawah dengan nilai Z -4.675, dan dengan nilai sig 0.00.

Hasil Uji statistik signifikan didapatkan nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima sehingga mempunyai pengaruh yang signifikan tentang Pengaruh media presentasi terhadap hasil belajar *Service* bawah dan *Service* atas dalam permainan bolavoli pada kelas X SMA Negeri 1 Mojosari.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *service* bawah dan *service* atas bolavoli melalui pengaruh media presentasi *PowerPoint* pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mojosari. Dibuktikan dengan hasil t-hitung pengetahuan *pre-post* 4.277 > t-tabel 2.042 dengan taraf signifikan 0.000. keterampilan *service* bawah *pre-post* 4.675 > t-tabel 2.042 dengan taraf signifikan 0.000. Keterampilan *service* atas *pre-post* 5.041 > t-tabel 2.042 dengan taraf signifikan 0.000.
2. Besarnya pengaruh penggunaan media presentasi (*PowerPoint*) terhadap hasil belajar *service* bawah dan *service* atas bolavoli pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mojokerto adalah 13,80%.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah:

1. Bagi guru PJOK dapat menggunakan media presentasi *Powerpoint* sebagai alternatif media dalam pembelajaran materi service bawah dan service atas bolavoli pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Mojosari.
2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian lebih lanjut agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan dengan menghubungkan variable lain untuk memperdalam kajian tentang pengaruh media presentasi *PowerPoint*.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogja

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Wiarto, Giri. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksiatas

DAFTAR RUJUKAN

Aditia, Rivan. 2017. Pengertian Dan Fungsi Microsoft PowerPoint (Online). (<http://www.gudangilmukomputer.com/2017/04/pengertian-dan-fungsi-microsoft-powerpoint.html> diakses tanggal 26 Januari 2018)

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Diester Beustahl. (2007). *Belajar Bermain Bola Volley*. Bandung: CV. Pionir Jaya.

Faturrahman. Dkk. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisier.

Maksum, Ali. (2012) *Metodologi Penelitian: dalam olahraga*. Surabaya: Unesa Univercity Press.

Moh Irfan Fatoni. (2010). *Perbedaan Ketepatan Servis Atas dengan Sevis Bawah Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di MAN 3 Kebonagung Pacitan Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

Mutohir, Toho Cholik, dkk. *Permainan Bola Voli*. Surabaya: grahamedia.

Muhammad Muhyi Faruq. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolavoli*. Surabaya: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama

Pardjiono dan Hidayat, Taufiq. 2011. *Buku Ajar Bolavoli*. Surabaya: Unesa Univercity Press

Ragil. 2016. *Penjelasan Lengkap Permainan Bola*, (online), (<http://vinz-prasetyo.org/permainan-bola-voli-dan-ukuran-lapangan-bola-voli/> diakses 4 desember 2017)

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.