PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLAVOLI (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri)

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PENJASKESREK

OLEH:

M. IRFANUDIN

NPM: 10.1.01.09.0262

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
UNP KEDIRI
2015

Skripsi Oleh:

M. IRFAN UDIN
NPM 10.1.01.09.0262

Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLAVOLI

(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri)

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
penitia Ujian/Sidang Sekripsi Jurusan Penjaskesrek
FKIP UNP Kediri

Tanggal _____

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. SETYO HARMONO, M.Pd.	**Drs. SUGITO, M.Pd.**
NIDN. 0727095801	NIDN. 0004086001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:
M. IRFAN UDIN
NPM 10.1.01.09.0262

Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLAVOLI
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri)

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Penjaskesrek FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal.....

Dan Dinyatakan Telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. SLAMET JUNAIDI, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. SETYO HARMONO, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. SULISTIONO, M.Si.
NIDN : 0007076801

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLAVOLI (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kediri)

M. IRFANUDIN
NPM. 10.1.01.09.0262
FKIP – Prodi Penjaskesrek
Dosen Pembimbing 1 : Drs. SETYO HARMONO, M.Pd.
Dosen Pembimbing 2 : Drs. SUGITO, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Fenomena yang terjadi selama ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai tahap perkembangannya. Hal ini dapat mengakibatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terkesan monoton dan hanya di anggap sebagai pendidikan rekreasi bagi peserta didik, dimana berolahraga mereka dapat memperoleh kesenangan, menghilangkan kejenuhan di sela-sela waktu belajar dengan beraneka materi pelajaran di sekolah. Disitulah muncul problem pengalaman menunjukan bahwa proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan belum terlaksana seperti apa yang menjadi tujuan kurikulum. Dengan penggunaan media pembelajaran audio visual diharapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar, dengan memahami tipe belajar siswa dan menyesuaikan gaya mengajar tersebut terhadap gaya belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas pada permainan bola voli. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kediri yaitu siswa kelas VIII-G Sebanyak 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VIII-E sebanyak 39 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan kooperatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikiut: (1) hasil dari angket *FCE* dapat disimpulkan bahwa: guru yang bagus dapat memberikan sesuatu yang mengesankan pada siswa dan memberikan pengalaman gerak baru. (2) hasil dari lembar observasi kelas dikjasor dapat disimpulkan bahwa: hasil pengamatan sikap dari guru dan siswa selama tiga kali pertemuan menunjukan bahwa proses pembelajaran pada saat penelitian sudah berjalan dengan cukup baik. Hal itu terbukti dari ketiga tatap muka tersebut diperoleh presentase dengan kategori cukup. (3) hasil belajar *passing* atas dapat disimpulkan bahwa: penerapan pembelajaran mennggunakan media audio visual dalam permainan bola voli ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 15,9% dan siswa kelompok kontrol sebesar 2,4% terhadap hasil belajar *passing* atas. Hasil uji beda antar kelompok menunjukan bahwa nilai t_{hitung} 3,222 > nilai t_{tabel} 2,0. Dengan kata lain bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas, siswa pada permainan bola voli.

Kata Kunci : Pembelajaran, Media Audio Visual, *Passing* Atas, Bolavoli.

I. LATAR BELAKANG

Belajar adalah proses yang cukup kompleks dalam diri seorang dalam merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Berbagai persoalan, kondisi, dan situasi sekitarnya merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar. Interaksi antar individu yang satu dengan individu yang lain ataupun individu dengan lingkungannya akan memberikan dampak tersendiri bagi perubahan tingkah laku yang hendak dicapai dalam proses belajar. Lebih jauh, belajar yang terstruktur atau formal dituntut untuk mencapai tujuan belajar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, antara guru dan siswa mesti terjalin hubungan komunikasi dan interaksi yan baik. Dalam arti guru dalam mentransformasi ilmu pengetahuan kepada siswanya harus jeli dan tepat membangun hubungan komunikasi dan interaksi agar tercapai hasil yang maksimal.

Salah satu yang bisa ditempuh oleh seorang guru untuk membangun komunikasi dan interaksi yang baik, adalah memanfaatkan media. Dengan kata lain, materi atau bahan ajar yang di sampaikan hendaknya bisa diterima dan dipahami siswa secara menyeluruh dan utuh. Dalam hal ini, media memiliki peranan yang penting untuk menjembatani komunikasi dan interaksi yang hendak dibangun.

Dengan media yang menghasilkan interaksi transformasi ilmu pengetahuan yang nyata, akan membantu guru dan siswa menjalin hubungan komunikasi dan interaksi. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan media sebagai sarana yang baik untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar sehingga materi dapat diterima atau diserap dengan baik oleh siswa.

Gaya mengajar seorang guru merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam mengolah bahan pengajaran dan merubah situasi lingkungan mengajar sedemikian rupa dalam rangka tercapainya tujuan tertentu, yaitu tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah. Berdasarkan observasi yang telah di lakukan oleh peneliti, di SMP Negeri 2 Kediri ini proses pembelajaran belum menggunakan media audio visual. Oleh sebab itu, peneliti hendak menerapkan inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual umtuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Kediri.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mapu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan di sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat-alat yang murah dan sederhana, akan tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan

demikian, media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khusunya.

Penggunaan media audio visual dirasa penting dalam memfasilitasi supaya dapat menerima pelajaran yang disampaikan. Hal ini dibutuhkan mengingat guru tidak selalu berperan sebagai pemateri. Jikalau penyajian pemateri sudah dapat digantikan oleh media, maka peran guru bealih sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar (Prihatono, 2006 : 4). Sebahai contoh, seorang guru menyampaikan materi tentang teknik dasar *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual kepada siswa, selanjutnya pasca pemberian materi tersebut guru memberikan praktek di lapangan agar nantinya siswa dapat berpartisipasi aktif serta mampu dengan mudah dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian, penggunaan bantuan media audio visual diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami teknik dasar *passing* atas bolavoli yang selanjutnya dapat dipraktekkan di lapangan sehingga respon siswa terhadap gerakan-gerakan yang diajarkan pada materi ini dapat terealisasi dengan baik dan benar.

Atas dasar uraian yang telah di kemukakan di atas, peneliti memilih judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Atas dalam Permainan Bola Voli".

II. METODE

Berdasarkan rumusan masalah, maka untuk menganalisis data yang telah terkumpul peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung skor angket yang telah diberikan pada tiap pertemuan pada kelompok eksperimen
2. Menghitung Mean, untuk mencari rata-rata dari perhitungan *pretest* dan *postest* dan perhitungan angket yang telah di isi sisiwa pada tiap pertemuan
3. Menghitung Standard Deviasi, untuk mencari penyimpangan nilai mean
4. Menghitung Varian,untuk mencari ukuran variabilitas yang di hitung dengan cara mengkuadratkan Standart Deviasi
5. Menghitung Uji-t untuk mencari perbedaan atau selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu dengan rumus uji –t sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X} - \overline{X}_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} - \frac{1}{n_2}}}$$

dimana $S = \sqrt{\frac{(n_1+1)S_1^{\,2} + (n_2+1)S_2^{\,2}}{n_1 + n_2 - 2}}$

Keterangan :

t : nilai statistik t untuk perbandingan

S : Simpangan baku

X_1 : Mean dari kelompok eksperimen

X_2 : Mean dari kelompok kontrol

N_1 : Jumlah sampel dari kelompok eksperimen

N_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

S_1 : Varian dari kelompok eksperimen

S_2 : Varian dari kelompok kontrol

(Sudjana, 1989: 239)

6. Untuk menghitung seberapa besar presentase peningkatan rata-rata hasil belajar *passing* atas antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100$$

Keterangan :

M_D : Rata-rata selisih *pretest* dan *posttest*

M_{pre}: Rata-rata *pretest*

(Maksum, Ali, 2007: 39)

7. Untuk mempermudah penafsiran terhadap hasil analisis presentase yang digunakan dalam penilaian lembar observasi kelas dikjasor, maka digunakan klasifikasi presentase berupa penafsiran sebagai berikut:

(75% - 100%) = baik

(60% - 74%) = cukup

(>60%) = kurang baik

(Arikunto, 1998 : 344)

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Hal-hal yang diperlukan untuk mengetahui uji hipotesis dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui kenormalan sebaran data, salah satunya dengan menggunakan perhitungan *chi-square*. Uji ini dilakukan dengan melihat nilai selisih yang diperoleh antara peluang kumulatif dan observasi dengan peluang secara teoritis. Untuk menentukan apakah sebaran data normal atau tidak, dapat dilihat dari nilai x^2_{hitung} dibandingkan dengan x^2_{tabel}. Jika nilai $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka data tersebut normal. Untuk lebih jelasnya dapat diliht hasil perhitungan uji normalitas pada tabel berikut menurut perhitungan *chi-square* di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Normalitas Data

Variabel	x^2_{hitung}	x^2_{tabel}	Keterangan
Pretest eksperimen	1,660	11,07	Normal
Postttest eksperimen	3,923	11,07	Normal
Pretest kontrol	1,284	11,07	Normal
Posttest kontrol	2,883	11,07	Normal

Hasil tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa harga $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, sesuai dengan kriteria dapat di katakan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

No	Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	1,295	1,72	Homogen
2	Kontrol	1,03	1,72	Homogen

Hasil tabel 4.6 di atas memberikan informasi bahwa harga $F_{hitung} < F_{tabel}$, sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya merupakan data yang homogen.

B. Analisis Data

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang di peroleh 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 (uji beda *mean*) dengan menggunakan analisis uji *paired t test* (sampel berpasangan) dan uji *independent t test* (beda antar kelompok).

Nilai yang digunakan dalam penghitungan uji *paired t test* adala nilai *pretes* dan *posttes*. Sedangkan nilai yang digunakan dalam perhitungan uji t *independent* merupakan selisih (beda) dari nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran).

1. Uji *Paired Sample t Test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan)

Kelompok eksperimen

a. Merumuskan hipotesisi statistik

   Ho : $\mu = 0$, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli.

   Ha : $\mu \neq 0$, tedapat hasil yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli.

b. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})

   Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)

   Derajat bebas pembagi (df) = n – 1 = 37 – 1 =36

   Nilai $t_{tabel} = 2,02$

c. Nilai statistik t (t_{hitung})

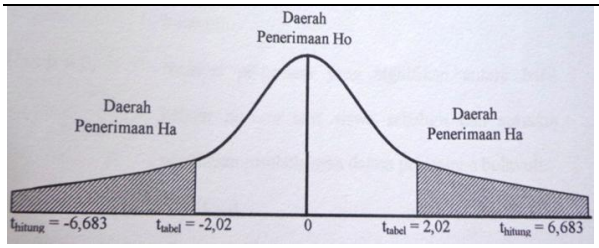
   Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,683.

   Kriteria pengujian:

   Ho ditolak dan Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

   Ho diterima dan Ha ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

d. Hasil pengujian



Gambar 1
Kriteria Pengujian Kelompok Eksperimen

Dengan mengkonsultasikan nilai t $_{hitung}$ dan nilai t $_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak karena nilai t_{hitung} 6,683 > nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passsing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran media audio visual dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan hasil belajar *passing* atas siswa pada permainan bolavoli.

2. Uji *Paired Sample t Test* (uji beda rata-rata untuk sample berpasangan)

Kelompok kontrol.

a. Merumuskan hipotesis statistik

Ho : μ = 0, berarti tidak trerdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dalam permainan bolavoli.

Ha : μ ≠ 0, tedapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dalam permainan bolavoli.

b. Menentukan nilai kritis (t $_{tabel}$)

Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)

Derajat bebas pembagi (df) = n – 1 = 39 – 1 = 38

Nilai t $_{tabel}$ = 2,02

c. Nilai statistik t (t $_{hitung}$)

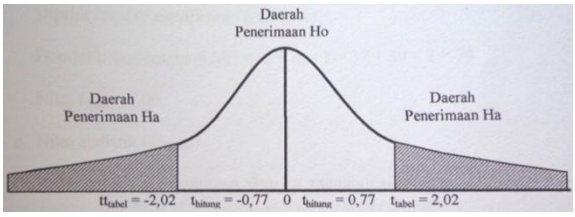
Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* diperoleh nilai t $_{hitung}$ sebesar 0,770.

Kriteria pengujian :

Ho ditolak dan Ha diterima jika t $_{hitung}$ > t $_{tabel}$

Ho diterima dan Ha ditolak jika t $_{hitung}$ < t $_{tabel}$

d. Hasil pengujian



Gambar 2
Kriteria Pengujian Kelompok Kontrol

Dengan mengkonsultasikan nilai t $_{hitung}$ dan nilai t $_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa Ha ditolak dan Ho diterima karena nilai t $_{hitung}$ 0,77 < nilai t $_{tabel}$ 2,02. Dengan kata lain tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passsing* atas siswa kelompok kontrol sebelum dan

sesudah penerapan pembelajran dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran *passing* atas siswa pada kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada permainan bolavoli.

3. Uji *Independent Sample t Test* (uji beda rata-rata antar kelompok)

a. Merumuskan hipotesis statistik

Ho : μ = 0, berarti tidak trerdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bolavoli.

Ha : μ ≠ 0, tedapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bolavoli.

b. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})

Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)

Derajat bebas pembagi (df) = $n_1 + n_2 - 2 = 37 + 39 - 2 = 74$

Nilai $t_{tabel} = 2,00$

c. Nilai statistik t (t_{hitung})

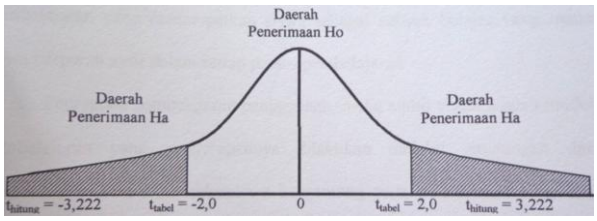
Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,222.

Kriteria pengujian :

Ho ditolak dan Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Ho diterima dan Ha ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

d. Hasil pengujian



Gambar 3

Kriteria Pengujian Beda Antar Kelompok

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel}, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak karena nilai t_{hitung} 3,222 > nilai t_{tabel} 2,0. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passsing* atas siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan daripada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas siswa pada permainan bolavoli.

C. Pembahasan

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan pembelajaran audio visual dalam menngkatkan hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli, diketahui bahwa:

1. Hasil analisa deskriptif dilihat dari sisi pendapat siswa dengan menggunkan angket *FCE* dapat disimpulkan bahwa: guru yang bagus mampu memberikan

sesuatu yang mengesankan pada siswa dan memberikan pengalaman gerak baru. Selain dua hal tersebut, guru juga harus mampu mengelola kelas denagn baik, sehingga tercipta suasana yang kondusif dilihat dari siwa melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh, senang, tidak merasa terpaksa, dan siswa belajat dngan giat untuk berhasil melakukan tugas gerak tersebut.

2. Hasil analisa deskriptif dilihat dari sikap guru dan siswa dengan menggunakan hasil lembar observasi kelas dikjasor dapat disimpulkan bahwa: hasil pengamtan sikap dari guru dan siswa selama tiga kali pertemuan menunjukan bahwa proses pembelajaran pada saat penelitian sudah berjalan dengan cukup baik. Hal itu terbukti dari ketiga tatap muka tersebut diperoleh presentase dengan kategori cukup.
3. Hasil analisa penerapan penggunaan media audio visual dalam peningkatan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli dapat disimpulkan bahwa: penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli ternyata memberikan rata- rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok esperimen sebesar 15,9% dan siswa kelompok kontrol sebesar 2,4% terhadap hasil belajar *passing* atas. Hasil analisa uji *T Paired Sample t-test* (uji beda untuk sampel berpasanagn) dan uji Independent Sample t-test (uji beda antar kelompok) didapatkan:
   a. Kelompok eksperimen nilai t_{hitung} 6,683 > nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran penggunaan media audio visual memebrikan pengaruh yang signifikan terhadap peningktan hasil belajar *passing* atas pada permainan bolavoli.
   b. Kelompok kontrol nilai t_{hitung} 0,77 < nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas kelompok kontrol sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran *passing* atas pada kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada permainan bolavoli.
   c. Hasil uji beda antar kelompok menunjukan bahwa nilai t_{hitung} 3,222 > nilai t_{tabel} 2,0. Dengan kata lain

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap penigkatan hasil belajar *passing* atas, siswa pada permainan bolavoli.

D. Simpulan

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli, yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan t yaitu t_{hitung} 3,222 > t_{tabel} 2,0 dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan daripada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas, siswa pada permainan bolavoli.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007 . *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama.

Arikunto, Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta.

Arsyad, Azhar,2007. *Media pembelajaran*, Jakarta: Raja grafindo persada.

Azlan, Mohd Khairil. 2007. *Kajian awal tentang ujian kemahiran asas motor dan kecerdasan fisikal*, (on line). Tersedia di (http://72.14.235.132/search?q=cache:IGbRk9CPO4J:www,fp.utm.my/ePusatsumber/pdffail/ptkghdfwP/KHAIRILAZLANAP040529D2008TTP.pdf+kepanjangan+AAHPER&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&clinet=firefox-a, di akses 11 mei 2009)

Cahyono, Budi. 2007. *Pass atas bola voli* (on line), (http://pathflife.blogspot.com/2007/12/pass-atas-bola-voli.html, di akses 1 mei 2009)

Irsyad, Machfud, 2000. *Bola voli*. Jakarta: departemen pendidikan nasional direktorat jendral pendidikan dasar dan menengah.

Majid, Abdul, 2007. *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja rosdakarya

Maksum, Ali, 2006. *Diktat metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa

Maksum, Ali, 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jamani*. Surabaya: Unesa University Press.

Patria, Bhina. 2007. *Jenis-jenis data: sari tutorial SPSS 01*, (on line), (http://inparametic.com/bhinablog/statistics/jenis-jenis-data-seri-tutorial-

spss-01, diakses 11 mei 2009)

PBVSI, 2005. *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta : FIVB

Prihantono, Hadi, 2006. *Pengaruh Penggunaan Multi Media terhadap Hasil Sepak Bola (studi siswa kelas VII SMPN 1 Tanggulangin Sidoarjo).* Skripsi tidak di terbitkan. Surabaya: FIK UNESA

Soepartono, 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sudjana. 1989. *Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2006. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.

Suroto, 2005. *Examining the Relationship Among Students' Physical Activity Level, Students' Learning Behaviors, and Students Formative Class Evaluation During Elementary School Physical Education Classes*. "dissertation" Doctoral Program of Health and Sport Sciences University of Tsukuba: Japan.

Tim Penyusun. 2000. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya.

Tim penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Universitas Negeri surabaya.

Wijaya, Agus dan Astono, 2006. *Uji coba Instrumen Baku Evaluasi Pembelajaran Dikjasor Di SLTP Negeri se- Kota Surabaya*. Laporan Akhir Penelitian. Asisten Deputi Olahraga Pendidikan, Kemenpora: Jakarta.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.