



Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan *Passing Bawah*

Muhammad Zaenudin^{✉1*}, Ayi Suherman² & Tedi Supriyadi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Correspondence: E-mail: muhzae@upi.edu

ABSTRACTS

Permasalahan yang selalu terjadi pada kegiatan praktek mata pelajaran pendidikan jasmani atau olahraga di sekolah dasar ditemukan masih banyaknya siswa kurang dalam menguasai teknik dasar dalam cabang olahraga tersebut dan peran pendidik khususnya guru olahraga dalam pemanfaatan atau penerapan media berbasis teknologi maupun non teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, ditambah pembelajaran dari tahun sekarang yang mengharuskan kegiatan pemberian pendidikan melalui sistem daring. Hal ini mengefektifkan pembelajaran *online*, akibat virus Covid-19 yang masih melanda. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 1 Tambelang Kota Cirebon. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media audio visual terhadap tingkat keterampilan siswa dalam *passing bawah* bola voli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen (*One group pre-test & post-test*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan *passing bawah* dengan menggunakan media dinding. Hasil tersebut dapat dilihat dari perhitungan data *pretest* dan *posttest*, *P-Value One Sample T-Test* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan *passing bawah* bola voli. Pengaruh media pembelajaran audio visual ini..

How to Cite:

Zaenudin, M., Suherman, A., & Supriyadi, T. (2023) Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan *Passing Bawah*. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 3(1), 19-32

ARTICLE INFO

Article History:

Dikumpulkan 10 Feb 2023

Direvisi 15 Maret 2023

Diterima 8 April 2023

Online 1 Mei 2023

Kata Kunci:

Permainan bol voli,
Keterampilan *Passing Bawah*,
Media Audio Visual,

PENDAHULUAN

Permasalahan yang selalu terjadi pada kegiatan praktek mata pelajaran pendidikan jasmani atau olahraga di sekolah dasar ditemukan masih banyaknya siswa kurang dalam menguasai teknik dasar dalam cabang olahraga tersebut. Selain itu guru-guru dan khususnya guru pendidikan jasmani yang kurang memaksimalkan dan mengabaikan dalam penguasaan dan penggunaan media pembelajaran baik itu bersifat teknologi ataupun non- teknologi dalam aktivitas pembelajaran. Pemberian materi yang tidak menekankan pada penguasaan gerak khusus ini menjadi sebuah kendala siswa dalam memahami dan mencermati setiap gerakan teknik dasar atau gerak dasar yang sempurna akibatnya bola menjadi tidak terarah serta tidak efektif dalam melakukan sebuah permainan/pertandingan dengan baik, akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan dalam pencapaiannya selama mengikuti pembelajaran.

Teknik dasar atau gerak dasar didalam olahraga voli merupakan sebuah keterampilan yang diperlakukan saat beraktivitas gerak bermain yang dimana bersangkutan erat dengan aktivitas pada saat melakukan permainan menggunakan bola. Tentunya teknik dasar ini perlu terus adanya sebuah pembinaan teknik dasar untuk mencapai sebuah keberhasilan.

Pada tujuan pendidikan jasmani dalam kurikulum Sekolah Dasar (2004) diantaranya: (1) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga, (2) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui Penjas, (3) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, (4) mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, dan (5) mampu mengisi waktu luang (Ayi, 2009, hlm. 2). Selain faktor yang ditemukan dilapangan, kurangnya kemampuan menerapkan media pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar dikemukakan oleh Windiyani dan Novita (2018), penerapan media pembelajaran sewaktu proses pembelajaran masih kurang memaksimalkan yang berimbas kepada siswa menjadi cepat bosan dan tidak berselera mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dapat di simpulkan bahwa media memiliki pengaruh yang positif apabila penerapan atau penggunaannya benar, selain itu media juga pentingnya penggunaan media atau alat pembelajaran menjadikan suasana belajar yang tidak membosankan dan tidak memberikan efek jenuh kepada siswa. Pentingnya menggunakan media pada saat proses pembelajaran dikemukakan pada penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwasanya media pembelajaran membuat siswa menjadi gembira, terdorong, dan bersemangat selama kegiatan belajar berlangsung dan sehingga hasil belajar didapat dengan sempurna.

Berdasarkan permasalahan diatas, menunjukkan kurangnya penguasaan melakukan teknik dasar *passing* bawah olahraga bola voli kepada siswa, maka dari itu guru seharusnya mampu membantu siswa dalam pengalaman belajar gerak yang aman dan efektif. Seorang guru olahraga yang memiliki kreatifitas tinggi dapat membuat sesuatu hal baru dalam memodifikasi atau mengemas yang sudah ada akan tapi menyajikannya semanrik mungkin, supaya siswa dapat merasa senang untuk mengikuti pembelajaran olahraga yang diberikan. Pada intinya fokus pendidikan jasmani olahraga adalah pada keterampilan siswa, dimana keterampilan tersebut adalah keterampilan jasmani dan gerak, keterampilan insting otak dalam kemampuan berfikir serta keterampilan pemecahan pada sebuah permasalahan, dan yang terakhir adalah keterampilan emosi dan sosial. Maka dari itu pendidikan perlu benar-benar dipahami, bahwasanya kegiatan belajar mengajar untuk belajar gerak serta berolahraga sangat penting sekali ketimbang hasil. Sementara pengalaman belajar di sekolah yang diberikan oleh guru akan menunjang siswa dalam mencermati, kenapa orang- orang bisa melakukan bergerak serta bagaimana cara melakukan gerakan dengan tanpa rasa takut (aman), berhasil dan mempunyai manfaat (efisien). Menurut Rusli Lutan (2002) bahwa kesuksesan dalam melakukan sebuah kemahiran pada sebuah cabang olahraga, betul-betul dipengaruhi oleh kompetensi seseorang buat menampilkan keterampilan teknik mendasar tersebut. Sehingga solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan dilakukannya penelitian ekperimen, dimana penelitian ekperimen untuk menguji cobakan yang berencana dengan maksud untuk mengetahui kebenaran pada suatu teori.

Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti bereksperimen untuk menguji cobakan sebuah perlakuan dari penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah guna untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* bawah, yang nanti hasil dari penelitian ini bisa dipergunakan sebagai panduan guru olahraga dalam hal meningkatkan keterampilan gerak pada mata pelajaran olahraga.

TEORI

Definisi Permainan Bola Voli

Permainan olahraga voli merupakan olahraga sangat terkenal di Indonesia di lingkungan masyarakat Indonesia sendir permainan bola voli ini sering dipertainkan oleh berbagai elemen-elemen, dari anak kecil, hingga orang tua baik itu laik-laki maupun wanita, tidak hanya dari masyarakat pedesaan masyarakat perkotaanpun sangat menggemari cabang olahraga bola voli. (Muhammad, 2020:32). Pada wilayah perkampungan sendiri permainan ini tidak hanya dilakukan untuk sarana hiburan dan mengisi waktu luang, selain itu juga olahraga ini dilakukan untuk sebuah permainan dan perlombaan atau prestasi, tidak hanya di desa saja perlombaan voli bahkan sudah ketahap internasional. Permainan ini kebanyakan menggunakan area tubuh bagian lengan sebagai pemukul serta bola sebagai objek

pemukulnya. Unsur-unsur yang meliputi gerakan-gerakan dalam permainan bola voli adalah lemparan, ayunan, pukulan dan lompatan (Syaleh, 2017:23).

Definisi Keterampilan *Passing Bawah*

Passing bawah pada olahraga bola voli sebuah rangkaian teknik atau gerakan yang dipergunakan untuk mengoper bola kepada teman atau tim. Keterampilan ini perlu dikuasai oleh siswa ataupun atlet, dikarenakan fungsi dari *passing* itu sendiri adalah menerima bola pertama lawan, sehingga dapat mengumpangkan bola ke teman satu tim, dan menahan serangan/pukulan cepat tim lawan. *Passing* merupakan suatu cara memukul bola dengan kedua pergelangan tangan ditekan sehingga bola lebih rendah dari bahu (H. Hikmat, 2020:211). Menurut Fetrianti Farizal, (2016) bahwasanya ketika akan melakukan praktek gerak mendasar teknik dasar *passing bawah* ada beberapa sikap yang harus dilakukan diantaranya di bagi menjadi 4 sikap yaitu sikap badan, tangan, kaki serta perkenaan lengan pada bola. Dalam melakukan *passing bawah* harus perlunya keseriusan dan mencermati bagian-bagian atau langkah demi langkah yang menjadi dasar melakukan gerakan *passing bawah*.

Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah wujud dari perpaduan adanya bermacam-macam jenis-jenis elemen didalam lingkungan sekitar yang memicu siswa untuk giat belajar (Budiman, 2016:176). Media pembelajaran adalah alat kerja yang bisa dimanfa'atkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Tujuan dari media atau alat untuk belajar itu sendiri adalah alat bantu yang mempunyai manfa'at supaya memperlancar kinerja dari kegiatan pembelajaran disekolah, mengembangkan efektifitas kegiatan pembelajaran, dan memungkinkan peserta didik untuk fokus pada proses (Irnin, 2017:59). Peran media akan terlihat apabila penerapannya selaras dengan esensi tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pengajaran mestinya dibuat sebagai acuan dalam menerapkan sebuah media. Jika diabaikan, media tidak lagi menjadi alat pengajaran, tetapi menjadi penghambat pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Definisi Audio Visual

Audio visual merupakan alat informasi yang memanfaatkan pendengaran telinga serta penglihatan mata. Media audio visual terdiri dari video dan dapat menampilkan gambar bahkan dengan suara (Hafid Hilmi, 2017:329). Sedangkan menurut Saparati dalam Sulfemi (2018:152) menjelaskan bahwa media audio visual merupakan alat yang memiliki gabungan antara unsur bunyi dengan unsur ilustrasi. Media audio visual menyimpan kapabilitas yang sangat baik, sebab didalamnya mencakup kedua bentuk komponen yaitu audio/mendengarkan serta visual/melihat. Penggunaan media ini dalam sistem belajar mengajar sangat berhubungan dengan pembelajaran, yang paling utama adalah bagi siswa yang masih tergolong kurang dalam mencermati pelajaran. Pada hal ini media audio visual bisa diterapkan sebagai alat untuk mempresentasikan sebuah rancangan,

menyederhanakan suatu pesan pembelajaran dan merekomendasikan penjelasan yang lebih nyata, selain itu media audio visual juga dapat mengembangkan pola pikir atau pemahaman siswa karena siswa bukan hanya sekedar untuk mendengarkan lewat telinga akan tetapi bisa juga dalam melihat bahan ajar yang dipertunjukkan dengan lebih bervariasi dan kreatif. Menurut Haryoko dalam Fajar (2020:139) mengatakan audio visual dapat dibedakan menjadi 2 diantaranya sebagai berikut: 1). Audio visual diam yang merupakan sarana dalam proses penampilan berupa sebuah gambar atau urutan gambar dan suara diam seperti slide show); 2) Audio visual gerak yakni sarana dimana pada saat ditampilkan berjenis gambar atau deretan gambar atau kumpulan gambar dan suara menjadi satu dan bergerak seperti video pendek. Media Audio Visual cukup membantu pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Audio visual menyimpan sisi positif yang banyak pada kegiatan pembelajaran, melalui penerapan media tersebut dapat membagikan sebuah wawasan terhadap siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (Fajar, 2020: 139). Semacam media lain, alat/media yang digunakan juga mempunyai kelebihan serta kekurangan. Secara spesifik berikut merupakan kelebihan dengan kekurangan menurut Arsyad dalam Angriani & Maharani, (2019, hlm. 692) Kelebihan yang pertama yaitu media audio visual merupakan sebuah komponen media yang tidak mahal, serta mudah didapat dan dipergunakan. Selanjutnya adalah perekaman yang dapat dipindahkan untuk kebutuhan sendiri agar pesan bisa ditempatkan dengan waktu yang sama. Rekaman acara ataupun konten kursus materi pembelajaran dapat dipergunakan dikemudian hari. Dan kelebihan yang terakhir adalah lebih mudah digunakan. Sedangkan kekurangan dari media audio visual adalah Ketika merekam, apabila pesan/informasi letaknya ditengah pita, termasuk pada radio, makanya sulit ketika mencari keberadaan pesan/informasi itu dan bermacam-macam kecepatan merekam serta sistem kontrol trek audio menyulitkan ketika menjalankan kembali hasil rekaman yang telah dibuat pada saat merekam kembali yang berbeda.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian menggunakan desain penelitian pre-eksperimen (*pre-experimental research*). Dalam rancangan pre-eksperimen, peneliti mengamati satu kelompok utama dan melakukan intervensi didalamnya sepanjang penelitian. Dalam rancangan ini, tidak ada kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen (Windasari, T. S., & Syofyan, H., 2019). Alasan memilih desain penelitian pre-eksperimen karena sesuai dengan judul penelitian yang terdapat *treatment* atau perlakuan didalamnya. Menurut Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019) penelitian eksperimen merupakan sebuah usaha dalam membuktikan

apakah sebuah perlakuan bisa dalam mempengaruhi hasil dari penelitian. Pengaruh disini dinilai dengan melakukan perlakuan yang di pilih pada satu kelompok serta tidak melakukan kepada kelompok lain yang kemudian ditentukannya hasil akhirnya.

Populasi dan Sampel

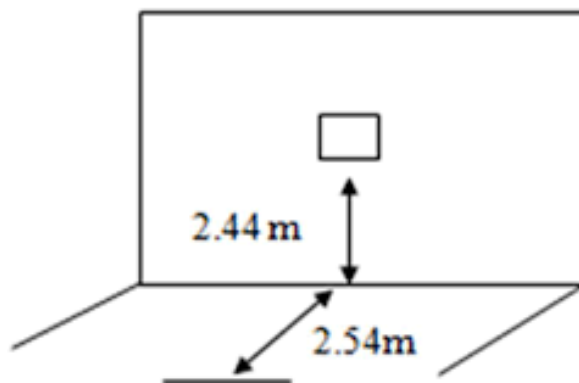
Subyek yang dipakai pada kegiatan penelitian adalah peserta didik kelas VI SDN 1 Tambelang Kec. Karangsembung Kab. Cirebon. Menurut Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019) mengungkapkan bahwa populasi merupakan zona generalisasi terdiri dari objek atau subjek dengan sifat serta karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh peneliti yang bertujuan untuk di pelajari yang selanjutnya ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini yang berjumlah 27 siswa. Menurut (Windasari, T. S., & Syofyan, H., 2019) menjelaskan bahwa sampel merupakan komponen darii sebuah karakteristik yang merupakan sebuah kepunyaan dari populasi. Cara pengambilan sampel dalam penelitian dengan menggunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling*. Cara *purposive sampling* merupakan proses pengambilan sample dengan menentukan kriteria-kriteria yang di tetapkan (Mubarok, 2019). Berikut adalah ukuran standar yang dibutuhkan untuk penetapan sampel diantaranya: 1). Siswa termasuk adalah kelas VI. 2). Siswa yang memiliki nilai belajar *passing* bawah yang kurang dari standar. Sehingga sampel penelian telah ditetapkan berjumlah 20 siswa yang pantas dengan ketentuan tersebut.

Lokasi Penelitian

Kegiatan ini bertempat di SDN Negeri 1 Tambelang yang berada di Jalan Karangsembung-Gebang, Desa Tambelang, Kecamatan Karangsembung, Kabupaten Cirebon. Alasan dalam memilih SDN 1 Tambelang yang dijadikan lokasi penelitian diantaranya karena 1) Lokasi tidak jauh dengan rumah peneliti; 2) Akses jalan ke lokasi terjangkau; 3) Peneliti pernah melakukan kegiatan KKN di SDN 1 Tambelang, sehingga memudahkan untuk perizinan dan mudah untuk mengkondisikan/mengontrol siswa. Selain itu SDN 1 Tambelang belum mempunyai guru PJOK setelah ditinggal guru PJOK pada Desember 2020.

Instrumen Penelitian

Intrumen tes yang dipergunakan sebagai cara pengumpulan data awal (*pre-test*) dan juga data setelah dilakukan *treatmen* (*post-test*) menggunakan teori *Brumbach forearms wall-volley* (tes keterampilan *passing* bawah) (B. Putra, 2014, hlm. 5). Berikut instrument tes *Passing* bawah menurut (Richard, 1980, hlm. 102) memiliki reliabilitas 0,89 dan memiliki validitas sebesar 0,80.



Gambar 1. Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Dalam menentukan proses pengumpulan berkas/data penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan *pre-test* serta *post-test* yang ditujukan terhadap sample yang merupakan siswa kelas VI SDN 1 Tambelang untuk mendapatkan data yang selanjutnya hasil tersebut akan diolah. Pengambilan data ini memakai sebuah tes keterampilan *passing* bawah lewat media dinding yang diambil paska awal mula sebelum dilakukannya suatu perlakuan (*pre-test*) selanjutnya setelah dilakukannya perlakuan (*post-test*).

Teknik Analisis Data

Penggunaan pada tahap analisis data pada penelitian ini yaitu memakai tes statistik inferensial yang merupakan bagian statistik yang menjelaskan cara menganalisis dan memperkirakan data statistik inferensial dan mengambil sebuah kesimpulan mengenai populasi bersumber dari data prediktif, masalah yang lebih besar pada fenomena, atau subset data (sampel) diambil secara acak dari populasi. Aktivitas statistik melibatkan pengujian hipotesis, memperkirakan (estimating) pengambilan keputusan. Ruang lingkup pembahasan statistik inferensial meliputi analisis korelasi, pengujian mean, regresi linier sederhana, analisis varians, dan analisis kovarians (Qomari, R., 2009). Berikut langkah-langkah untuk pengolahan data dan analisis data:

Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini digunakan sebagai cara dalam membuktikan bahwa uji statistik yang dilakukan itu merupakan sebuah analisa data berikutnya. Pengujian analisis pertama adalah uji normalitas, uji disini yang dipakai pada penelitian adalah dengan uji *Shapiro-Wilk*, dimana pengujian tersebut tergolong kepada sample yang memiliki sebuah skala yang kecil yakni sample yang kurang dari 50. Pada penelitian ini memakai ketetapan pengujian dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) yang dilandaskan pada $P\text{-value} \geq \alpha$. Adapun ketentuannya adalah H_0 diterima apabila $P\text{-value} \geq \alpha$, H_0 ditolak jika $P\text{-value} < \alpha$. Perhitungan normalitas dapat pula

dilihat dari thitung dan ttabel α (0,05) yang diperoleh dari tabel *Shapiro-Wilk* dengan jumlah sampel n . Dalam pemeriksaan uji normalitas terhadap data ini digunakan untuk menentukan apakah data yang diteliti bersifat normal atau tidak normal. Berikut merupakan sebuah hipotesis yang diuji yaitu:

H_0 = Data berasal dari sample berdistribusi dinyatakan normal

H_1 = Data berasal dari sample berdistribusi dinyatakan tidak normal

Uji Homogenitas

Pengujian statistik selanjutnya adalah pengujian homogenitas, uji tersebut bertujuan untuk mendapattii apakah sekelompok data yang sudah didapat berdasarkan populasi yang mempunyai varians yang sama atau tidak (Imran, 2019). Berikut merupakan spesifikasi dari pengujian homogenitas sesudah dilakukannya pengujian normalitas dengan data dinyatakan normal.

- a. Apabila data tersebut berdistribusi normal, oleh karena itu pengujian statistiknya memakai pengujian *Levene's* dengan mempergunakan bantuan aplikasi *SPSS 22.0* pada laptop.
- b. Apabila pengujian statistiknya berdistribusi tidak normal menggunakan pengujian *Chi-Square* dengan bantuan *software SPSS 22.0* pada leptop.

Berikut adalah perumusan dugaan yang digunakan pada uji homogenitas varians kelompok: Jika $P\text{-value} < \alpha$ maka ditolak maka data mempunyai varians yang homogen.

Jika $P\text{-value} > \alpha$ maka diterima maka data mempunyai varians yang tidak homogen. Ketentuan yang menjadi landasan terhadap pengujian homogenitas dengan tingkatan signifikansi ($\alpha = 0,05$) adalah:

- a. Jika $\text{Sig} < (\alpha = 0,05)$, maka H_0 ditolak.
- b. Jika $\text{Sig} \geq (\alpha = 0,05)$, maka H_0 diterima.

Uji Hipotesis

Dalam melakukan uji ini untuk melihat peningkatan beda rata-rata antara awal tes dan akhir tes sesudah diberikannya *treatmen*. $\alpha=0,05$, jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka terdapat peningkatan pengaruh yang signifikan pada penggunaan audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah denga hipotesis nol H_0 ditolak dan H_1 diterima, sebaliknya apabila nilainya $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dalam melakukan uji beda rata-rata peneliti memakai pengujian T dengan mempergunakan uji (*Paired Sample T-test*) dengan berbantu dengan *software SPSS 20.0* pada laptop. Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 : tidak terdapat peningkatan signifikan pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan passing bawah.

H_1 : terdapat peningkatan signifikan pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan passing bawah.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan passing bawah, maka dilakukan perhitungan statistik dengan menggunakan Koefisien Determinasi (Kd) adapun rumus dari koefisien determinasi sebagai berikut.

$$Kd=r^2 \times 100\%$$

Kd= Koefisien determinasi

r^2 = Nilai koefisien Korelasi

HASIL

Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan pada saat awal tes serta pada akhir tes pada kelompok yang sedang diteliti. Hal tersebut digunakan guna melihat serta mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, kemudian penerapan analisis statistik dapat ditentukan. Tabel dibawah ini adalah hasil dari penghitungan pengujian normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.150	20	.200*	.937	20	.212
Posttest	.183	20	.077	.928	20	.140

* This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Dapat diketahui pada table 1 bahwasanya hasil uji normalitas pada data awal tes mempunyai *P-value (sig)* sebesar 0.212. Dengan ini, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) data awal tes lebih tinggi nilainya dari $\alpha = 0,05$. Kemudian data yang bersumber dari sampel dengan klasifikasi bedistribusi normal diterima. Jadi, data awal *pretest* berdistribusi normal. Sementara hasil besaran dari pengujian normalitas pada akhir tes mempunyai *P-value (sig)* sebesar 0.140. Dengan kata lain, pada pengujian normalitas (*Shapiro-Wilk*) *post-test* bernilai lebih tinggi

nilainya dari $\alpha = 0,05$, yang kemudian data yang bersumber dari sampel mempunyai klasifikasi dengan berdistribusi normal di terima, dan data terakhir pada *post-test* bersifat distribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah dilakukannya pengujian normalitas langkah berikutnya adalah melakukan pengujian homogenitas. Uji ini dilakukan bertujuan untuk melihat data itu bersifat varians antar kedua hasil tes, yaitu data tes awal (*pretest*) dengan data tes akhir (*posttest*). Hasil penghitungan uji homogenitas data tertera pada table 2 , berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Nilai Siswa	df1	df2	Sig.
Levene Statistic			
.482	1	38	.492

Berdasarkan hasil pada tabel 2 dapat dilihat hasil dari pengujian homogenitas data awal mempunyai nilai signifikan senilai 0.492. Hal itu menunjukkan bahwasanya nilainya sig lebih tinggi dari $\alpha = 0,05$, yang kemudian H_0 yang menerangkan bahwanya tidak didapati sebuah perbedaan varians antar keduanya, hasil data awal tes dengan akhir tes dapat diterima. Selanjutnya pada data awal dengan akhir tes yaitu bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian normalitas dengan pengujian homogenitas, alangkah berikutnya adalah melakukan pengujian beda rata-rata. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapati peningkatan rata-rata dari sebuah data akhir hasil *pretest* serta *posttest* sesudah dilakukannya sebuah treatment.

Dalam penghitungan uji beda rata-rata ini memakai uji T (*Paired Sample T-Test*) dengan berasumsi bahwa dari kedua data tersebut varians serta bersifat homogen (*Equal Variance assumed*) karena data akhir pada kedua waktu awal tes dan akhir tes berdistribusi normal. Tabel dibawah ini merupakan hasil dari penghitungan pengujian uji T.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Pair 1	Pretest-Posttest	-12.500	1.469	.328	Lower -13.188	Upper -11.812	-38.055	19	.000

Berdasarkan tabel 3 bahwasanya hasil sebuah penghitungan uji beda rata-rata menggunakan uji T yaitu (*Paired Sample T-Test*) maka ketentuan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga memperoleh H_0 yang menyatakan tidak terdapat peningkatan signifikansi pengaruh pada penggunaan media audio visual kepada keterampilan *passing* bawah ditolak. Karena hasil menunjukkan 0.000 yang dapat diartikan dengan nilai dari *P-value* (sig) ≤ 0.05 . jadi, artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah.

Hal ini berarti sangat berpengaruh secara signifikan melalui pengaruh penerapan audio visual terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah.

Berikut merupakan hasil penghitungan statistika manual menggunakan uji regresi (*regresion test*) untuk mengetahui berapa besar pengaruh pada penerapan audio visual terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah. Menurut Riduwan (2003) bahwasanya pengujian regresi memiliki manfa'atnya yaitu sebagai meramalkan (memprediksi) variabel terikat (Y) bila variabel bebas (X) diketahui. Rumus penghitungan uji regresi menggunakan penghitungan manual adalah sebagai berikut.

$$KD = R \text{ Square} \times 100$$

Tabel 4. Uji Regresi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.977 ^a	.954	.953	1.374

a. Predictors: (Constant) Jenis Tes

Hasil pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai R adalah sebagai tanda sebuah nilai yang koefisien korelasi, yang sebesar 0,977. Dari hasil tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) senilai 0,954 dimana nilai tersebut mempunyai pengertian bahwasanya pengaruh variabel bebas atas variabel terikat dengan bernilai senilai $R \text{ Square} \times 100 = 95,4\%$. Jadi, pengaruh dari penerapan audio visual atas peningkatan keterampilan *passing* bawah olahraga bola voli sebesar 95,4

DISKUSI

Pembahasan dilakukan dengan cara menafsirkan sebuah data hasil yang sudah didapat sebelumnya pada hasil kegiatan penelitian ini. Berdasarkan perolehan atau penemuan serta analisis data hal tersebut memberikan pernyataan bahwasanya H_1 yang di peroleh berarti

terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan kepada penggunaan audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah. Setelah dilakukannya analisis pengolahan data maka rata-rata pada *pretest* yaitu 14.00 dengan sesudah dilakukannya perlakuan dengan mempergunakan media pembelajaran lewat audio visual dengan sedikit tambahan latihan *passing* bawah (agar peserta tidak merasa bosan) maka saat *posttest* mendapatkan rata-rata waktu 26.50. Sehingga terlihat peningkatan secara signifikan.

Untuk membenarkan kevaliditasan dugaan sementara (hipotesis) pada penelitian maka dari itu dilakukannya sebuah pengujian memakai *Paired Sample Test* Adapun perolehan yang sudah di dapat pada proses penghitungan sebuah data awal tes dengan akhir tes didapati *P-value* pada *2-tailed* sebesar 0.000 yang artinya perolehan tersebut terbilang kurang dari 0.05 dapat dinyatakan bahwasanya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian setelah didapati pengaruh yang signifikansi pada penerapan audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah dan selanjutnya dilakukan pengujian regresi secara manual untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan audio visual atas keterampilan *passing* bawah menunjukkan sebesar 95,4%. Karena dalam pemberian treatment atau pada saat menerapkan media pembelajaran audio visual siswa sangat antusias dan mudah dalam memahami materi, sehingga pada setiap pemberian treatment atau latihan peserta sangat kondusif melakukan dengan sungguh-sungguh dan merasa senang.

Pada proses setiap latihan nya peserta semakin terlihat peningkatannya. Keterampilan *passing* meningkat terlihat dibuktikan dengan fakta dilapangan yang berlangsung selama 12 pertemuan. Peningkatan seperti sikap badan, sikap tangan, posisi perkenaan bola dan memukul jauh lebih baik dari sebelumnya. Jadi, dibandingkan dengan pengamatan awal pada saat observasi sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual peserta sangat terlihat sikap badan, kaki, tangan, posisi perkenaan bola dan pukulan yang kurang memuaskan perihal demikian diakibatkan pada ketidak adanya pemakaian atau penerapan media pembelajaran sebagai media penunjang untuk mengembangkan keterampilan *passing* bawah. Bersumber pada perolehan penghitungan analisis yang telah dilakukan hal tersebut bisa disimpulkan bahwasanya penerapan media pembelajaran audio visual teruji efektif dengan memiliki pengaruh dengan maksud untuk mengembangkan keterampilan *passing* bawah, dengan demikian maka audio visual dapat membantu peserta didik kelas VI SDN 1 Tambelang sebagai cara mengembangkan kemahiran pada keterampilan *passing* bawah.

KESIMPULAN

Kesimpulan adalah sebuah jawaban yang timbul setelah adanya masalah pada penelitian yang dilaksanakan. Berlandaskan pada perolehan hasil penghitungan atau pengolahan atas data-data yang sudah diuji setelah dilaksanakannya penelitian dengan analisis data tentang

pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap keterampilan passing bawah pada peserta didik kelas VI SDN 1 Tambelang seperti pada rumusan masalah yang pertama yaitu ingin mengetahui terdapat pengaruh atau tidak penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah dan hasilnya bahwa didapati pengaruh dengan signifikan yang di sebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan ini menyatakan *pretest* berbeda dengan *posttest*. Sebab itu perolehan yang didapati dengan nilai *2-tailed* senilai 0.000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Pada rumusan masalah yang kedua yaitu seberapa besar pengaruh media audio visual terhadap keterampilan *passing* bawah, maka untuk mengetahuinya peneliti melakukan uji regresi agar mendapatkan hasil besar pengaruh penerapan media audio visual ini yang menunjukkan sebesar 95,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145–167.
- Astuti Dwi Agustina Irian, S. A. R. dan D. L. S. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada materi sifat koligatif larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177.
- Fajar, D. A. (2020). Penggunaan media visual dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1.
- Fetrianti Farizal, S. (2016). Upaya meningkatkan keterampilan passing bawah bolavoli menggunakan metode bermain. *Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 50–62.
- Hafid Hilmi, A. (2017). Penerapan audio visual terhadap hasil shooting pada permainan futsal (studi penelitian pada peserta ekstrakurikuler futsal Sma Negeri 1 Krembung Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 327–332.
- Muhammad. (2021). Hubungan antara tingkat kesegaran jasmani dengan keterampilan tehnik bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 32–40.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
- Qomari, R. (2009). Teknik penelusuran analisis data kuantitatif dalam penelitian kependidikan. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 527-539.
- Sahabuddin, S., Hakim, H., & Syahrudin, S. (2020). Meningkatkan keterampilan proses passing bawah bolavoli melalui pembelajaran kooperatif. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 204-217.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ips. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 151–158.

Muhammad Zaenudin, Ayi Suherman & Tedi Supriyadi,

Syaleh, M. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar servis atas bola voli melalui media pembelajaran lempar pukul bola kertas pada siswa kelas vii Smp. *Jurnal Prestasi*, 1(1), 23–30.

Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar ipa siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12.