

PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH PADA PERMAINAN BOLA VOLI MEALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 6 PALOPO

Milda Dade DG. Gio Bariuekulla

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Palopo Tahun 2020

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo melalui penerapan audio visual. dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebaian dari populasi yang diambil, yaitu Siswa Kelas VII.A SMPN 6 Palopo sebanyak 28 orang. Motede analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas pada Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mengalami perubahan yang signifikan di karenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan daripada sebelumnya. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan melalui model pembelajaran audio visual pada materi passing bawah pada permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo di masa pandemic ini.

Kata kunci : *Audio Visual, Passing Bawah Bola Voli*

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an increase in the results of learning volleyball passing under the class VIII students of SMP Negeri 6 Palopo City through the application of audio visuals. The samples used in this study were part of the population taken, namely 28 students of Class VII.A SMPN 6 Palopo. The data analysis motivation used is qualitative and quantitative analysis. Classroom action research on class VIII students of SMP Negeri 6 Palopo City was carried out in two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. Based on the research that has been done, it can be concluded that based on the data above shows that the learning outcomes of students in cycle I have not experienced significant changes because they have not reached the success indicators or KKM contained in the lesson plans, in cycle II have experienced significant changes than previous. The results of the study concluded that learning Physical Education, Sports and Health through an audio-visual learning model on passing under material in volleyball games can

improve the learning outcomes of class VIII students of SMP Negeri 6 Palopo City during this pandemic.

Keywords : *Audio Visual, Passing Under Volleyball*

PENDAHULUAN

Diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 mengharuskan guru, melaksanakan WFH (*work from home*) dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kondisi kegiatan pengajaran yang tiba-tiba berubah drastis ini menjadi tantangan bagi guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), agar sasaran dan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat tercapai. Meskipun melalui surat edaran Mendikbud no 4 Tahun 2020 terkait panduan pembelajaran dirumah selama masa pandemic mengharuskan guru untuk tidak membebani peserta didik melalui tuntutan capaian kurikulum sebagai syarat kenaikan kelas.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari siswa dimasa sekarang ini, karna dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan praktek olahraga siswa dapat membentengi diri salahsatunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas) untuk mencegah corona virus. Dengan olahraga teratur menjadi salhsatu cara untuk menjaga kesehatan.

Namun pola pembelajaran dirumah pastinya memiliki tantangan tersendiri terutama untuk guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah tentunya harus mampu untuk meningkatkan tarap kebugaran siswa, keterampilan motorik dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga materi pelajaran harus disusun ulang secara seksama agar pengalaman belajar pendidikan jasmani didapatkan oleh siswa/siswi, namun diseusikan dengan kemampuan melaksanakan pembelajran siswa di rumah.

Jika guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak dapat beradaptasi dengan cepat dalam menindaklanjuti rintangan tersebut, prestasi akademik siswa sudah pasti akan terpengaruh bahkan kekhawatiran para ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan ancaman ‘kekurangan gerak’ yang dapat menimbulkan masalah kebugaran dan berbagai macam penyakit pun akan mendera anak-anak kita karan sistim imun yang lemah. Tanggung jawab dan peran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan benar-benar diuji di masa pandemi ini, apakah guru pendidikan jasmani olahraga

dan kesehatan sebagai tenaga profesional dapat menjawab tantangan ini.

Dalam menjawab tantangan ini, perlu kiranya kita kembali memahami bahwa cakupan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sangat luas, memungkinkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilakukan di mana saja, artinya tidak terbatas baik tempat maupun sarana prasarana yang memadai. Siapa saja bisa ikut terlibat berperan serta memberikan pendidikan jasmani. Orang tua di rumah misalnya, dapat memberikan petunjuk cara bermain bulutangkis dengan baik dan benar. Hal ini harus betul-betul menjadi tugas bagi seluruh pemerhati pendidikan jasmani dan terutama bagi guru pendidikan jasmani untuk bekerjasama mensosialisasikan dan mengupayakan jalan keluar dari tantangan dimasa pandemi yang kita hadapi demi keberhasilan program pendidikan jasmani. Namun beruntung bagi kami guru SMPN Negeri 6 Palopo karena kendala-kendala pembelajaran jarak jauh tidak terlalu menjadi penghambat bagi guru pendidikan jasmani serta peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara kreatif. Nyatanya, ide-ide pembelajaran kreatif bermunculan selama masa pandemi Covid-19. Jarak yang dianggap sebagai kendala justru menjadi

pemantik kreativitas dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa kelas VII SMPN 6 Palopo, bahwa masih ada beberapa siswa yang nilai pendidikan jasmani khususnya pada pengambilan nilai praktek Passing Bawah pada permainan Bola Voli berada di bawah rata-rata yaitu 75. Hanya sebagian siswa kelas VII SMPN 6 Palopo yang berhasil lulus dalam praktek Passing Bawah pada permainan Bola Voli. Hal ini berarti guru harus meningkatkan atau mengembangkan materi serta penggunaan metode-metode dalam pelajaran Passing Bawah pada permainan Bola Voli.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dirumuskan masalah adalah Apakah ada peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 6 Kota Palopo melalui penerapan audio visual?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu mengenai kemampuan passing bawah pada permainan bola voli siswa melalui media audio visual artinya dalam penelitian ini peneliti hanya ingin menggambarkan kemampuan atau

tingkat kemampuan passing bawah pada permainan bola voli siswa melalui media audio visual pada saat penelitian berlangsung tanpa pengujian hipotesis. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *classroom action research*. Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Sampel dalam penelitian ini adalah sebaian dari populasi yang diambil, yaitu Siswa Kelas VIII.A SMPN 6 Palopo sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya tindakan yang dilakukan oleh guru. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari tindakan yang dilakukan oleh guru. Teknik analisis data

dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Pada tahap perencanaan pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Ternyata hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga peneliti memikirkan metode apa yang cocok untuk diterapkan.

Setelah dilakukan pembelajaran audio visual pada siklus I, mulai menunjukkan kemajuan atau peningkatan hasil belajar pada materi passing bawah pada permainan bola voli meskipun belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan baik pendidik dan peserta didik belum terbiasa dengan metode audio visual. Sebagian besar peserta didik masih kaku atau kurang terbiasa dalam melakukan pembelajaran.

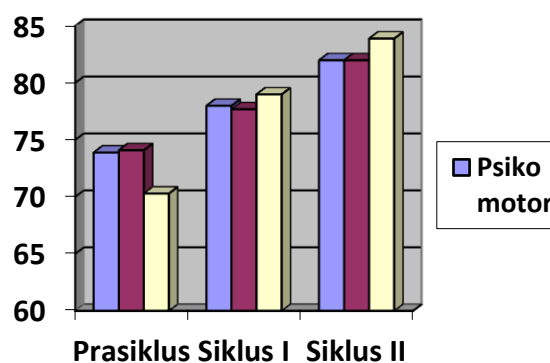
Pada pelaksanaan siklus II, peserta didik dan pendidik sudah mulai terbiasa dengan metode audio visual, sebagian besar peserta didik mulai aktif dalam keterlibatan proses belajar mengajar melalui audio visual. Setelah tiga tahap mulai dari perencanaan, siklus I, dan siklus II selesai dilaksanakan, maka diperoleh data sebagai berikut:

a. Perolehan Nilai Peserta Didik

Pada tahap prasiklus, nilai terendah peserta didik dalam aspek psikomotor, afektif dan kognitif 80. Diperoleh nilai rata-rata prasiklus untuk psikomotorik siswa 73,9, nilai kognitif siswa 74,1 dan nilai afektif yaitu 70,3. Setelah siklus I nilai rata-rata psikomotor siswa meningkat menjadi 78, nilai kognitif juga meningkat menjadi 77,7 dan nilai afektifnya juga meningkat menjadi 79. Setelah siklus II juga terjadi peningkatan yang signifikan dimana nilai rata-rata untuk psikomotorik yaitu 82, peningkatan juga terjadi untuk nilai kognitif siswa menjadi 82 dan juga terjadi peningkatan afektif siswa menjadi 83,9. Perbandingan perolehan nilai tahap dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut :

No	Pertemuan	Aspek – aspek yang dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
		Psikomotorik	Afektif	Kognitif	
1	Prasiklus	73,9	74,1	70,3	72,7
2	Siklus I	78	77,7	79	78,2
3	Siklus II	82	82	83,9	82

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mengalami perubahan yang signifikan di karenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan daripada sebelumnya.

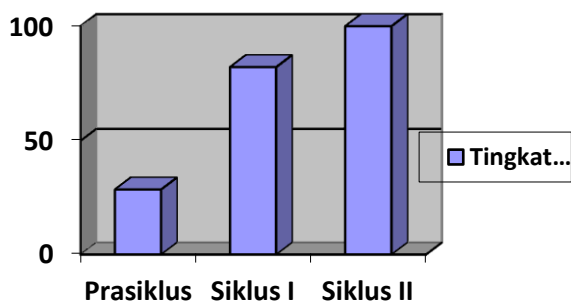


Gambar 4.1 Diagram batang skor Psikomotor, Apektif dan Kognitif

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat presentase kelulusan mulai dari tahap prasiklusi, siklus I dan tahap Siklus II, dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut :

Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Presentase Kelulusan (%)	28,57	82,14	100

PENUTUP



Gambar 4.2 Diagram Presentase Kelulusan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan digram batang diatas dapat dilihat bahwa, diperoleh presentase jumlah siswa yang tuntas pada materi passing bawah pada permainan bola voli dengan metode audio visual yaitu pada tahap prasiklus dengan presentase 28,57% dengan jumlah siswa 28 orang yang tidak tuntas 20 orang dan yang tutas hanya 8 orang sebanyak . Setelah siklus I presentase siswa yang tuntas meningkat signifikan menjadi 82,14% dengan jumlah siswa 28 orang yang tidak tuntas hanya 5 orang dan yang tuntas 23 siswa. Setelah siklus II juga terjadi peningkatan yang signifikan dimana presentase nilai tuntas siswa menjadi 100% di tahap siklus II ini semua siswa tuntas dalam penilaian yakni nilai siswa sudah berada diatas nilai KKM yaitu 75.

Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan melalui model pembelajaran audio visual pada materi passing bawah pada permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 6 Kota Palopo di masa pandemic ini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran penjas menggunakan model pembelajaran audio visual guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti memberikan saran untuk pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran audio visual sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di masa pandemic Covid-19, karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajarnya, selain pada penilaian kognitif tetapi juga pada penilaian afektif.

3. Bagi Sekolah

Model pembelajaran audio visual di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran penjas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bani Tri Umboro. (2009). *Tingkat Ketrampilan Bermain Bolavoli Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pundong Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Erwin Hendrajaya. (2014). *Pengembangan Media Belajar Berbasis Adobe Flash CS3 Materi Atletik Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Compact Disk (CD) Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Husdarta. (2010). *Sejarah dan filsafat olahraga*. Bandung: ALFABETA.
- Mikanda Ramani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas.
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA*. Tesis. PPs-UNY.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka.
- Nusa Putra. (2011). *Research and Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahajeng Kartika Sari. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog*. Skripsi.
- Smaldino Sharon, dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: KENCANA Prenada media group.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

