

## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *PASSING* BAWAH BOLAVOLI UNTUK KELAS X DENGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL

**Idin Yulias Prayogo**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya  
idin\_19@ymail.com

**Junaidi Budi Prihanto**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran *passing* bawah bolavoli untuk kelas X dengan penggunaan media audio visual. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Instrumen yang akan digunakan yaitu 1) pendapat siswa FCE, 2) observasi (pengamatan), 3) penilaian ketuntasan hasil belajar, 4) tes *passing* bawah bolavoli dengan *wall volley*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh efektivitas pembelajaran penjaskes dengan menggunakan media audio visual berdasarkan pendapat siswa FCE, menunjukkan hasil dengan kategori baik. (2) efektivitas pembelajaran penjaskes dengan menggunakan media audio visual berdasarkan hasil pengamatan (observasi) guru dan siswa, menunjukkan hasil dengan kategori baik. (3) efektivitas pembelajaran penjaskes dengan menggunakan media audio visual berdasarkan penilaian ketuntasan hasil belajar siswa yang meliputi: aspek psikomotor, kognitif dan afektif menunjukkan hasil dengan kategori baik. (4) efektivitas pembelajaran penjaskes berdasarkan tes *wall volley* dapat dikatakan bahwa: pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan media audio visual memberi peningkatan positif pada siswa sebesar 3,78 atau 19,53%. Hasil uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 4,311 >$  nilai  $t_{tabel} 2,042$ . Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

**Kata Kunci:** efektivitas, media audio visual, *passing* bawah bolavoli

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effectiveness of learning passing volleyball for class X with the use of audio-visual media. This type of research is experimental research. The instruments will be used: 1) students' opinions FCE, 2) observations (observation), 3) assessment of mastery of learning outcomes, 4) passing the test with a wall volley volleyball. Based on the results obtained penjaskes learning effectiveness by using audio-visual media in the opinion of FCE students, showed good category. (2) the effectiveness of learning penjaskes using audiovisual media based on the observation (observation) of teachers and students, showed good category. (3) the effectiveness of learning penjaskes using audiovisual media based assessment of student mastery of learning outcomes include: aspects of psychomotor, cognitive and affective outcomes showed good category. (4) the effectiveness of learning by penjaskes wall volley test can be said that: passing the volleyball learning using audio-visual media to give a positive increase in students by 3.78 or 19.53%. Different test results mean for paired samples showed that  $t_{count} 4.311 >$   $2.042 t_{table}$  value. Then it can be concluded that there are significant differences between the volleyball passing skills of students before and after the application of learning by using audio-visual media.

**Keywords:** effectiveness, audiovisual media, passing under volleyball

### PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah saat ini masih ada beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar peserta didik yaitu kekreatifan guru dalam membuat dan mengembangkan strategi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah serta penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara afektif, kognitif, dan psikomotor dalam memperoleh pengetahuan. Kebanyakan guru hanya

menggunakan cara atau strategi komando dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan melalui penjelasan guru. Oleh karena itu, guru harus mempunyai cara dan strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efisien.

Dari permasalahan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar pada materi bolavoli khususnya adalah karena dalam pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang

relevan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta minimnya keterlibatan peserta didik dalam memecahkan masalah sendiri dan melakukan eksplorasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Buktinya adalah saat observasi, peneliti melihat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya diberikan bola setelah berbaris dan presensi. Ini hanya salah satu dari pengelihatannya peneliti saat observasi, setelah penelitian dilakukan peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru bimbingan konseling, kepala perpustakaan, dan sebagian siswa-siswi yang pernah diajar oleh guru pendidikan jasmani tersebut.

Pemahaman itu akan lebih baik jika diperkaya dengan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media. Media adalah perangkat lunak yang memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli diharapkan siswa dapat lebih memahami dalam melakukan *passing* bawah sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai. Hal ini yang menjadi latar belakang dari peneliti untuk mencoba menerapkan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) memiliki peranan yang penting dalam pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Menurut Nurhasan dkk, (2005: 2) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Menurut Nurhasan dkk, (2005: 6) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) pada dasarnya adalah suatu gerak jasmani manusia yang melibatkan kemampuan psikomotor dan menghasilkan perkembangan fisik dan berfikir. Sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) dapat membentuk pribadi yang seutuhnya yang mencakup kemampuan dan daya tahan fisik, keterampilan motorik, pertumbuhan kecerdasan, dan pembentukan watak.

Beberapa hal yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani seperti yang dikatakan oleh Bucher (dalam Kuntjoro, 2004: 39). *"To create an effective learning situation, physical educator must be cognizant of the forces influencing learning five of the forces readiness, level of development, motivation, reinforcement, and individual differences"*.

Efektivitas pembelajaran berkaitan dengan faktor

sejauh mana pencapaian tujuan yang telah direncanakan dan merupakan aktualisasi dari kurikulum serta menuntut keaktifan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan keaktifan peserta didik dalam mencapai tujuan bersama jadi pembelajaran yang efektif menurut Wragg (dalam Prasajo, 2010: 8) adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Dan di sini efektivitas adalah kesesuaian antara guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah sesuai dengan tugas dan sasaran yang dituju untuk mewujudkan keselarasan pembelajaran.

Pembelajaran tidak mengabaikan karakteristik pebelajar dan prinsip-prinsip belajar. Oleh karena itu, dalam program pembelajaran guru perlu bepegang bahwa pebelajar adalah "primus motor" dalam belajar. Menurut Damyati dan Mudjiono (dalam Fariadi, 2011: 10) guru dituntut untuk lebih memusatkan perhatian, mengelola, menganalisis, dan mengoptimalkan hal-hal yang berkaitan dengan: perhatian dan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, melakukan pengulangan-pengulangan dalam belajar, pemberian tantangan agar siswa bertanggung jawab, memberikan balikan pada siswa, adanya penguatan siswa, dan mengelola proses belajar mengajar sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran perlu diperhatikan keseluruhan kesiapan yang dilakukan oleh guru dan siswa, sehingga saat proses pembelajaran guru tidak mengalami kesulitan dalam memberikan materi kepada siswa, setidaknya harus sudah menyiapkan lebih awal silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan KTSP sekolahnya sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Kemudian peralatan yang akan digunakan untuk pembelajaran, supaya siswa memiliki keinginan untuk melakukan proses belajar mengajar dengan sungguh-sungguh dan memiliki antusias tinggi untuk mendapatkan pengalaman gerak baru.

Sedangkan efektivitas pembelajaran menurut Mc Liesh yang dikutip oleh Siedentop (dalam Kuntjoro, 2004: 38) dapat diambil suatu pengertian bahwa efektivitas berkaitan dengan penggunaan waktu sebaik-baiknya untuk memberikan materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa dengan meminimalkan kesalahan yang bisa terjadi dalam suatu episode pembelajaran. Efektivitas bisa digunakan sebagai barometer untuk pencapaian tujuan dan bisa melakukan tugas pokoknya untuk mencapai sasaran dengan cara mengukur keberhasilan proses belajar mengajar dalam pendidikan yaitu dengan melihat dari pengukuran validasi dan evaluasinya (Mulyasa, 2004: 90).

Pembelajaran *passing* bawah adalah suatu proses

belajar keterampilan gerak *passing* bawah dalam olahraga bolavoli dengan teknik-teknik yang benar sesuai dengan harapan yang diinginkan dimana *passing* bawah adalah menerima bola dengan menggunakan kedua lengan lurus ke depan tangan diharuskan sedatar mungkin, tangan sejajar dengan paha, dan kaki sedikit jongkok, badan sedikit condong ke depan. Proses pembelajaran *passing* bawah menggunakan media audio visual adalah suatu proses belajar keterampilan gerakan *passing* bawah yang dibantu dengan media audio visual yang dapat dilihat dan didengar dalam proses pembelajaran. Ide dasar permainan bolavoli adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa tali/net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola itu di daerah lawan. Memvoli artinya memainkan/memantulkan bola sebelum bola jatuh atau menyentuh lantai. Sebagai aturan dasar bola boleh dipantulkan dengan seluruh bagian badan.

Ketika melakukan *passing* bawah, telapak tangan harus disatukan dengan ibu jari dalam posisi sejajar. Kedua siku diputar ke arah dalam sehingga bagian lengan yang datar dan lembut menghadap ke atas. Landasan yang terbentuk oleh lengan tangan tersebut harus sedatar mungkin. Tangan harus sejajar dengan paha, tahan kedua tangan jauh dari tubuh harus berusaha menempatkan tubuh di belakang bola, redam kekuatan bola, dan arahkan bola ke sasaran dengan menggunakan tubuh anda, melalui gerakan mengulurkan kaki ambil menyentuh bola dengan sedikit atau tanpa mengayunkan lengan (gerakan mendorong).

*Passing* bawah disebut juga operan lengan depan, operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang *service*, dan mengarahkan bola pada rekan satu tim agar dapat melakukan *overhead pass* atau megumpan bola dengan *passing* atas. *Passing* bawah digunakan untuk menghadapi bola liar yang tak terkendali seperti bola servis atau *smash* karena bila menggunakan *passing* atas jari-jari tangan yang terbuka tidak akan mampu menahan bola yang dipukul sekuat tenaga. *Passing* bawah adalah mengoperkan bola menggunakan dua tangan dari bawah kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan (Yunus, 1992: 79).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media adalah suatu alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran Djamarah dan Zain (2006: 121). Karena gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam mengajar supaya lebih mudah tersampaikan materi pengajaran kepada siswanya, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media sebagai sumber

belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audio visual.

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan perangkat elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin *projector film*, ataupun tayangan dengan menggunakan televisi dan (*video compact disc*) VCD. Jadi, pengajaran melalui media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pengertian audio visual menurut Arsyad (2009: 30) adalah produksi atau penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa. Dalam proses pembelajaran, audio visual mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pengajaran visual, yaitu terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangannya dan memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.

Salah satu jenis media audio visual adalah televisi dan VCD. VCD sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer. Pada mata pelajaran yang banyak menampilkan keterampilan motorik, media VCD sangat diperlukan, karena dalam pelaksanaannya media VCD ini dapat diputar ulang dalam arti apabila terdapat gerakan yang belum dipahami oleh siswa gerakan tersebut bisa ditayangkan secara berulang-ulang sehingga memudahkan siswa mempelajari gerakan tertentu.

### Metode Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 6 kelas di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik.

Sampel dalam penelitian ini diambil secara *cluster random sampling*. Dengan cara yaitu: setiap kelas diambil perwakilan satu siswa untuk mewakili dari 31 siswa tiap kelasnya sehingga terdapat 6 siswa. Untuk mengambil undian yang akan digunakan sebagai sampel penelitian, yang mana dalam kertas undian yang berjumlah 6 undian, hanya ada satu tulisan yaitu berisikan sampel penelitian yang lainnya kosong. Dan yang mendapat tulisan tersebut adalah kelas X-6, sehingga kelas tersebut yang menjadi sampel penelitian. Yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* Maksum (2008: 42).

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Kuesioner FCE (*Formative Class Evaluation*)

Kuesioner yang digunakan adalah FCE. FCE terdiri dari 9 pertanyaan yang terdiri dari 4 komponen pokok yaitu hasil, kemauan, metode, dan kerjasama. Hasil dijabarkan dalam pertanyaan 1, 2, 3; kemauan dijabarkan dalam pertanyaan 4, 5; metode dijabarkan dalam pertanyaan 6, 7; dan kerjasama dalam pertanyaan 8, 9. Kuesioner ini diberikan pada siswa sesaat setelah guru selesai memberikan materi.

Di bawah ini adalah derajat validitas dari FCE yang dilakukan perhitungan validitas item, dimana masing-masing item pertanyaan yang tercantum dalam FCE dicari satu persatu derajat validitasnya dengan menggunakan korelasi *product moment* kasar. Seluruh pertanyaan yang tercantum dalam FCE dapat dikatakan valid. Sehubungan dengan reliabilitas, menurut Arikunto (2006: 211) sebuah tes yang valid (sahih) maka hasilnya reliabel (dapat dipercaya) dan relatif konsisten apabila pengukuran diulangi dua kali atau lebih

Lembar Observasi Kelas Dikjator

Data observasi kelas dikjator dikumpulkan melalui observasi langsung pada saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi kelas dikjator dan dilakukan oleh tiga orang mahasiswa program studi S1 pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, jurusan pendidikan olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya yang sudah melakukan penelitian, yaitu Dwi Fariadi, David Bayu Krisna Z, dan Risky Dhermawan Yulianto. Lembar observasi kelas dikjator memuat 3 komponen yaitu persiapan guru, pelaksanaan pembelajaran, dan aktivitas siswa.

Format Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar

Lembar penilaian praktek diisi oleh guru pada saat siswa melakukan tugas gerak. Yang mana penilaian ini meliputi kognitif, psikomotor, dan afektif.

Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan yaitu tes *wall-volley passing* bawah yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah dengan memvoli ke dinding. Petunjuk pelaksanaan tes *wall-volley* menurut Brumbach (dalam Yunus, 1992: 201) adalah sebagai berikut.

Tes yang digunakan yaitu *Brumbach forearms pass wall-volley test* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan dan ketepatan dalam melakukan *passing* bawah dengan memvoli ke dinding.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 1 bulan dengan 4 kali pertemuan pada tanggal 12, 19, 26 Mei 2011 dan tanggal 2 Juni 2011 di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik. Dengan setiap kali pertemuan yaitu 2 X 45 menit di saat mata pelajaran pendidikan jasmani.

**Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini setelah peneliti menyelesaikan penelitiannya, tahap selanjutnya adalah;

memasukkan penilaian lembar FCE ke dalam *Formative Evaluation Scoring* dengan kategori skor yang dikemukakan Takahasi (dalam Prasojo, 2006: 20).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data *Formative Class Evaluation* (FCE)

Data *Formative Class Evaluation* (FCE) adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket FCE yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dikjator dari sisi pendapat siswa. Siswa diberi kesempatan untuk pengisian angket (FCE) yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Dari hasil rekapitulasi dapat diketahui hasil dari pembelajaran pada pertemuan pertama di saat *treatment* dan kedua sama-sama menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dikjator menurut pendapat siswa berjalan stabil, karena secara keseluruhan dari hasil masih dalam kriteria baik. Dan hasil keseluruhan tiap pertemuan bisa dilihat pada tabel di berikut:

**Tabel 1 Hasil Rekap Data Pengolahan FCE Siswa pada Tiap Pertemuan**

<i>Treatment</i>	A	B	C	D	<i>Average</i>	Kriteria
I	4	4	3	3	4	Baik
II	4	4	3	3	4	Baik
Jumlah	4	4	4	3	4	Baik

Keterangan: A. *Result*.

B. *Volition*.

C. *Method*.

D. *Cooperation*.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa menurut siswa guru yang baik adalah guru yang mampu memberikan sesuatu yang mengesankan pada siswa dan memberikan pengalaman gerak baru. Selain itu guru juga harus mampu mengelola kelas dengan baik dan guru juga harus mempunyai cara dan strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efisien, sehingga tercipta suasana yang kondusif dan siswa dapat melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh, senang, dan tidak merasa terpaksa, dan siswa belajar dengan giat untuk bisa berhasil.

**Data Observasi Kelas Dikjator**

Data observasi kelas dikjator adalah data hasil pengamatan sikap dari kegiatan guru dan siswa yang meliputi : Tugas Gerak, *Feed Back*, Evaluasi, Belajar, Gerak, Kegembiraan, dan Kerjasama. Observasi dilakukan oleh tiga orang (*observer*) mahasiswa yang sudah melakukan penelitian dari Prodi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Surabaya.

Pengambilan data dilakukan saat proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan, kemudian hasil dari ketiga *observer* dijadikan satu dan dirata-rata untuk mendapatkan kesimpulan. Prosentase keberhasilan pembelajaran hasil pengamatan ke-3 *observer* pada

masing-masing pertemuan yaitu:

1. Pertemuan I

Presentase keberhasilan proses pembelajaran pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: awal pembelajaran sebesar 81,83%; pada proses pembelajaran sebesar 74,36%; pada akhir pembelajaran sebesar 61,15%; presentase keberhasilan secara keseluruhan pada pertemuan pertama adalah 72,45% (kategori baik).

2. Pertemuan II

Presentase keberhasilan proses pembelajaran pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: awal pembelajaran sebesar 82,52%; pada proses pembelajaran sebesar 71,42%; pada akhir pembelajaran sebesar 65,29%; presentase keberhasilan secara keseluruhan pada pertemuan kedua adalah 73,08% (kategori baik).

3. Rata-rata Keseluruhan

Presentase keberhasilan proses pembelajaran pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: awal pembelajaran sebesar 82,18%; pada proses pembelajaran sebesar 72,89%; pada akhir pembelajaran sebesar 63,22%; presentase keberhasilan secara keseluruhan dari 2 pertemuan adalah 72,76% (kategori baik).

Hasil pengamatan sikap selama 2 kali pertemuan di atas menunjukkan bahwa pada tahap awal pembelajaran, tahap proses pembelajaran, dan tahap akhir pembelajaran semuanya mengalami kestabilan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada saat penelitian pada awalnya sudah berjalan dengan baik. Oleh karena itu pada proses pembelajaran berlangsung diharapkan para guru bisa memberikan materi dengan singkat dan jelas.

#### Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data ketuntasan hasil belajar siswa menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam mengajarkan suatu materi pelajaran di kelas. Ketuntasan hasil belajar siswa diukur meliputi tiga komponen yaitu: (1) Psikomotor memiliki bobot 50%, (2) Kognitif (pengetahuan) memiliki bobot 20%, dan (3) Afektif (sikap) memiliki bobot 30%. Dalam penelitian ini ketiga komponen ketuntasan hasil belajar siswa diambil pada saat siswa melakukan tugas gerak. Hasil tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel pembobotan nilai pada masing-masing komponen.

Ketuntasan hasil belajar penjas kes menggunakan standar ketuntasan KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan nilai minimum sebesar 78. Dengan demikian keberhasilan atau ketuntasan belajar pada tiap tatap muka dapat dicapai apabila siswa mampu mendapatkan hasil belajar di atas 78. Berikut adalah tabel frekuensi ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa:

**Tabel 2 Frekuensi Siswa yang Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar**

No.	Hari/Tanggal	Jumlah ketuntasan	Prosentase
1	Kamis, 19 Mei 2011	11	35,48 %
2	Kamis, 29 Mei 2011	19	61,29 %
Average			48,39 %

#### Data Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli

Data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil tes *passing* bawah sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan jumlah sampel sebanyak 31 siswa. Selanjutnya akan diuraikan hasil kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual.

1. Deskripsi Kemampuan *Passing* Bawah Bolavoli

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes *passing* bawah bolavoli pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan media audio visual pada cabang olahraga bolavoli. Dan deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

**Tabel 3 Deskripsi Hasil Tes *Passing* Bawah Bolavoli**

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Beda
Mean	19,35	23,03	3,78
Standar deviasi	9,98	10,18	0,20
Varians	99,60	103,69	4,09
Peningkatan prosentase (%)	19,53%		

Hasil tes *passing* bawah bolavoli sebelum penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual (*pretest*) sebesar 19,35 dengan varian sebesar 99,60 dan standar deviasi sebesar 9,98.

Untuk hasil sesudah penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual (*posttest*) pada *passing* bawah bolavoli diperoleh rata-rata 23,03 dengan varian sebesar 103,69 dan standar deviasi sebesar 10,18.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 3,78 dengan varian sebesar 4,09 dan standar deviasi 0,20. Hal ini berarti penerapan pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan media audio visual ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif sebesar 19,53%.

2. Uji Beda Rata-rata

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada testee.

Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan uji paired t test (sampel berpasangan).

Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji paired t test adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan penyajian datanya pada halaman lampiran 9.

Hasil uji Paired *Sample t Test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan):

1. Merumuskan hipotesis statistik
 

Ho :  $\mu = 0$ , berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *passing* bawah bolavoli yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Ho :  $\mu \neq 0$ , terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *passing* bawah bolavoli yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan audio visual.
2. Menentukan nilai kritis ( $t_{tabel}$ )
 

Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)  
 Derajat bebas pembagi (df) = n-1 = 31-1 = 30  
 Nilai  $t_{tabel} = 2.042$
3. Nilai Statistik t ( $t_{hitung}$ )
 

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus paired sample t test diperoleh nilai thitung sebesar 4,311 (lampiran 9)  
 Kriteria pengujian:  
 Ho ditolak dan Ha diterima jika thitung > ttabel  
 Ho diterima dan Ha ditolak jika thitung < ttabel
4. Hasil Pengujian
 

Dengan mengonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan tolak Ho karena nilai  $t_{hitung}$  4,311 > nilai  $t_{tabel}$  2,042. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *passing* bawah bolavoli yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

**Pembahasan**

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang efektivitas penggunaan audio visual pada pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu perlu diberikan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, yang mana siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual adalah model pembelajaran yang penyerapannya dilakukan melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Informasi atau pengetahuan yang diterima secara visual lebih mudah diserap dan dipahami dalam ingatan seseorang, sehingga bila hal itu dikombinasikan dengan audio (melalui indera pendengaran), maka hasil proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal.

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap penyerapan siswa pada pembelajaran *passing* bawah bolavoli. Dalam hal ini pengukuran efektivitas dilakukan pada beberapa tolak ukur meliputi: (1) pendapat siswa FCE, (2) observasi (pengamatan), (3) penilaian ketuntasan hasil belajar siswa, dan (4) pengukuran kemampuan *passing* bawah bolavoli dengan wall volley.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media audio visual pembelajaran *passing* bawah bolavoli dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan dari ketiga instrumen penelitian yang digunakan menunjukkan hasil yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan media audio visual pada pembelajaran bolavoli secara efektif dapat membantu guru dalam pembelajaran. Pengukuran proses pembelajaran menurut pendapat siswa FCE serta ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dengan nilai prosentase yang tinggi. Di dalam hasil peningkatan FCE dan ketuntasan hasil belajar itu terjadi mulai dari proses awal pembelajaran saat melihat video bolavoli *passing* bawah terdapat demonstrasi praktek dengan menggunakan *passing* bawah tangan 1, jalan jongkok sambil menggiring bola dengan tangan, dan masih ada yang lainnya yang membuat siswa memiliki pengalaman gerak baru. Sehingga siswa merasa senang dengan adanya media audio visual pada saat pembelajaran. Sampai pada saat pembelajaran atau praktek di lapangan siswa memiliki antusias tinggi untuk melakukan tugas gerak yang sesuai dengan video *passing* bawah tersebut.

Sehingga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran media audio visual pada pembelajaran *passing* bawah bolavoli sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran penjasKes.

**Tabel 4 Perbandingan Kemampuan *Passing* Bawah *Pretest-Posttest***

Kelompok	Mean	Uji t	Sig	
Eksperimen	<i>Pretest</i>	19,35	4,311	Signifikan
	<i>Posttest</i>	23,03		

Berdasarkan tabel 4.7 di atas bahwa hasil analisa uji t *Paired Sample t test* (uji beda untuk sampel berpasangan) didapatkan hasil: terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kemampuan *passing* bawah bolavoli yang dilakukan oleh siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

Pada pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan penggunaan media audio visual lebih efektif, dilihat dari hasil FCE yang memiliki kriteria baik, Lembar observasi dikjasor memiliki kriteria baik, peningkatan kualitas hasil belajar dari 35,48% menjadi 61,29% dari 11 yang tuntas menjadi 19 siswa yang tuntas, dan berdasarkan penilaian kemampuan *passing* bawah bolavoli yang dilakukan oleh siswa memberikan peningkatan positif sebesar 3,78 atau sebesar 19,53%. Hasil uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  4,311 lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  2,42. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan penggunaan media audio visual lebih efektif.

### Saran

1. Bagi peneliti dalam pengembangan model pembelajaran selanjutnya, perlu diadakan penelitian sejenis pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan materi yang lain.
2. Bagi peneliti untuk kemajuan dan kesinambungan model pembelajaran selanjutnya, perlu diadakan penelitian yang tidak sejenis pada pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dengan menggunakan pokok bahasan materi yang lain.
3. Bagi pembaca untuk melakukan penelitian yang memiliki model pembelajaran pendidikan jasmani dengan penelitian yang sejenis, tetapi dengan menggunakan sampel yang lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

Djamarah, S.B. dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fariadi, Dwi. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Untuk Kelas X Dengan Penggunaan Media Audio Visual (Studi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kedamean Gresik)*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Kuntjoro, Tjahyo, F.B . 2004. *ORDIK Jurnal Jurusan Olahraga Pendidikan FIK-Universitas Negeri Surabaya, ISSN: 1693-2404*. Surabaya: Unesa Lidah Wetan.

Maksum, Ali. 2008. *Buku Ajar Matakuliah Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa.

Martini. 2004. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: Unesa.

Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia Yang Sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unesa Universty Press.

Prasojo. Cahyo, A. 2010. *Efektivitas Model Pembelajaran Lompat Jauh untuk Kelas XI dengan media Audio Visual (Studi pada Kelas XI SMA Negeri 2 Probolinggo)*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

