PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL (VIDEO) TERHADAP HASIL BELAJAR SERVICE BAWAH BOLAVOLI (Studi pada Siswa Kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan)

Yofa Anshorul Mukminin

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

Junaidi Budi Prihanto

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

Abstrak

Seorang guru harus mengikuti perkembangan IPTEK dan menggunakan sarana yang ada untuk meningkatkan pembelajaran penjasorkes dan juga siswa bisa lebih mengerti tentang materi yang akan dipelajari. Dengan penggunaan media pembelajaran audiovisual diharapkan akan ada pengaruh terhadap hasil belajar service bawah bolavoli. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar service bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video) (2) Seberapa besar perbedaan hasil belajar service bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar service bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video).

Penelitian ini merupakan penelitian praeksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Pademawu Barat I yang berjumlah 44 siswa.

Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa selama 4 kali ada perlakuan perbedaan atau ada pengaruh pada hasil belajar service bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual (video) yang dibuktikan oleh hasil uji beda *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji *t dependent* yang menghasilkan nilai *t* hitung sebesar $7,075 > t$ tabel dengan nilai sebesar 2,011 dalam taraf signifikan sebesar 5%. Sedangkan besar perbedaan penerapan media pembelajaran audiovisual (video) terhadap hasil belajar service bawah bolavoli pada siswa kelas V SDN Pademawu Barat I adalah sebesar 10,05%.

Kata Kunci: Media pembelajaran audiovisual, Hasil belajar, Service bawah bolavoli.

Abstract

A teacher must follow the development of science and technology and the use of existing facilities to improve student learning Penjasorkes and also the students can get better understand to the material to be studied. With the use of audiovisual learning media it is expected to have impact on the underhand serve learning outcomes of volleyball. The problem in this study were (1) Are there any differences in the underhand serve learning outcomes of volleyball for the fifth grade students at SDN Pademawu Barat I using audiovisual learning media (video) (2) How big is the difference in the underhand serve learning outcomes of volleyball for the fifth grade students at SDN Pademawu Barat I using audiovisual learning media (video). This study is to determine the underhand serve learning outcomes of volleyball for the fifth grade students at SDN Pademawu Barat I using audiovisual learning media (video).

This research is praeksperimen research which is use a descriptive quantitative method. Research subject is the students in the fifth grade at SDN Pademawu Barat I, consist of 44 students.

From the general results of this research can be concluded that for 4 times treatments occur differences or effects on the underhand serve learning outcomes of volleyball for the fifth grade students at SDN Pademawu Barat I using audiovisual learning media (video) using audiovisual learning media (video) as evidenced by the different test results between pretest and posttest using dependent t-test that show *t* value of $7,075 > t$ table with 2,011 in a significant level of 5%. While large differences in the application of audiovisual learning media (video) on the underhand serve learning outcomes of volleyball for the fifth grade students at SDN Pademawu Barat I using audiovisual learning media (video) is up to 10,05%.

Keywords: Audiovisual learning media, learning outcomes, underhand serve of volleyball.

PENDAHULUAN

Permainan bolavoli adalah permainan beregu yang memiliki beberapa keterampilan dasar. Ada 4 keterampilan dasar dalam permainan bolavoli yaitu

service, passing, spike, dan block. Service salah satu keterampilan dasar bolavoli yang sangat penting karena selain merupakan pukulan pembukaan untuk memulai

permainan, *service* juga merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai (Pardjiono, Hidayat, 2011: 13).

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 9 November 2013 terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan, dalam proses pembelajaran guru belum mengikuti perkembangan dan inovasi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan cara guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Ketika memberikan tugas gerak guru belum menggunakan modifikasi permainan ataupun alat serta belum pernah menggunakan media elektronik sebagai alat bantu pembelajaran. Sarana dan prasarana yang tersedia belum digunakan secara maksimal oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 9 November 2013, guru menyatakan hasil belajar masih belum memuaskan. Salah satu hasil belajar yang belum memuaskan yaitu pada materi *service* bawah bolavoli. Guru mengatakan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran *service* bawah bolavoli masih rendah apalagi siswa perempuan. Guru mengatakan dari seluruh siswa kelas V kurang lebih 30-40 persen yang bisa melakukan *service* bawah bolavoli.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 tahun 2005 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 landasan seperti itu sudah jelas bahwa dalam proses pembelajaran media memegang peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan adalah salah satu cara guna memotivasi siswa sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran bisa efektif.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2008 tentang guru Bab II pasal 3 ayat 4 guru harus memiliki kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik. Salah satunya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, ayat 7 guru harus memiliki kompetensi profesional yang merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya yang diampunya. Dari peraturan ini seharusnya guru mengikuti perkembangan zaman agar kualitas pembelajaran lebih baik demi tercapainya tujuan pendidikan.

Perkembangan teknologi media pembelajaran memberikan potensi besar dalam merubah cara seseorang

untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Media juga memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan media pembelajaran mereka dapat menyerap informasi dengan cepat dan efisien. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Balajar dengan menggunakan indera pandang ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangatlah menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya Baugh (dalam Arsyad, 2010). Sementara itu (Dale dan Arsyad, 2010) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika (Siswosumarto, 1994), ditemukan adanya hubungan antara jenis media dengan daya ingat manusia untuk menyerap dan menyimpan pesan, jenis media dengan kemampuan otak dalam mengingat pesan. Kemampuan daya ingat media audio 10%, visual 40%, dan *audiovisual* 50%, sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media audio kurang dari 3 hari 70% dan setelah lebih dari 3 hari menjadi 10%, media visual kurang dari 3 hari 72% dan setelah lebih dari 3 hari menjadi 20%, media *audiovisual* kurang dari 3 hari 85% dan menjadi 65% setelah lebih dari 3 hari (Warsita, 2008: 125).

Dari uraian di atas peneliti ingin menerapkan penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan antara indera pendengar dan indera penglihat. Media yang cocok antara gabungan antara indera tersebut yaitu media *audiovisual* (video) melalui LCD *Projector* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pademawu Barat I.

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu: (1) Apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu

Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* (video); (2) Seberapa besar pengaruh pada hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* (video).

Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh pada hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* (video); (2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh pada hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* (video).

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media *audiovisual* mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yaitu *audio* dan *visual* (Djamarah, Zain, 2010: 124). Salah satu media *audiovisual* selain film yaitu media video yang dikembangkan untuk keperluan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk VCD (Ariani dan Hartoyo, 2010: 93).

Service merupakan upaya memasukkan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan oleh pemain baris belakang yang dilakukan di daerah *service*. Pada awalnya *service* hanya merupakan pukulan awal untuk memulai permainan, akan tetapi seiring perkembangan zaman *service* merupakan serangan awal untuk memperoleh nilai satu regu untuk mendapatkan suatu kemenangan (Pardjiono, Hidayat, 2011: 13). Ada beberapa jenis *service* dalam permainan bolavoli, diantaranya *service* tangan bawah (*underhand service*), *service* tangan samping (*side hand service*), *service* atas kepala (*over head service*), *service* mengambang (*floating service*), *service topspin*, dan *service loncat* (*jump service*) (Ahmadi, 2007:20).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menerapkan perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari suatu pengaruh serta untuk mengetahui berapa besar pengaruh pada penerapan media pembelajaran *audiovisual* (video). Penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan yang berjumlah 45 siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini dibantu oleh 3 pengamat untuk mendapatkan hasil belajar dari aspek

psikomotor. Instrumen yang digunakan yaitu lembar pengamatan unjuk kerja siswa. Pengambilan data dilakukan yaitu pada awal pertemuan atau pertemuan pertama untuk mendapatkan kemampuan awal (*pretest*) dan pada pertemuan terakhir untuk memperoleh hasil belajar setelah diberikan *treatment* (*posttest*). Analisis data yang digunakan adalah uji *t dependent sample* dengan taraf signifikan 0,05 dan selanjutnya akan dihitung peningkatannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli dan terdapat peningkatan. Sebelum melakukan uji hipotesis berupa normalitas data, analisis statistik uji *t dependent sample* dan besar peningkatan, terlebih dahulu akan dibahas mengenai deskripsi data untuk dapat menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Di bawah ini akan dibahas deskripsi data pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data

Deskripsi	Pretest	Posttest	Beda
Rata-rata	79,09	87,05	7,96
Standar deviasi	7,523	6,921	0,602
Varian	56,596	47,905	8,691
Nilai tertinggi	96	100	4
Nilai terendah	64	70	6

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa deskripsi data hasil belajar *service* bawah bolavoli spek psikomotor sebelum pembelajaran (*pretest*) yaitu nilai rata-rata sebesar 79,09; nilai standar deviasi sebesar 7,523; nilai varian sebesar 56,596; nilai tertinggi sebesar 96; nilai terendah 64. hasil belajar *service* bawah bolavoli spek psikomotor setelah pembelajaran (*posttest*) yaitu nilai rata-rata sebesar 87,05; nilai standar deviasi sebesar 6,921; nilai varian sebesar 47,905; nilai tertinggi sebesar 100; nilai terendah 70. Selisih hasil *pretest* dan *posttest* pada aspek psikomotor nilai rata-rata sebesar 7,96; nilai standar deviasi sebesar 0,602; nilai varian sebesar 8,691; nilai tertinggi sebesar 4; nilai terendah 6.

Pada syarat uji menggunakan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas

Variabel	Mean	P value	Keterangan
Pretest	79,09	0,756	Normal
Posttest	87,05	0,289	Normal

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui p value *pretest* sebesar 0,756 dan p value *posttest* sebesar 0,289. Dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil

pretest adalah data normal karena p value lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* adalah data normal karena p value lebih besar dari nilai alpha.

Untuk menjawab hipotesis maka digunakan uji t *dependent* yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Uji t *Dependent*

Perbedaan nilai	N	Df	T hitung	T tabel	Keterangan
<i>pretest-posttest</i>	44	43	7,075	2,011	Signifikan

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t hitung > t tabel dengan nilai 7,075 > 2,011. Dari hasil tersebut dapat dikatakan adanya pengaruh karena t hitung lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi hasil uji statistik 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak atau terdapat pengaruh penerapan media *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan.

Selanjutnya besar peningkatan hasil belajar siswa materi *service* bawah bolavoli dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Besar Peningkatan

	Mean			Peningkatan
	Pre	Post	Deviasi	
Sampel	79,09	87,05	7,59	10,05%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai *mean pretest* sebesar 79,09; nilai *mean posttest* sebesar 87,05; nilai *mean deviasi* sebesar 7,59. Dari ketiga nilai rata-rata di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar materi *chest pass* pada permainan bolabasket sebesar 10,05%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh pada hasil belajar *service* bawah bolavoli siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* (video). Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji t *dependent* yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 7,075 > t tabel dengan nilai sebesar 2,011 dalam taraf signifikan sebesar 5%; (2) Besar pengaruh penerapan media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *service* bawah bolavoli pada siswa

kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan adalah sebesar 10,05%.

Saran

Berdasarkan penemuan pada saat penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut: (1) Guru dapat menerapkan media pembelajaran *audiovisual* (video) sebagai alternatif dalam pembelajaran materi *service* bawah bolavoli pada siswa kelas V SDN Pademawu Barat I Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan; (2) Guru dapat menerapkan media yang bisa memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada semaksimal mungkin agar pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi; (3) Guru bisa menerapkan media pembelajaran *audiovisual* (video) ini dalam pembelajaran penjasorkes pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani dan Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

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

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.