PENGARUH PENGGUNAAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI SMP NEGERI 1 PAPAR TAHUN 2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Jurusan PENJASKESREK

OLEH :

EGA PUTRA NUSANTARA

NPM : 11.1.01.09.0154

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

EGA PUTRA NUSANTARA
NPM : 11.1.01.09.0154

Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI SMP NEGERI 1 PAPAR TAHUN 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PENJASKESREK

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Juli 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Setyo Harmono, M.Pd	Drs. Sugito, M.Pd
NIDN. 0727095801	NIDN. 0004086001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

EGA PUTRA NUSANTARA

NPM : 11.1.01.09.0154

Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI SMP NEGERI 1 PAPAR TAHUN 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan PENJASKESREK FKIP UNP Kediri

Pada tanggal : 25 Agustus 2015

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Sugito, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Setyo Harmono, M.Pd

Mengetahui,
DEKAN FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

PENGARUH PENGGUNAAN MODIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS DALAM PERMAINAN BOLAVOLI SMP NEGERI 1 PAPAR TAHUN 2015

Oleh :
EGA PUTRA NUSANTARA
11.1.01.09.0154
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Progam Studi Penjaskesrek
eggaputra@gmail.com
Budiman Agung Pratama, M. Pd Drs. Sugito, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

ABSTRAK

Ega Putra Nusantara, NMP: 11.1.01.09.0154 *Pengaruh Penggunaan Modifikasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Di SMP Negeri 1 Papar*, Skripsi, PENJASKESREK, FKIP UNP Kediri 2015.

Kata kunci : Modifikasi, Media Pembelajaran, passing atas, bolavoli

Permainan bolavoli di sekolah menengah pertama dengan menggunakan sarana dan prasarana yang sebenarnya sesuai standar PBVSI atau menggunakan cara seperti apa yang diajarkan pada orang dewasa, jelas tidak sesuai dengan kondisi fisik siswa usia sekolah menengah pertama. Hal ini menyebabkan anak menjadi malas dan takut karena mereka tidak mampu dalam melaksanakan pembelajaran permainan bolavoli, sehingga siswa merasa tidak senang dengan pelajaran permainan bolavoli. Sebenarnya pembelajaran seperti ini jangan diterapkan dalam pendidikan jasmani di sekolah menegah pertama karena akan merugikan siswa. Sehingga perlu dilakukan modifikasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dimana adanya perlakuan terhadap subyek. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *Non-Randomized Control Group pre test-post test*.pengambilan sampel menggunakan cara *Clusster Random Sampling* sedangkan analisis menggunakan analisis *uji-t*

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan modifikasi media pembelajaran pada siswa kelompok eksperimen secara signifikan lebih baik dari pada pembelajaran yang diberikan pada siswa kelompok kontrol. Hasil uji beda antar kelompok menunjukan bahwa nilai t_{hitung} 2,432 > nilai t_{tabel} 2,0.

Simpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan modifikasi media pembelajaran dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 1 Papar

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan yang bermutu merupakan syarat utama untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang maju, modern dan sejahtera. Sejarah perkembangan dan pembangunan bangsa-bangsa mengajarkan pada kita bahwa bangsa yang maju, modern, makmur, dan sejahtera adalah bangsa-bangsa yang memiliki sistem dan praktik pendidikan yang bermutu. Sementara itu, pendidikan yang bermutu sangat tergantung pada keberadaan guru yang bermutu, yakni guru yang profesional, sejahtera, dan bermartabat.

Untuk memperkuat kemampuan bangsa Indonesia menghadapi persaingan yang semakin tajam tersebut diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan berkualitas pada berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sebab untuk mampu bersaing dalam kancah globalisasi tersebut diperlukan SDM yang mempunyai keunggulan kompetitif. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dan penguasaan IPTEK menjadi semakin penting, bahkan merupakan suatu hal yang mutlak. Untuk menyiapkan sumber daya manusia dimaksud, diperlukan proses pendidikan yang berkualitas pula.(Muslim, 2009: 2).

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematik antara anak didik dan lingkungan yang disekolah melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia yang seutuhnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruan yang menunjang perkembangan gerak melalui gerak fisik atau gerak insani (Supandi, 1992: 1).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang mempunyai derajat sama dengan mata pelajaran lainnya dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam Peraturan Mendiknas No. 22 tahun 2006 dijelaskan:

> Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2008: 194).

Sebagai lazimnya pendidikan secara umum, melaksanakan pendidikan jasmani di sekolah diupayakan dapat memberi perubahan pada anak didik, sebagai pusat dalam proses belajar mengajar, karena melalui pendidikan jasmani dapat ditanamkan sikap-sikap positif pada diri anak didik dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan jasmani juga diarahkan pada kemajuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai ciri khas pendidikan jasmani, berhasil tidaknya pendidikan jasmani itu ditentukan oleh guru pendidikan jasmani dengan segala peranannya. Oleh karena itu pendidikan jasmani berintikan gerak, maka guru sebagai salah satu aktor dalam pendidikan jasmani diharapkan menguasai, memahami gerak yang benar dan guru sebagai pendidik juga harus memperhatikan sarana dan prasarana. Apabila sarana yang digunakan tidak sesuai dengan kemampuan anak didik, maka siswa sebagai anak didik akan merasa takut dan terpaksa sehingga merasa tidak senang dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

Sejalan dengan hal tersebut maka dalam tiap pembelajaran guru perlu mengupayakan agar siswa dapat memperoleh kemudahan dalam belajar gerak, salah satu bentuk pemanfaatan itu adalah pemanfaatan sarana yang ada atau dimiliki sekolah. Pemanfaatan sarana yang sudah ada di sekolah adalah salah satu bentuk kreatifitas dari seorang guru.

Menurut materi permainan bolavoli di sekolah menengah pertama, perlu dilakukan modifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Soepartono, 2000: 38) yang berpendapat bahwa jika fasilitasnya

tidak sesuai dengan karakteristik siswa, maka sebaiknya dimodifikasi sesuai kemampuan atau kondisi siswa. Berdasar pendapat diatas, pembelajaran permainan bolavoli di sekolah menengah pertama dengan menggunakan sarana dan prasarana yang sebenarnya sesuai standar PBVSI atau menggunakan cara seperti apa yang diajarkan pada orang dewasa, jelas tidak sesuai dengan kondisi fisik siswa usia sekolah menengah pertama. Hal ini menyebabkan anak menjadi malas dan takut karena mereka tidak mampu dalam melaksanakan pembelajaran permainan bolavoli, sehingga siswa merasa tidak senang dengan pelajaran permainan bolavoli. Sebenarnya pembelajaran seperti ini jangan diterapkan dalam pendidikan jasmani di sekolah menegah pertama karena akan merugikan siswa. Sehingga perlu dilakukan modifikasi dalam proses pembelajaran.

Dengan penerapan modifikasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa senang serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat dicapai. Hal ini yang menjadi latar belakang dari peneliti untuk mencoba menerapkan modifikasi dalam pembelajaran permainan bolavoli *passing* atas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Modifikasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar *Passing* atas Dalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Papar.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin merumuskan suatu masalah yaitu:

1. Apa pengaruh penggunaan modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan modifikasi media pembelajaan terhadap hasil belajar *passing* atas permainan bolavoli?

B. Tujuan Penelitian

Untuk peningkatan kemampuan siswa pada olahraga bolavoli khususnya *passing* atas melalui modifikasi.

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

   Untuk mengetahui cara memodifikasi pembelajaran *passing* atas dalam olahraga bolavoli pada murid sekolah menengah pertama, sehingga guru akan memiliki alternatif dalam memberikan materi yang berguna dalam mengatasi keterbatasan–keterbatasan yang ada.

2. Bagi Siswa

   Mengetahui model pembelajaran yang dimodifikasi khususnya *passing* atas bolavoli.

3. Bagi peneliti

   Hasil penelitian ini digunakan untuk menambah wawasan tentang modifikasi passing atas permainan bolavoli dan hasil penelitian ini akan digunakan untuk penelitia lebih lanjut.

D. Definisi, Asumsi, dan Keterbatasan

1. Definisi

a. Modifikasi Pembelajaran

   Modifikasi pembelajaran adalah pendekatan yang didesain dan disesuaikan kondisi kelas yang mengacu pola kegembiraan dan pembendaharaan gerak agar sukses mengembangkan keterampilan (Soepartono, 2000: 40).

   Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Yoyo, 2000: 1).

b. Media pembelajaran

   Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2007: 4).

c. Hasil belajar.

   Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2010: 5).

   Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 1991: 22). Hasil belajar pendidikan jasmani meliputi aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif. Dalam penelitian ini lebih dititikberatkan pada hasil belajar psikomotor yaitu

keterampilan melakukan *passing* atas bola voli.

d. *Passing* atas.

Passing atas adalah gerakan memainkan bola dengan dua tangan di atas kepala, tepatnya dengan jari-jari telapak tangan (Irsyada, 1999: 24)

2. Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa peserta didik mendapat pembelajaran pendidikan jasmani yang relatif sama.

3. Keterbatasan

Lingkup penelitian ini terbatas pada pengaruh penggunaan modifikasi media pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli (studi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Papar).

.

A. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dimana adanya perlakuan terhadap subyek. Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *Non-Randomized Control Group pre test-post test*.

2. Desain Penelitian

TI	X
TI T2	-
T2	

Keterangan :

T1 : *Pre test*

T2 : *Post test*

_ : Kontrol

X : Perlakuan

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman. Variabel ada dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi (Maksum, 2007: 5).

21

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas : pengaruh penggunaan modifikasi media pembelajaran..
2. Variabel terikat : hasil belajar passing atas bola voli.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya yang akan dikenai generalisasi (Maksum, 2007:7). Populasi merupakan bagian terpenting dalam melakukan penelitian karena digunakan sebagai sarana untuk memperoleh data serta informasi dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Papar, yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa tiap kelas 40. Jadi jumlah keseluruhan siswa adalah 240 siswa, dan ke 6 kelas tersebut mendapatkan jam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang sama.

2. Sampel

Sampel adalah sebagaian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2008: 34). Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan random sampling. Sampel yang diambil terdiri dari 40 siswa. Pemilihan sampel ini berdasarkan pendapat (Arikunto, 2006: 134) jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

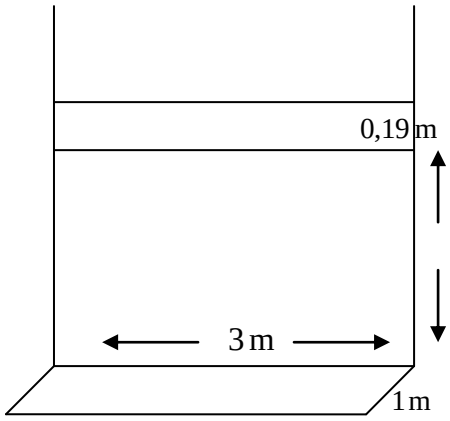
Cara yang digunakan dalam menentukan kelompok pembelajaran *passing* atas dan kelompok pembelajaran bermain peneliti manggunakan cara *Clusster Random Sampling*, dan cara yang digunakan yaitu dengan cara undian, peneliti membuat 2 kertas undian (sesuai dengan jumlah kelas VII yaitu 9 kelas), dari 2 kertas undian

tersebut terdapat kertas untuk kelompok *passing* atas dan kertas untuk kelompok bermain, dari 9 kelas peneliti memanggil 1 perwakilan untuk mengambil undian, dan dari undian tersebut nantinya akan diketahui mana kelompok pembelajaran *passing* atas dan kelompok pembelajaran bermain.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 160). Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah AAHPER *face wall volly test*, (AAHPER 1969; dalam Cox Richard H, 1980 :100-101). (dalam yunus,1992:199).

c.



Gambar 3.1
Sasaran mem-voli ke dinding

Adapun pelaksanaan dari tes *passing* atas ini adalah sebagai berikut:

Tujuan : Untuk mengukur kemampuan dalam memvoli bola ke dinding atau (tembok), dengan menggunakan *passing* atas.

b. Alat/Perlengkapan : Dinding tembok yang halus dan rata dengan lebar garis 2,54 cm (1 inci) dan panjang 1,52 m. (5 kali), dengan tinggi dari 1 lantai 3,35 cm. (11 kaki). Garis-garis vertikal memanjang ke atas dari masing-masing ujung jaring sekitar 1 m, sebuah stop watch, blangko penilaian, alat-alat tulis dan bolavoli setiap stasiun satu buah.

Petugas : Seorang penghitung sekaligus

sebagai pencatat hasil dan seorang *timer*.

d. Petunjuk Pelaksanan : Sama seperti *Braddy wall volley test*.

e. Skor :dihutung jumlah pantulan yang benar selama satu menit, dilakukan tiga kali percobaan. Skor akhir adalah rata-rata dari dua kali percobaan yang terbaik.

f. Obyektivitas : Tak seorangpun melaporkan, namun dianggap tinggi karena sifat tugas.

g. Validitas :Braddy melaporkan koefisien validitas. 86 dengan menggunakan penilaian *judges* dalam kemampuan bermain voli sebagai kritera.

a. Norma penilaian : Terdapat pada tabel b

A.Syarat Uji Hipotesis

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

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak, dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan metode Kolmogorov Smirnov (Ghozali, 2005 : 30).

Dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai *signifikansi* lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan Program *SPSS. 13.0*. diperoleh hasil :

Tabel. 4.3 Hasil Uji Normalitas Data

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data semua kelompok siswa lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa sebaran data dari kelompok eksperimen dan kontrol baik *pre-test* maupun *post-test* adalah dari populasi yang berdistribusi

normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian

.2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah deskripsi data yang ada bersifat homogen atau tidak, maka dapat diketahui dengan cara membandingkan harga F_{hitung} dengan harga F_{tabel}. Dengan kriteria pengujian adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka berarti data tersebut diterima dan merupakan data yang homogen. Dan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka berarti data tersebut ditolak dan merupakan data yang tidak homogen. Berdasarkan hasil perhitungan nilai F_{hitung} yang ada di lampiran maka dapat dibuat tabel

B. Pengujian Hipotesis

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 (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* adalah nilai *pre-test* dan *post-test.* Sedangkan nilai yang digunakan dalam penghitungan uji t *independent* merupakan selisih (beda) dari nilai *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol). dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran).

a. Uji *Paired Sample t Test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) beda rata-rata *passing* atas bolavoli sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menerima modifikasi media pembelajaran pada kelompok eksperimen.

1. Merumuskan hipotesis statistik

Ho : μ = berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes *passing* atas sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan modifikasi media pembelajaran pada siswa kelompok eksperimen.

Ha : $\mu \neq 0$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes *passing* atas sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan modifikasi media pembelajaran pada siswa kelompok eksperimen.

2. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})

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

Derajat bebas pembagi (df) = n - 1 = 40 – 1 = 39

Nilai t_{tabel} = 2,02

3. Nilai statistik t (t_{hitung})

Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,515.

Kriteria pengujian:

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

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

KESUMPULAN DAN DAFTATR PUSTAKA

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengaruh modifikasi media pembelajaran terhadap hasil *passing* atas bolavoli pada siswa SMP Negeri 1 Papar, dapat disimpulkan yaitu:

1. Penggunaan modifikasi media pembelajaran ternyata memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas bolavoli siswa kelas VII SMP Negeri 1 Papar. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar *passing* atas siswa kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol (uji beda rata-rata antar kelompok t hitung 2,432 > 2,00)
2. Pemberian modifikasi media pembelajaran pada siswa kelompok eksperimen ternyata memberikan pengaruh rata-rata peningkatan hasil belajar *passing* atas bolavoli sebesar 22,2%. Hasil uji t menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *passing* atas bolavoli sebelum dan sesudah diberikan modifikasi media pembelajaran pada siswa kelompok eksperimen (t hitung 4,415 > t tabel 2,02).

DAFTAR PUSTAKA

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

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bahagia, Y dan Suherman, A. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Surabaya: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Cahyono, Budi. 2007. *Pass Atas Bola Voli*, (*On Line*), (http://pathflife.blogspot.com/2007/12/pass-atas-bola-voli.html, diakses 1 Oktober 2010).

Husdarta, dan Saputra, Y. M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Poyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan.

Irsyada, Machfud. 2000. *Bola Voli.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik*. Universitas Negeri Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian*. Universitas Negeri Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Martini. 2005. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: Unesa University Press

Muslim, Sribanun.2009. *Supervisi Pendidikan Meningkatkan Kualitas Profesionalisme Guru*.Bandung:Alvabeta.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentana Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Soepartono. 2000. *Prinsip-prinsip dan pengembangan modifikasi cabor*. Jakarata: departemen Pendidikan Nasional.

Soepartono. 2000. *Media pembelajaran*. Jakarata: departemen Pendidikan Nasional.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.* Jakarata: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learnin.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

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