

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO COMPACT DISK (VCD) TERHADAP HASIL BELAJAR
BATTING PADA PERMAINAN SOFTBALL
(Studi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 12 Surabaya)**

Ronald Dwi Ardian Fufu

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

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diperlukan peran ataupun upaya seorang pendidik untuk melakukan kegiatan belajar secara optimal. Permainan softball merupakan salah satu materi dalam kurikulum pendidikan jasmani yang termasuk dalam materi bola kecil dan memiliki karakteristik permainan yang cukup kompleks. Dalam permainan softball terdapat beberapa bentuk keterampilan teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain. Salah satu teknik tersebut adalah teknik memukul bola (*Batting*). Penyampaian materi secara lisan dan dilanjutkan dengan demonstrasi dapat menimbulkan pembelajaran yang monoton sehingga siswa sulit memahami materi ajar tersebut dengan baik. Oleh karena itu dengan menggunakan bantuan media VCD proses pembelajaran diharapkan tidak monoton dan dapat menarik atensi belajar siswa supaya lebih aktif dalam mendalami materi yang disampaikan dan diharapkan dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam hal materi *batting* pada permainan softball. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball pada siswa kelas X di SMK Negeri 12 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah eksperimen murni dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*, dengan populasi siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya berjumlah 256 siswa. Cara menentukan *sample* dengan *purposive random sampling* sehingga didapat kelas X jurusan DPIL sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 35 siswa dan kelas X jurusan DKV sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa, jadi jumlah sampel keseluruhan adalah 67 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dengan pemberian 2 kali perlakuan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t kedua kelompok (*Independent Sample*) hasil didapatkan nilai $t_{hitung} - 1,416 < t_{tabel} 1,990$.

Kata Kunci: pembelajaran, media VCD, hasil belajar *batting*, permainan softball

Abstract

In physical education learning process, the role and effort of an educator is needed to conduct the learning process optimally. The game of softball is one of the material in physical education curriculum which is a part of small ball material that has quite complex game characteristic. There are some basic technique skills that need to be mastered by a softball player. One of those method is the technique of ball hitting (*batting*). The lecture continued with demonstration may cause monotonous learning that makes it hard for the student to understand the material well. Therefore, with the help of VCD, the learning process is expected to be not monotonous and able to draw the student attention in learning so that they can be more active in learning the material delivered and also expected to influence the students' learning result of *batting* in softball game. The purpose of this research is to percieve the influence of the use VCD media to the result of *batting* learning process in softball game to the 10th graders of SMKN 12 Surabaya. This was a pure experiment type of research with descriptive quantitative approach. This research used Randomized Control Group Pretest-Posttest Design, with the population of 256 10th graders of SMKN 12 Surabaya. Purposive Random Sampling was used to determine the sample, where 35 student from DPIL class as experimental group and 32 student from DKV class as control group are obtained, which add up to the total of 67 students as sample. Based on the research with two treatments, it can be concluded that there are no influence from the use of VCD learning media towards the learning result of *batting* in softball game in 10th graders of SMKN 12 Surabaya. This can be evidenced with the Ttest result of both groups (*Independent Sample*) which is $t_{hitung} - 1,416 < t_{tabel} 1,990$.

Keywords: study, media VCD, result learning *batting*, game softball

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui sebuah pengajaran yang sistematis sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya. Menurut Mudyahardjo (dalam Faturrahman, 2012: 5) menyatakan bahwa pendidikan adalah berupa serangkaian kegiatan yang bermula dari kondisi aktual dan individu yang belajar, tertuju pada pencapaian individu yang diharapkan. Secara sederhana pendidikan diarahkan terhadap pengembangan sumber daya manusia yang kedepannya dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah rangkaian cara mengembangkan kualitas hidup seseorang untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat nantinya yang meliputi pembangunan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai sumber daya pembangunan. Proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tanggung jawab bersama.

Hal ini relevan dengan Undang-undang tentang pendidikan nasional No.20 (dalam Faturrahman, 2012: 6) menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan dalam dunia pendidikan dapat dilihat pada pembelajaran itu sendiri. Menurut Mulyono (2011: 5) pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Di dalam pembelajaran inilah diperlukan peran ataupun upaya seorang pendidik untuk melakukan kegiatan belajar secara optimal. Pendapat di atas menegaskan secara jelas bahwa guru dipandang sebagai sumber belajar, disamping itu juga memiliki kapasitas yang besar dalam menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang mudah dikonstruksikan secara baik terhadap materi ajar yang terjadi pada lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada peserta didik (Warsita, 2008: 85).

Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan efektif seorang guru juga harus memiliki seperangkat teori, media pembelajaran dan pengalaman guru dalam menetapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Menurut Gagne (dalam Sanjaya 2012: 27) menyatakan bahwa peran guru lebih ditekankan kepada merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah, kontribusi guru masih sangat dibutuhkan dalam pengembangan

pengajaran pendidikan jasmani sebagai sarana pendidikan pada umumnya dan keterampilan gerak secara khusus.

Menurut SK Menpora Nomor 053 A/MENPORA/1994 (dalam 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". Pendidikan Jasmani memiliki peran yang sangat penting karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis dan juga merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah ataupun lembaga-lembaga formal pada umumnya, memberikan kegiatan melalui aktivitas jasmani yang dapat mendorong keterampilan motorik peserta didik dan juga dapat mengembangkan potensi dirinya, diantaranya adalah permainan softball. Permainan softball merupakan salah satu materi dalam kurikulum pendidikan jasmani yang termasuk dalam materi bola kecil dan memiliki karakteristik permainan yang cukup kompleks. Permainan softball merupakan suatu permainan yang baru dan juga asing bagi siswa-siswa yang ada di SMK Negeri 12 Surabaya. Yang merupakan sekolah dimana peneliti melakukan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) selama dua bulan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan tersebut ketika materi softball ini diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan setelah itu dilanjutkan dengan demonstrasi siswa sulit memahami dan juga tidak dapat menyerap dengan baik apa yang disampaikan oleh gurunya. Dampaknya akan menimbulkan pembelajaran yang monoton dan juga multipersepsi dalam materi ajar tersebut. Tentunya siswa juga akan memiliki sudut pandang yang berbeda pula dalam menyerap materi ajar tersebut karena efek dari cara berpikir masing-masing siswa. Dalam permainan softball juga terdapat beberapa bentuk keterampilan teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain, yaitu melempar, menangkap, memukul dan berlari.

Permainan softball yang di dalamnya meliputi berbagai teknik dan strategi yang ada mulai dari tingkat kompleksitas gerakan yang paling sederhana sampai tingkat kompleksitas gerakan yang paling tinggi. Salah satu teknik tersebut adalah teknik memukul bola (*Batting*). Teknik *batting* itu sendiri merupakan keterampilan yang sukar dilakukan pada tingkat pemula. Dibutuhkan koordinasi antara tangan, mata, kaki yang

diperlukan dalam memukul bola. Disamping itu juga teknik ini memiliki peran yang urgen, karena dalam permainan softball, untuk menghasilkan angka berawal dari hasil setiap pukulan. Seorang pendidik mempunyai tanggung jawab profesionalitasnya untuk membentuk peserta didik menjadi manusia seutuhnya (sehat jasmani dan rohani) yang dirancang dalam kegiatan pembelajaran melalui perangkat pembelajaran. Upaya untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran tersebut sangat tergantung kepada guru bagaimana dapat mengembangkan media pembelajaran.

Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media *Video Compact Disk* (VCD). Dewasa ini perkembangan teknologi sudah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Dengan menampilkan beragam media pembelajaran yang seharusnya dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menjelaskan materinya dan juga mempermudah peserta didik dalam mempelajari segala sesuatu pada lingkungan pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Menurut Sukiman (2012: 41-42) penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi yang berupa (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu juga. Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan akan membangun semangat belajar peserta didik yang kedepannya dapat memengaruhi pengalaman berpikirnya serta memberikan suasana belajar yang baru karena efek dari kegiatan pembelajaran.

Media VCD adalah media audio visual yang menampilkan gerak, yang dapat menyajikan gambar-gambar hidup, bukan saja sekedar suara yang dapat kita dengar tetapi secara visual juga dari video tersebut pada proses belajar mengajar, materi yang disajikan akan lebih menarik, dan tidak membosankan. Dengan begitu media VCD sangat membantu siswa dalam memahami teknik gerakan *batting*. Di dalam VCD juga dapat dilihat secara langsung dari setiap tahapan gerakan dari teknik memukul bola (*batting*) pada permainan softball. Di satu sisi juga menyiapkan peserta didik yang kompeten yang dirancang dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media VCD. Oleh karena itu dengan menggunakan bantuan media VCD proses pembelajaran diharapkan tidak monoton dan dapat menarik atensi belajar siswa supaya lebih aktif dalam mendalami materi yang disampaikan dan secara langsung diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul: "Pengaruh media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball pada siswa kelas X di SMK Negeri 12 Surabaya".

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen murni dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 109). Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subyek ditempatkan secara acak dan adanya *pretest-posttest* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Dengan populasi siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya berjumlah 256 siswa. Cara menentukan *sample* dengan *purposive random sampling* sehingga didapat kelas X jurusan DPIL sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 35 siswa dan kelas X jurusan DKV sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa, jadi jumlah sampel keseluruhan adalah 67 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: tes kemampuan memukul atau *test batting* dengan menggunakan *batting tee*. Menurut Nurhasan (2003: 3.23) dalam melakukan tes *batting* ini adalah:

1. Pelaksanaan tes:

Batting tee diletakkan di *home plate*. Subyek berdiri di dalam *batter's box* sambil memegang bat dan bola diletakkan di atas *batting tee*. Kemudian ia segera memukul bola itu.

2. Cara men-skor:

Bola yang jatuh di daerah:

- Outfield* mendapat skor 5
- Infield* mendapat skor 3
- Foul balls* mendapat skor 1

Tiap orang / subyek diberi kesempatan 10 kali memukul. Jumlah skor dari sepuluh pukulan tersebut merupakan skor dari tes ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-rata	28,914	30,171	1,257
Standart Deviasi	2,047	1,748	0,299
Varian	4,192	3,056	1,136
Nilai Minimum	24,00	26,00	2,00
Nilai Maksimum	34,00	34,00	0
Besar Peningkatan	5,928%		

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan materi ajar

batting pada permainan softball dengan menggunakan media VCD pada kelompok eksperimen dilihat dari nilai *pre-test* memiliki rata-rata sebesar 28,914, standar deviasi 2,047, varian 4,192, nilai minimum 24,00 dan nilai maksimum 34,00. Sedangkan untuk nilai *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 30,171, standart deviasi 1,748, varian 3,056, nilai minimum 26,00 dan nilai maksimum 34,00.

Melihat dari tabel 1 di atas nilai beda antara *pre-test* dan *post-test* untuk rata-rata adalah 1,257, nilai beda standart deviasi antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,299, nilai beda varian antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 1,136, beda nilai minimum antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 2,00 dan beda nilai maksimum antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 0. Sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat besar peningkatan pada kelompok eksperimen antar *pre-test* dan *post-test* sebesar 5,928% yang berarti bahwa penggunaan media VCD memberikan pengaruh dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Tabel 2 Deskripsi Data Kelompok kontrol

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Beda
Rata-rata	28,437	29,562	1,125
Standart Deviasi	1,983	1,712	0,271
Varian	3,933	2,933	1,00
Nilai Minimum	26,00	26,00	0
Nilai Maksimum	34,00	34,00	0
Besar Peningkatan	4,835%		

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan materi ajar *batting* pada permainan softball tanpa menggunakan media VCD pada kelompok kontrol dilihat dari nilai *pre-test* memiliki rata-rata sebesar 28,437, standart deviasi 1,983, varian 3,933, nilai minimum 26,00 dan nilai maksimum 34,00. Sedangkan untuk nilai *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 29,562, standart deviasi 1,712, varian 2,933, nilai minimum 26,00 dan nilai maksimum 34,00.

Melihat dari tabel 2 di atas nilai beda antara *pre-test* dan *post-test* untuk rata-rata adalah 1,125, nilai beda standart deviasi antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,271, nilai beda varian antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 1,00, beda nilai minimum antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 0 dan beda nilai maksimum antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 0. Sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat besar peningkatan pada kelompok kontrol antar *pre-test* dan *post-test* sebesar 4,835% yang berarti bahwa penggunaan media VCD memberikan pengaruh

dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	X ² Hitung	X ² Tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	35	1,260	9,488	Normal
<i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	35	1,424	7,815	Normal
<i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	32	1,059	7,815	Normal
<i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	32	1,254	7,815	Normal

Dari tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan x^2 hitung 1,260 < x^2 tabel 9,488 yang berarti bahwa data tersebut dikategorikan normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan x^2 hitung 1,424 < x^2 tabel 7,815 maka distribusi data tersebut dikategorikan normal.

Kemudian hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelompok kontrol menunjukkan x^2 hitung 1,059 < x^2 tabel 7,815 yang berarti bahwa data tersebut dikategorikan normal. Sedangkan hasil uji normalitas data *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan x^2 hitung 1,254 < x^2 tabel 7,815 maka distribusi data tersebut dikategorikan normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	F _{hitung}	F _{tabel}	keterangan
	1,065	4,15	Homogen

Tabel 4 di atas memberikan informasi bahwa F_{hitung} pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol < F_{tabel} yaitu 1,065 < 4,15 berarti bahwa uji homogenitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut bersifat homogen.

Tabel 5 Hasil Uji T.Test Independent Sample Pre-Test

T _{hitung}	T _{tabel}	Keterangan
- 0,951	1,997	Tidak ada beda

Tabel 5 di atas memberikan informasi bahwa dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima dan H_a

ditolak karena nilai $t_{hitung} - 0,951 < t_{tabel} 1,997$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada beda.

Tabel 6 Hasil Uji *Dependent Sample* Kelompok Eksperimen

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
7,326	1,691	ada beda

Tabel 6 di atas memberikan informasi bahwa dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai $t_{hitung} 7,326 > t_{tabel} 1,691$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada beda yang signifikan antara hasil pembelajaran *batting* pada permainan softball sebelum dan sesudah dengan menggunakan media pembelajaran VCD pada kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui peningkatannya sebesar 5,928 %.

Tabel 7 Hasil Uji *Dependent Sample* Kelompok Kontrol

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
7,268	1,696	ada beda

Tabel 7 memberikan informasi bahwa dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai $t_{hitung} 7,268 > t_{tabel} 1,696$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada beda yang signifikan hasil pembelajaran *batting* pada permainan softball sebelum dan sesudah tanpa penggunaan media pembelajaran VCD pada kelompok kontrol. Berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui peningkatannya 4,835 %.

Tabel 8 Hasil Uji *T-Test Independent Sample Post-Test*

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
- 1,416	1,997	Tidak ada beda

Tabel 8 memberikan informasi bahwa dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai $t_{hitung} - 1,416 < t_{tabel} 1,997$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada beda.

Pembahasan

Tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan dalam dunia pendidikan dapat dilihat pada pembelajaran itu sendiri. Di dalam pembelajaran inilah diperlukan peran ataupun upaya seorang pendidik untuk melakukan kegiatan belajar secara optimal. Peran guru lebih ditekankan kepada merancang berbagai sumber belajar dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu pada lingkungan belajar. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah, kontribusi guru masih sangat dibutuhkan dalam pengembangan pengajaran pendidikan

jasmani sebagai sarana pendidikan pada umumnya dan keterampilan gerak secara khusus. Pembelajaran dengan menggunakan media juga akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran adalah pemanfaatan media VCD. VCD adalah media audio visual yang menampilkan gerak, yang dapat menyajikan gambar-gambar hidup yang disertai suara, sehingga mampu mengaktifkan alat indera seperti mata, telinga pada proses belajar mengajar, dan materi yang disajikan akan lebih menarik, dan tidak membosankan.

Dengan begitu media VCD sangat membantu siswa dalam memahami teknik gerakan *batting*, di dalam VCD juga dapat dilihat secara langsung dari setiap tahapan gerakan dari teknik memukul bola (*batting*) pada permainan softball. Dengan media VCD ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari gerakan *batting* dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *batting*. Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran VCD terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball secara keseluruhan dari dua kelompok menunjukkan hasil yang cukup baik. Siswa pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media VCD ternyata menunjukkan adanya pengaruh, hal ini dilihat dari besar peningkatan dari nilai *post-test* dan nilai *pre-test* yaitu sebesar 5,928%. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan juga menunjukkan pengaruh, hal ini dilihat dari besar peningkatan pada nilai *post-test* dan nilai *pre-test* yang didapatkan tidak sebesar kelompok eksperimen yaitu 4,835%.

Untuk tes yang dilakukan kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah dijelaskan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sekalipun terbukti adanya perubahan hasil belajar *batting* pada permainan softball baik pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media VCD dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Ini terbukti dengan hasil uji *t* kedua kelompok. Hasil uji *t* kedua kelompok (*Independent Sample*) didapatkan nilai $t_{hitung} - 1,416 < t_{tabel} 1,997$ yang berarti bahwa tidak ada pengaruh.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Video Compact Disk* (VCD) terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya dapat disimpulkan bahwa:

Tidak ada pengaruh pada penggunaan media *Video Compact Disk* (VCD) terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran VCD tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *batting* pada permainan softball, maka ada beberapa saran yang diajukan adalah:

1. Perlu adanya perencanaan dan strategi yang lebih baik dalam proses pembelajaran khusus dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sehingga dengan begitu tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik khususnya *batting* pada permainan softball dibutuhkan pengulangan latihan secara sistematis dan dilakukan sesuai dengan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Faturrahman. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Uin-Maliki Press.
- Nurhasan. 2003. *Tes dan Pengukuran*. Surabaya
- Nurhasan, dkk. 2005. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- .