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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

OLEH:

M. CHOTIBUL UMAM
NPM. 11.1.01.09.0267

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

M. CHOTIBUL UMAM
NPM 11.1.01.09.0267

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 : 11 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Sugito, M.Pd	**Drs. Slamet Junaidi, M.Pd**
NIDN. 0004086001	**NIDN. 15066801**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

M. CHOTIBUL UMAM
NPM 11.1.01.09.0267

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 : 28 *Agustus 2015*

Dan Dinyatakan Telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Slamet Junaidi, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Sugito, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

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

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

M. CHOTIBUL UMAM
NPM. 11.1.01.09.0267

FKIP – Penjaskesrek

Dosen Pembimbing I : Drs. Sugito, M.Pd.
Dosen Pembimbing II : Drs. Slamet Junaidi, 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 dengan tahap perkembangannya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terkesan monoton dan hanya dianggap sebagai pendidikan rekreasi bagi peserta didik, dimana berolahraga mereka dapat memperoleh kesenangan, menghilangkan kejenuhan diselah-sela waktu belajar dengan beraneka materi pelajaran di sekolah. Disitulah muncul problem pengalaman menunjukkan 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 audio visual terhadap peningkatan hasil belajar *passing* atas pada permainan bolavoli. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri I Sumenep 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 desikriptif dan komparatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Hasil dari angket *FCE* dapat disimpulkan bahwa: guru yang bagus mampu 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 menunjukkan 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 menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli 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 bolavoli.

Kata kunci : Pembinaan, atlet, Wushu, kota Kediri.

I. LATAR BELAKANG

Belajar adalah proses yang cukup kompleks dalam diri seseorang dalam merubah tingkah lakunya ke arah yang lebih baik. Berbagai persoalan, kondisi, dan situasi sekitarnya merupakan faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar. Interaksi antara individu yang satu dan individu yang lain ataupun individu dengan lingkungannya akan memberikan dampak tersendiri bagi perubahan tingkah laku yang hendak dicapai dalam proses belajar.

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 disampaikan 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.

> Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2007: 15), ”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. Dengan kata lain, media pembelajaran di samping menjadi perantara guru dan siswa dalam memahami materi ajar, juga merangsang pola pikir siswa”.

Penggunaan media audio visual dirasa penting dalam memfasilitasi siswa supaya dapat menerima pelajaran yang disampaikan. Hal ini dibutuhkan mengingat guru tidak selalu berperan sebagai pemateri. Jikalau penyajian materi sudah dapat digantikan oleh media, maka peran guru beralih menjadi fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar (Prihantono, 2006: 4). Sebagai 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.

II. METODE PENELITIAN

Variabel menurut Maksum (2006: 23) adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman. Sedangkan konsep itu sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan statistik kuantitatif deskriptif pada angket *Formative Class Evaluation* (*FCE*) dan lembar evaluasi kelas dikjasor, dan statistik kuantitatif komparatif pada hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli, dimana adanya perlakuan terhadap subyek

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kediri yang mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sedangkan jumlah anggota populasi adalah seluruh subyek kelas VIII SMP Negeri 2 kediri yang terbagi dalam 9 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 312 siswa.

Dalam hal ini sampel diambil secara *cluster sampling*. Menurut Maksum (2007: 34) jika populasi dalam jumlah yang besar dan tidak tersedia daftar anggota dari populasi tersebut, maka *cluster sampling* menjadi pilihan yang tepat. Sampel dipilih dengan cara diundi dengan menuliskan tiap-tiap kelas pada kertas kecil kemudian kertas tersebut dilipat kecil-kecil. Pengundian untuk memilih sampel yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disaksikan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMP Negeri 2 kediri yaitu Bapak Samsul Arifin. Kemudian terpilih kelas VIII-G dengan jumlah 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-E dengan jumlah 39 siswa sebagai kelompok kontrol.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *FCE*, lembar observasi kelas dikjasor yang dilakukan setiap tatap muka pembelajaran dan *American Alliance for*

Health, Physical Education and Recreation (*AAHPER*) *face wall volley test*.

Sebagai usaha mengumpulkan data yang relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode angket adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan untuk diisi atau dijawab oleh responden di bawah pengawasan peneliti. Dalam hal ini angket yang digunakan oleh peneliti berjumlah 9 item pertanyaan yang diberikan kepada 37 siswa kelas VIII-G sebagai kelompok eksperimen, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah mendapat materi teknik dasar *passing* atas bolavoli melalui media audio visual.
2. Tes Passing Atas Bolavoli

   Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka peneliti mengambil sampel 39 siswa dari kelas VIII-E sebagai kelompok kontrol dan 37 siswa kelas VIII-G sebagai kelompok eksperimen yang diberikan materi teknik *passing* atas bolavoli melalui media audio visual. Pengambilan nilai ini dilakukan dengan memvoli ke dinding dengan menggunakan *passing* atas sesuai ketentuan *AAHPER face wall volley test*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dalam penelitian ini akan dibahas penerapan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas pada permainan bolavoli. Pengisian angket *FCE* bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dilihat dari sisi pendapat siswa. Data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil pengisian angket *FCE* yang meliputi tentang hasil, kemauan, metode dan kerjasama pada pembelajaran bolavoli. Data yang disajikan diperoleh dari pengisian angket *FCE* siswa yang dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan .

Pengisian lembar observasi kelas dikjasor akan membahas hasil pengamatan sikap (lembar observasi) dari kegiatan guru dan siswa yang meliputi tugas gerak, feed back, evaluasi, belajar, gerak, kegembiraan, dan kerja sama. Observasi dilakukan oleh tiga orang (observer) pada saat proses pembelajaran berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan, kemudian hasil ketiga observer tersebut dikumpulkan dan dirata-rata untuk mendapatkan kesimpulan.

Sedangkan data yang akan disajikan dalam hasil belajar *passing* atas berupa data yang diperoleh dari hasil tes *passing* atas sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual sesuai

dengan ketentuan *AAHPER face wall volley test*.

Deskripsi Data

1. Data Formative Class Evaluation (FCE)

Deskripsi data ini akan membahas hasil jawaban angket *FCE* yang diberikan pada siswa sebanyak 1 kali pertemuan pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil pengolahan data yang ada pada halaman lampiran, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa dari pendapat siswa, 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 dengan baik, sehingga tercipta suasana yang kondusif dilihat dari siswa melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh, senang, tidak merasa terpaksa, dan siswa belajar dengan giat untuk berhasil melakukan tugas gerak tersebut. Hasil rekapitulasi data selengkapnya ada di halaman lampiran.

1) Hasil (*Result*): siswa laki-laki sebesar 2,73; dan siswa perempuan sebesar 2,94; serta rata-rata keseluruhan siswa sebesar 2,87. Menurut kriteria Takahashi dapat dikategorikan nilai 5 (Sangat Baik).
2) Kemauan (*Volition*): siswa laki-laki sebesar 2,59; dan siswa perempuan sebesar 2,77; serta rata-rata keseluruhan siswa sebesar 2,72. Menurut kriteria Takahashi dapat dikategorikan nilai 4 (Baik).
3) Metode (*Method*): siswa laki-laki sebesar 2,45; dan siswa perempuan sebesar 2,35; serta rata-rata keseluruhan siswa sebesar 2,38. Menurut kriteria Takahashi dapat dikategorikan nilai 3 (Sedang).
4) Kerjasama (*Cooperation*): siswa laki-laki sebesar 1,91; dan siswa perempuan sebesar 2,37; serta rata-rata keseluruhan siswa sebesar 2,23. Menurut kriteria Takahashi dapat dikategorikan nilai 2 (Kurang).
5) Keseluruhan (Total): siswa laki-laki sebesar 2,45; dan siswa perempuan sebesar 2,64; serta rata-rata keseluruhan siswa sebesar 2,59. Menurut kriteria Takahashi dapat dikategorikan nilai 4 (Baik).

2. Data Lembar Observasi Kelas Dikjasor

Hasil pengamatan lembar observasi kelas dikjasor oleh tiga observer pada saat proses pembelajaran berlangsung lebih menekankan pada sikap guru dan siswa terhadap keberhasilan proses pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual pada masing-masing pertemuan. Hasil rekapitulasi data selengkapnya ada di halaman lampiran.

a. Pertemuan I

Hasil pengamatan proses pembelajaran pada pertemuan I sebesar 73,3% masuk dalam kategori cukup.

b. Pertemuan II

Hasil pengamatan proses pembelajaran pada pertemuan II sebesar 71,48% masuk dalam kategori cukup.

c. Pertemuan III

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada pertemuan III sebesar 70,4% masuk dalam kategori cukup.

d. Rata-rata Keseluruhan

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan sebesar 71,73% masuk dalam kategori cukup.

Hasil pengamatan dalam proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan di atas menunjukkan 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

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes *passing* atas pada masing-masing kelompok sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan media audio visual pada permainan bolavoli. Berdasarkan hasil perhitungan manual dan menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (*SPSS*) *for Windows release 13,0* dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil tes *passing* atas pada kelompok eksperimen sebelum penerapan pembelajaran penggunaan media audio visual (*pretest*) permainan bolavoli sebesar 40,9 dengan varians sebesar 62,785; standar deviasi sebesar 7,924, serta nilai terendah 26 dan tertinggi sebesar 60.

Untuk hasil sesudah penerapan pembelajaran penggunaan media audio visual (*posttest*) permainan bolavoli rata-rata yang diperoleh adalah 47,4 dengan varians sebesar 81,294 dan standar deviasi sebesar 9,016 dan untuk nilai terendah dan tertinggi masing-masing adalah 27 dan 65. Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 6,5 dengan varians sebesar 35,146 dan standar deviasi sebesar 5,928 dan untuk nilai beda terendah dan tertinggi masing-masing adalah -12,5 dan 20.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan sebesar 15,9% antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hal ini berarti bahwa penerapan pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan media audio visual dalam permainan bolavoli pada kelompok eksperimen ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif sebesar 15,9%.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 1,1 dengan varians sebesar 74,529 dan standar deviasi sebesar 8,633 dan untuk nilai beda terendah dan tertinggi masing-masing adalah sebesar -33 dan 13. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan sebesar 2,4% antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa penerapan pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli pada kelompok kontrol ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif sebesar 2,4%.

Analisis Data

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 *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol). dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran).

Pembahasan

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembanganya. Oleh karena itu maka perlu diberikan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek belajar yang mana siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran penggunaan 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 indra pendengaran), maka hasil proses

pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal.

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap penyerapan siswa pada pembelajaran *passing* atas dalam permainan bolavoli. Dalam hal ini yang diukur adalah proses pembelajaran dilihat dari sisi pendapat siswa dengan menggunakan angket *FCE*, proses pembelajaran yang dilihat dari sikap guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar evaluasi kelas dikjasor, dan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli.

Pembelajaran permainan bolavoli merupakan salah satu kompetensi dasar yang masuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, oleh karena itu dalam rangka menumbuhkan peningkatan kualitas siswa pada pembelajaran bolavoli diperlukan bentuk-bentuk model pengajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga kemampuan siswa dalam permainan bolavoli menjadi meningkat. Salah satu bentuk teknik dasar dalam olahraga bolavoli adalah *passing* atas. *Passing* atas merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bolavoli dimana bola dimainkan dengan dua tangan di atas kepala, tepatnya dengan jari-jari kedua telapak tangan.

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

1. Hasil analisa deskriptif dilihat dari sisi pendapat siswa dengan menggunakan 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 dengan baik, sehingga tercipta suasana yang kondusif dilihat dari siswa melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh, senang, tidak merasa terpaksa, dan siswa belajar dengan giat untuk berhasil melakukan tugas gerak tersebut.
2. Hasil analisa deskriptif dilihat dari sikap guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi kelas dikjasor dapat disimpulkan bahwa: hasil pengamatan sikap dari guru dan siswa selama tiga kali pertemuan menunjukkan 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 eksperimen 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 berpasangan) dan *uji Independent Sample t–test* (uji beda antar kelompok) didapatkan:
   (a) Kelompok eksperimen nilai nilai t_{hitung} 6,683 > nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain bahwa 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 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan 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 siswa 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 peningkatan hasil belajar *passing* atas, siswa pada permainan bolavoli.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli, dapat disimpulkan yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar *passing* atas dalam permainan bolavoli. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji 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 dari pada 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: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

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

Majid, Abdul, 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

PBVSI, 2005. *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta : FIVB.

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

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

Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.

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

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, Kemenegpora; Jakarta.

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