

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

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 salahsatu 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 pembelajaran 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.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran ecara tatap muka dikelas menjadi pembelajaran daring (Mastuti, dkk, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan hasil belajar pembelajaran daring lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (Nira Radita, dkk, 2018; Means, dkk, 2013), sedangkan penelitian yang lain menyebutkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran tatap muka lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran daring (Al-Qahtani & Higgins, 2013). Secara teknis dalam pembelajaran daring perangkat pendukung seperti gawai dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan siswa (Simanihuruk, dkk, 2019). Dengan bantuan perangkat pendukung tersebut dapat memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan. Media pembelajaran yang tersedia secara online sangat beragam dan senantiasa berkembang. Keberadaan media tersebut sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas tanpa disibukkan dengan kegiatan membuat media itu

sendiri. Guru dapat memanfaatkan aplikasi video pengajaran yang menampilkan wajah guru sehingga lebih efektif dalam penyampaian informasi ke siswa daripada sekedar narasi informasi. Guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana evaluasi penilaian di akhir pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah khususnya SMP Negeri 6 Kota Palopo, dirasa masih belum optimal karena diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 mengharuskan guru, melaksanakan WFH (*work from home*) dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Oleh karena itu diperlukan upaya-upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti guru yang menguasai materi pelajaran, pemilihan metode dan gaya mengajar yang tepat, pengadaan dan penggunaan media yang memenuhi syarat. Pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 6 Kota Palopo, diharapkan gurunya dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa secara maksimal, hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti penggunaan media audio visual yang tepat. Melalui media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran Bola Voli terutama pada materi passing bawah Bola Voli diharapkan akan dapat berjalan lebih optimal. Hambatan

dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini diharapkan akan dapat diatasi. Salah satu media pengajaran peneliti anggap sesuai dalam proses pembelajaran passing bawah yaitu dengan menggunakan media audio visual. Penggunaan media ini akan membantu siswa dalam memahami passing bawah Bola Voli karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami passing bawah Bola Voli melalui keterangan –keterangan guru dibantu dengan petunjuk berupa gambar-gambar bergerak serta video yang baik tanpa harus bertatap langsung dengan guru mata pelajaran. Setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui tes.

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.

Pada kenyataannya hal tersebut belum terlaksana secara optimal, padahal seharusnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani dimasa pandemi ini, guru harus mampu menjabarkan tujuan dan materi pelajaran. Kemampuan profesional seorang guru meliputi kemampuan merencanakan, pengembangan tujuan materi, penggunaan metode, alat-alat bantu dan penilaian serta alokasi waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang

dibutuhkan telah tersedia, karena pada intinya setiap anak usia SMP sangat gemar bermain dengan dunia nyata yang secara langsung dinikmati. Tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai dikarenakan saat ini kita masih berada di masa pandemi maka akan sulit pendidikan jasmani dapat berhasil, jika pendidikan jasmani tidak berhasil maka akan mempengaruhi keberhasilan pendidikan secara menyeluruh, karena dunia pendidikan Mengajar pendidikan jasmani di SMP diperlukan teknik-teknik tertentu agar materi pembelajaran dapat sampai kepada siswa. Dalam situasi ini maka gaya mengajar merupakan salah satu cara untuk mengatasi hambatan yang ada dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Gaya mengajar merupakan salah satu faktor penunjang dan penentu kesuksesan dalam mengajar, dan ini ciri dari kompetensi profesi yang melekat dalam setiap penampilan guru pendidikan jasmani. Atas dasar inilah penulis bermaksud menerapkan salah satu gaya mengajar yaitu gaya mengajar latihan yang dikembangkan oleh guru pendidikan jasmani khususnya pada siswa Kelas VIII SMP SMP Negeri 6 Kota Palopo dalam mengajarkan bola voli teknik passing bawah di dapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian Peningkatan Hasil Penelitian *Passing Bawah* Dalam Permainan Bola *Volly* Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIIIA SMN 6 Palopo.

## **1.2 Rumusan masalah**

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?

### **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 6 Kota Palopo melalui penerapan audio visual.

### **1.4 Manfaat penelitian**

Adapun beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Sebagai bahan pembelajaran untuk mengukur kualitas diri yang didapat dari pembelajaran selama mengikuti pelajaran perkuliahan di kampus.

b. Bagi akademi

Sebagai tambahan informasi dan disiplin ilmu, menambah khazanah ilmu pengetahuan, serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

c. Bagi SMP Negeri 6 Kota Palopo

Di harapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapinya sehingga mampu mengembangkan cara mengajar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Pengembangan**

Dikemukakan oleh Putra (2011: 72), pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.

Menurut Hamid (2013) pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan



substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar dalam Afrilianasari, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan pembelajaran adalah kegiatan penelitian yang dirancang secara sistematis melalui proses tertentu untuk menciptakan atau mengembangkan suatu pembelajaran, baik media pembelajaran atau alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Produk tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada proses pembelajaran.

### **2.1.2 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pada dasarnya, Pendidikan jasmani adalah salah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional

Menurut Nixom dan Corenz (dalam Safari, 2013) bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut. Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak.

Sedangkan menurut Bucher (dalam Safari, 2013) kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani *physical* dan pendidikan *education*.

Menurut Mulyanto (2014) bahwa pendidikan jasmani, gerak dasar, kemampuan fisik dasar dan kemampuan gerak perceptual. Dengan kata lain pendidikan jasmani merupakan kondisi dari seorang manusia yang tidak bisa terpisahkan antara jasmani dan rohani.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat psikis atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberikan kontribusi terhadap kehidupan individu.

Pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia.

Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut berkembang, baik langsung maupun secara tidak langsung.

## **2.2 Bola voli**

Permainan dan olahraga bolavoli termasuk permainan yang dimainkan secara berkelompok sehingga menjadi sarana yang ideal untuk membelajarkan diri mengembangkan ketajaman cara bekerja sama yang baik, cara mengelola kecerdasan emosi, cara menghormati dan menghargai teman sendiri dan tim lawan, cara mengasah kompetensi untuk diri sendiri dan kompetensi dengan orang lain dalam satu tim dan juga dengan lawan tim dimana ini merupakan media membangun karakter pribadi yang berkualitas melalui bermaian dan permainan.

Nuril (2007:19) mengemukakan bahwa permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks dan tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Permainan bola voli dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan dengan dipisahkan oleh sebuah jarring ditengah lapangan dan setiap regu terdiri dari 6 orang yang dibatasi setiap satu setnya terdiri dari 25 poin dengan sistem rally point dan dipimpin oleh dua orang wasit. Dalam permainan bola voli diterapkan taktik individu dan beregu. Taktik individu adalah usaha seseorang dalam bertahan atau menyerang untuk memenangkan permainan. Taktik individu

dapat dilakukan pada saat melakukan servis, dan menerima servis, melakukan setup, melakukan smash atau melakukan bendungan (Masher 2010:110).

Pada awal penemuannya, olahraga permainan volley ball ini diberi nama Mintonette. Olahraga Mintonette ini pertama kali ditemukan oleh seorang Instruktur pendidikan jasmani (Director of Physical Education) yang bernama William G. Morgan di YMCA pada tanggal 9 Februari 1895, di Holyoke, Massachusetts (Amerika Serikat). William G. Morgan dilahirkan di Lockport, New York pada tahun 1870, dan meninggal pada tahun 1942. Setelah bertemu dengan James Naismith (seorang pencipta olahraga bola basket yang lahir pada tanggal 6 November 1861, dan meninggal pada tanggal 28 November 1939), Morgan menciptakan sebuah olahraga baru yang bernama Mintonette. Sama halnya dengan James Naismith, William G. Morgan juga mendedikasikan hidupnya sebagai seorang instruktur pendidikan jasmani. William G. Morgan yang juga merupakan lulusan Springfield College of YMCA, menciptakan permainan Mintonette ini empat tahun setelah diciptakannya olahraga permainan basketball oleh James Naismith. Olahraga permainan Mintonette sebenarnya merupakan sebuah permainan yang diciptakan dengan mengkombinasikan beberapa jenis permainan. Tepatnya, permainan Mintonette diciptakan dengan mengadopsi empat macam karakter olahraga permainan menjadi satu, yaitu bola basket, baseball, tenis, dan yang terakhir adalah bola tangan (handball). Pada awalnya, permainan ini diciptakan khusus bagi anggota YMCA yang sudah tidak berusia muda lagi, sehingga permainan ini-pun dibuat tidak seaktif permainan bola basket. Perubahan nama Mintonette menjadi volleyball (bola voli) terjadi pada

tahun 1896, pada demonstrasi pertandingan pertamanya di International YMCA Training School. Pada awal tahun 1896 tersebut, Dr. Luther Halsey Gulick (Director of the Professional Physical Education Training School sekaligus sebagai Executive Director of Department of Physical Education of the International Committee of YMCA) mengundang dan meminta Morgan untuk mendemonstrasikan permainan baru yang telah ia ciptakan di stadion kampus yang baru. Pada sebuah konferensi yang bertempat di kampus YMCA, Springfield tersebut juga dihadiri oleh seluruh instruktur pendidikan jasmani. Dalam kesempatan tersebut, Morgan membawa dua tim yang pada masing-masing tim beranggotakan lima orang. Dalam kesempatan itu, Morgan juga menjelaskan bahwa permainan tersebut adalah permainan yang dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan dengan sangat leluasa. Dan menurut penjelasannya pada saat itu, permainan ini dapat juga dimainkan oleh banyak pemain. Tidak ada batasan jumlah pemain yang menjadi standar dalam permainan tersebut. Sedangkan sasaran dari permainan ini adalah mempertahankan bola agar tetap bergerak melewati net yang tinggi, dari satu wilayah ke wilayah lain (wilayah lawan). (Nurrachmi, 2015)

### **2.3 Passing Bawah**

Passing bawah adalah mengumpan bola dengan tujuan mengoper bola tersebut ke pemain regunya untuk dimainkan lagi dalam regunya sendiri sampai tiga kali. Dengan demikian, passing pada umumnya adalah mengumpan bola pertama setelah menerima bola dari pihak lawan.

Menurut (Warsidi,2010:7). Passing bawah adalah pengambilan bola dengan posisi tubuh jongkok, lutut agak ditekuk, tangan dirapatkan dan lengan diayunkan untuk mendapat umpan yang baik.

Menurut (Somantri dan Sujana, 2009:26).Passingbawah merupakan sikap seseorang pada saat menerima bola, kemampuan seseorang untuk melakukan passingsangat diperlukan, karena dengan melakukan teknik yang baik sebuah tim dapat menyerang lawan dengan baik.

Menurut Hamid (2013) pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materimaupun metode dan subtitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan subtansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Menurut Machfud (dalam Agus, 2011) permainan bola voli masing-masing yang dibatasi oleh net. Bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak permainan sendiri. Wahyuni dalam Janah (2018) menyatakan bahwa tehnik dasardalam permainan bola voli adalah tehnik service bawah, tehnik service atas tehnik passing meliputi passing bawah dan passing atas yang benar. Untuktehnik passing atas yang benar adalah dengan memperhatikan sikap tubuhberdiri kangkang, posisi kedua tangan, cara memantulkan bola, dan pandanganmata selalu ke arah bola.

Dengan demikian, passing pada umumnya adalah mengumpan bola pertama setelah menerima bola dari pihak lawan. Passing harus dilakukan dengan baik jika timnya ingin memperoleh kemenangan, karena passing merupakan titik awal sebuah penyerangan. Bila bola yang dipassing jelek, pengumpan akan mengalami kesulitan untuk menempatkan bola yang terbaik bagi para penyerang. Pembelajaran passingbawah dalam bola voli adalah keterampilan penerimaan dan operan bola yang paling mudah dan aman terutama untuk siswa sekolah dasar sebagai pemula dalam permainan bola voli, sehingga menciptakan permainan yang menarik dan enak untuk ditonton. Dalam pembelajaran di sekolah dasar tentang gerak dasar passing bawah dalam permainan bola voli di samping dapat meningkatkan kemampuan, juga merupakan penghasil unsur dan nilai positif seperti : unsur kerja sama, unsur keterampilan gerak, dan nilai kesehatan yang bermanfaat bagi perkembangan peserta didik tersebut.

### **2.3.1 Jenis-jenis Passing Bawah**

#### **1. Passing bawah dua tangan.**

Passing bawah dua tangan adalah passing dari bawah digunakan apabila bola yang datang di bawah ketinggian dada.

#### **2. Passing bawah satu tangan.**

Passing bawah satu tangan adalah passing yang dilakukan dengan rolling ke samping, baik roll ke kiri maupun roll ke kanan dan bola agak jauh.

#### **3. Passing bawah bergulir ke samping satu tangan.**

Passing bawah ini dilakukan apabila bola jauh di samping badan dan tangan menjangkaunya dengan berguling ke samping.

#### 4. Passing bawah meluncur ke depan.

Passing bawah ini dilakukan apabila bola berada jauh sekali dengan posisi badan dengan cara melompat ke depan dan akhiri dengan meluncur.

Menurut Setiadi (2011) jenis-jenis passing bawah yaitu passing bawah meluncur ke depan, passing berguling ke samping, passing satu tangan dan passing dua tangan.

#### **2.3.2 Teknik Passing Bawah**

Pada teknik passing bawah dibagi menjadi tiga tahap. Pada tahap pertama, ambil sikap siap normal dalam posisi, yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan sedikit dibungkukkan ke depan, berat badan bertumpu pada kedua kaki, sikap sedikit jongkok sambil kaki dibuka kedua tangan rapat dan berjulur lurus, sikap tubuh merendah, dengan kedua lengan bawah seperti mengangkat kedua tangan saling terkait. Tahap kedua, ayunkan kedua lengan ke arah bola, dengan sumbu gerak 17 pada sendi bahu, dan siku benar-benar dalam keadaan lurus. Perkenaan bola pada lengan bawah di atas pergelangan tangan di bawah siku, lengan diayunkan, dan diangkat untuk mengarahkan bola. Tahap ketiga, gerakan lanjutan setelah ayunan lengan mengenai bola, kembali mengambil sikap siap normal.

Menurut Setiadi (2011) teknik passing bawah adalah Ketika melakukan passing bawah telapak tangan harus disatukan dengan ibu jari dalam posisi sejajar, kedua siku diputar ke arah dalam sehingga bagian lengan yang datar dan lembut menghadap ke arah datangnya bola. Passing bawah merupakan teknik yang relatif mudah bila pemain bermain mendekati bola terlebih dahulu. Dengan demikian inti dari gerakan passing bawah tersebut adalah sebagai berikut.



1. Persiapan.
  - a. Bergerak ke arah bola.
  - b. Genggam jari tangan.
  - c. Kedua tungkai meregang santai, bahu terbuka lebar.
  - d. Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah.
  - e. Bentuk landasan dengan lengan.
  - f. Ibu jari sejajar, siku terkunci.
  - g. Lengan sejajar paha, punggung lurus.
  - h. Pandangan ke arah bola
  
2. Pelaksanaan
  - a. Terima bola didepan badan.
  - b. Kaki sedikit dilulurkan, lengan jangan diayunkan.
  - c. Alihkan berat badan ke depan.
  - d. Pinggul bergerak ke depan.
  - e. Perhatikan saat bola menyentuh lengan.
  
3. Gerakan lanjutan.
  - a. Jari tangan tetap digenggam, siku tetap terkunci.
  - b. Landasan mengikuti bola ke sasaran.
  - c. Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
  - d. Perhatikan bola saat menyentuh lengan

### **2.3.3 Kesalahan Dalam Teknik Passing Bawah**

Adapun kesalahan yang sering ditemukan dilapangan yang biasa terjadi dalam permainan bola voli siku tertekuk, perkenaan bola terlalu tinggi (lebih tinggi dari perkenaan normal). Bola akan terpantul vertikal atau justru kebelakang atas. Sudut datang arah bola terhadap lengan tidak lurus sehingga pantulan tidak sempurna. Gerakan ayunan terlalu kuat. Lengan tidak lurus dan tidak memegang kuat sehingga saat pelaksanaan pembelajaran passing bawah pada siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Setiadi (2011). Beberapa kesalahan yang sering terjadi pada saat melakukan passing bawah :

1. Ketika menerima bola lengan terlalu tinggi, kemudian lanjutan lengan berada diatas bahu.
2. Tubuh terlalu rendah karena pinggang ditekuk sehingga operan terlalu rendah dan kencang. Seharusnya yang ditekuk adalah lutut.
3. Lengan terpisah sesaat, sebefore, pada saat, atau sesaat sesudah menerima bola.
4. Bola mendarat di lengan daerah siku.

## **2.4 Media Pembelajaran**

### **2.4.1 Pengertian Media**

Media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima. Sedangkan media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesandari pengirim kepada penerimapesan (Arsyad, 2011:3).

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sharon, dkk (2011: 7) mengatakan, “ada enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda- benda), dan orang-orang. Media yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah audio, audio mencakup apa saja yang anda bisa dengar. Suara orang, musik, mekanis, suara brisik dan sebagainya. Jenis lainnya yang biasa digunakan adalah video, ini merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya. Dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu guna mempermudah dalam pembelajaran didalam kelas dan sebagai alat pengantar untuk proses pembelajaran.

#### **2.4.2 Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, yaitu “instruction”. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 6), “Instruction diartikan sebagai

proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Ini berbeda dengan istilah “*teaching*” yang berarti mengajar. *Teaching* memiliki konotasi proses belajar dan mengajar yang berlangsung satu arah dari guru ke siswa. Dalam hal ini, hanya guru yang berperan aktif mengajar dan siswa bersifat pasif”.

Penggunaan istilah pembelajaran sebagai pengganti istilah lama “proses belajar–mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” siswa agar mau belajar.

Rayandra Asyhar (2012: 6) mengatakan, “tugas guru dalam dalam proses pembelajaran, disamping menyampaikan informasi, ia juga mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstimulasi kegiatan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, mengembangkan dan menggunakan strategi dan metode. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa. Disini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan– pesan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, jadi media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti binatang, tumbuhan dan manusia, sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari atau media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana,

sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

## **2.5 Hakikat Audio Visual dan Video**

### **2.5.1 Pengertian Audio Visual**

Teknologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor.

Menurut Rayandra Ashar (2012: 73) mengatakan, “media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio-visual terbagi dua macam, yakni :

1. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
2. Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsurnya gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Menurut Arsyad dalam Nugroho (2015) Media visual adalah media yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan

yang banyak, rancangan, dan penelitian. Yang didalamnya terdapat media audio dan visual seperti televisi, headphone, video player, radio cassette, dan alat perekam. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan salinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan-sambung-menyambung dan kemudian menuntut kepada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.

Media audio visual merupakan media yang mengkombinasikan antara dua materi yaitu materi pandang dan materi dengar, dengan kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

### **2.5.2 Pengertian Media Video**

Video merupakan berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak), proses perekamannya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Video dilihat sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar.

Menurut Rayandra Asyar (2012: 73) mengatakan, “media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Mediavideo merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan kedalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama video tape recorder (VCR). Untuk dapat

merekam gambar dan suara ke dalam pita video diperlukan beberapa peralatan, seperti kamera video, mikrofon, pita video, dan alat perekam yang disebut *video cassette recorder* serta alat penyunting gambar.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif. Kalau dibandingkan dengan film, media video memiliki keunggulan, antara lain:

1. Media video mampu dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah direkam ke dalam pesawat TV monitor.
2. Pemakaian media video lebih disukai daripada media film, karena pengoperasiannya media film lebih rumit.
3. Media film memerlukan ruangan gelap total agar gambar terlihat sempurna sedangkan media video tidak memerlukan ruangan yang gelap secara total.

## **2.6 Karakteristik Siswa Kelas VIII SMP**

Rata-rata siswa SMP ada di rentang 12-15 tahun. Usia ini adalah rentang masa remaja yang oleh ahli psikologi ditentukan pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dikelompokkan dalam dua kelompok, yakni kelompok

masa remaja awal dan kelompok masa remaja akhir. Kelompok masa remaja awal berkisar pada usia 12-17 tahun. Sedang kelompok masa remaja akhir berkisar antara 17-22 tahun. Jadi siswa SMP kelas VIII yang rata-rata berusia 13-15 tahun tergolong dalam kelompok masa remaja awal. Jean Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu (Sugihartono:2012,109) :

1. Tahap *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun)
2. Tahap *Praoperasional Thinking* (usia 2-7 tahun)
3. Tahap *Concrete Operations* (usia 7-11 tahun)
4. Tahap *Formal Operations* (usia 12-15 Tahun).

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif, siswa SMP kelas VIII termasuk pada tahap operasional formal. Pada tahap ini, anak-anak bias menangani situasi hipotesis dan proses berpikir mereka tak lagi tergantung pada hal-hal yang berlangsung riil dan memiliki penalaran yang logis. Ali dan Asrori dalam Setiawan (2016) juga menyatakan bahwa pada tahap ini anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil berpikir logis dan mulai mampu mengembangkan pikiran normalnya. Mereka juga mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Berkaitan dengan pendidikan, perkembangan remaja harus diperhatikan. Berikut adalah penerapan teori Piaget terhadap pendidikan dikelas menurut Ali dan Asrori dalam Setiawan (2016):

1. Cara berpikir anak itu berbeda dan kurang logis dibanding cara berpikir orang dewasa, maka guru harus dapat mengerti cara berpikir anak, bukan sebaliknya anak yang beradaptasi dengan guru.



2. Anak belajar paling baik dengan menemukan (*discovery*). Pembelajaran yang berpusat pada anak berlangsung efektif, guru tidak meninggalkan anak-anak belajar sendirian, tetapi guru member tugas khusus yang dirancang untuk membimbing anak menemukan dan menyelesaikan masalah sendiri.
3. Pendidikan di sini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran anak, artinya anak-anak mencoba memecahkan masalah, penalaran mereka yang lebih penting dari pada jawabannya.
4. Guru dapat menemukan dan menetapkan tujuan pembelajaran dari materi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran di sekolah perlu mempertimbangkan masalah perkembangan remaja. Demikian juga dalam penyusunan media pembelajaran, pengetahuan tentang perkembangan remaja memiliki posisi penting dalam menentukan jenis dan karakteristik media yang akan disusun.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Yorgi Ardi Setiawan (2011)	Pengembangan Media Pembelajaran Video passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI	Analisis data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif	Hasil penelitian dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran video passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA

		SMA		<p>sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran disekolah. Perbedaan peneliti sebelumnya meneliti tentang Pengembangan media pembelajaran video passing atas dalam permainan bolavoli pada siswa kelas XI SMA, sedangkan peneliti sekarang tentang peningkatan kemampuan passing bawah dengan media audio visual. Kesamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan audio visual dalam media pembelajaran.</p>
2	Jayanti (2015)	<p>Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Semarang Kota Semarang Tahun 2014/2015</p>	<p>Analisis produk yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka</p>	<p>Disimpulkan bahwa pengembangan model video pembelajaran passing ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas XI SMA Negeri 15 Semarang Kota Semarang. Perbedaan peneliti sebelumnya meneliti tentang Pengembangan Model Video Pembelajaran Passing dalam Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas XI, sedangkan peneliti sekarang tentang peningkatan kemampuan</p>

				<p>passing bawah dengan media audio visual. Kesamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan audio visual dalam media pembelajaran.</p>
3	Cahya Aji Anindita (2017)	<p>Penerapan Media Audio Visual Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing bawah Bolavoli Pada Siswa Kelas X Tp B Smk Negeri 4 Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p>	<p>Hasil penelitian penerapan media audio visual pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah bolavoli pada siswa kelas XTP B SMK Negeri 4 Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017. Perbedaan peneliti sebelumnya meneliti tentang Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing bawah Bolavoli Pada Siswa Kelas X, sedangkan peneliti sekarang tentang peningkatan kemampuan passing bawah dengan media audio visual pada Siswa Kelas VIII. Kesamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan audio visual dalam media pembelajaran.</p>

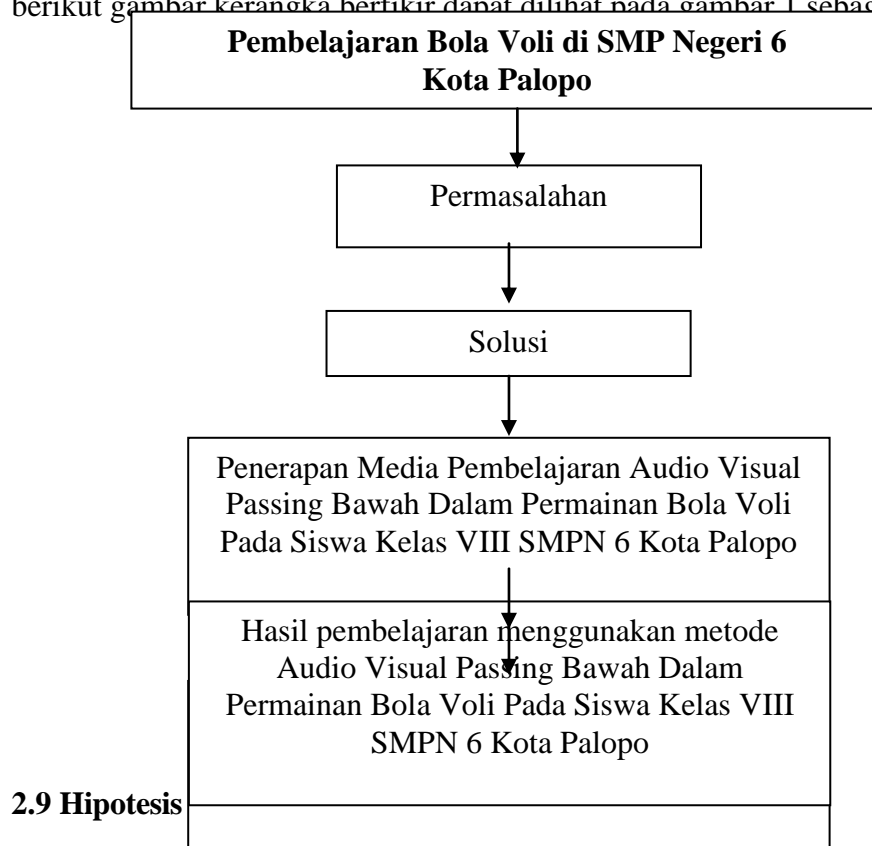
## 2.8 Kerangka Konseptual

Pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan guru mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa akan cenderung menjadi pasif karena segala

inisiatif berasal dari guru. Aktifitas anak terbatas pada mendengarkan, mencatat, kurang terbangunnya kerjasama positif antar siswa dalam memahami konsep pembelajaran penjasorkes. Siswa hanya berfikir menurut apa yang digariskan oleh guru, proses belajar seperti ini tidak mendorong siswa berfikir dan beraktivitas secara luas, yang tentunya kurang sesuai dengan hakekat siswa sebagai subjek belajar. Selain itu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran juga disebabkan pembelajaran penjasorkes disekolah terbatas oleh sarana prasarana yang baik secara kuantitas maupun kualitasnya. Sementara itu, seiring berkembangnya teknologi, munculah berbagai macam bentuk media baru yang canggih, mulai dari media cetak, media audio, hingga media audio-video serta media interaktif dengan computer. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran penjasorkes, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi para guru penjasorkes selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan terwujud apabila pembelajaran pendidikan jasmani diajarkan melalui metode, media dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri jika hal ini tidak diantisipasi oleh guru itu sendiri. Disini guru dituntut untuk berinovasi sebaik mungkin agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik tanpa menghilangkan unsur apapun didalamnya.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah atas, siswa diharapkan mampu untuk mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar. Pembelajaran bolavoli dengan menggunakan video pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak siswa agar lebih termotifasi dan terbantu dalam meningkatkan hasil belajar baik segi kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa kelas VIII SMP. Dari permasalahan yang ada tersebut tanggapan siswa menjadi tolak ukur apakah media sumber belajar yang dikembangkan ini layak untuk digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri yang tepat dan bermanfaat bagi siswa, berikut gambar kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Berdasarkan uraian landasan teori bahwa proses pembelajaran yang sesuai dengan jenis kecerdasan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima ilmu dan wawasan baru, maka hipotesis tindakan adalah adanya peningkatan kemampuan passing bawah pada permainan bola voli melalui media audio visual pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo.

### **BAB III 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

### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

Adapun Waktu penelitian akan dilaksanakan Agustus sampai dengan Oktober 2020. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas VIII A SMP Negeri 6 Kota Palopo yang berada di Jl. Pongsimpin, Mungkajang, Kec. Mungkajang, *Kota Palopo*.

### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi digunakan untuk mengambil data baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Nana Sudjana dan Ibrahim, 2010:109). Observasi harus dilakukan pada saat proses kegiatan berlangsung. Observer terlebih dahulu harus menetapkan aspek-aspek tingkah laku yang akan diamati, lalu membuat pedoman observasi. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi sistematis dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran *passing bawah* melalui audio visual. Observasi dilakukan untuk mengambil data aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran melalui audio visual.

#### **2. Tes**

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah di

tentukan. Tes dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dengan materi passing bawah dengan menggunakan audio visual pada siswa.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran secara konkret mengenai keterampilan proses siswa selama proses pembelajaran. Dokumen-dokumen tersebut dapat memperkuat hasil observasi yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan adalah daftar nama serta daftar nilai siswa pada materi passing bawah sebagai data awal. Selain itu foto-foto atau gambar juga dijadikan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **3.3 Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *classroom action research*. Sumadayo (2013:20) mengemukakan bahwa hakikat 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. Dengan demikian penelitian tindakan menekankan pada kegiatan (tindakan) dalam memperbaiki kualitas dan hasil belajar.

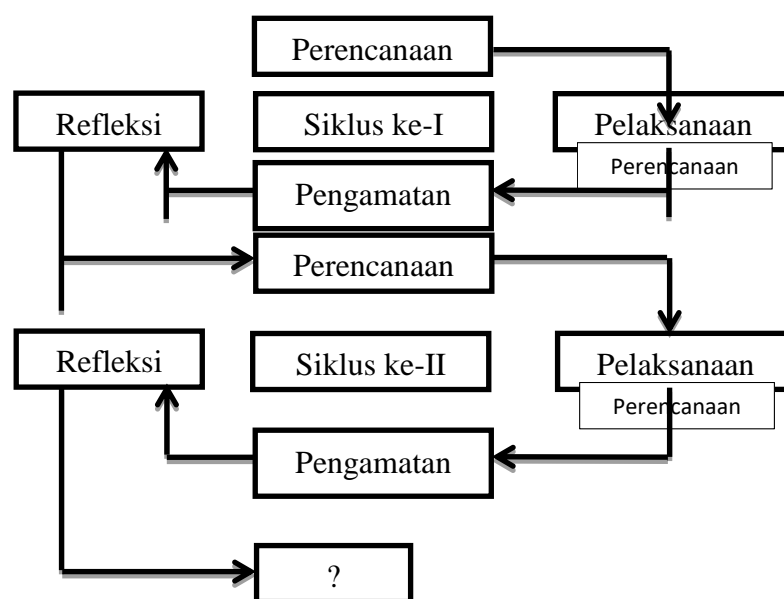
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri



namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru olahraga kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo untuk melakukan perbaikan dan perubahan kinerja mengajar. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar Penjaskes pada materi passing bawah dengan menggunakan audio visual.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri beberapa siklus, di mana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dan seterusnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri daritahapan-tahapan,yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini menggunakan siklus yang dimana siklus tersebut mempunyai langkah sistematis yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



**Gambar 3.1**Rancangan Siklus Penelitian Tindakan  
Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk (2017: 42)

Alur tindakan penelitian dalam skema di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **SIKLUS I**

#### 1. Perencanaan

- a. Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan.
- b. Melaksanakan pembelajaran audio visual passing bawah dalam permainan bola voli.
- c. Menyediakan audio visual yang akan digunakan dalam pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli.
- d. Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan digunakan pada saat pembelajaran

#### 2. Pelaksanaan

- a. Menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual.
- b. Memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual yang berbeda serta contoh pelaksanaan yang dilakukan oleh guru atau siswa.
- c. Siswa melakukan praktek passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual yang dibuat oleh peneliti/guru mata pelajaran.
- d. Mengamati pelaksanaan passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual.

- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dilaksanakan.
- f. Memberikan motivasi kepada siswa atau penguatan tentang tahapan penting penelitian passing bawah agar siswa memiliki peningkatan.

### 3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru pendidikan jasmani SMP Negeri 6 Palopo untuk mengamati peneliti yang secara langsung menerapkan modifikasi passing bawah dan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observer mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi, adapun kegiatan yang diamati adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan mengawasi pelaksanaan tes yang diberikan di akhir siklus.

### 4. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hal-hal yang diperoleh baik dari hasil observasi maupun catatan peneliti. Tahap refleksi meliputi kegiatan memahami dan menyimpulkan data. Peneliti dan observer berdiskusi untuk melihat keberhasilan dan kegagalan yang terjadi setelah proses pembelajaran dalam selang waktu tertentu. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I yang telah dilaksanakan, dibuatkan rencana perbaikan demi penyempurnaan tindakan pada siklus II.

## **SIKLUS II**

### 1. Perencanaan

- a. Dilakukan perubahan dan perbaikan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil dari refleksi siklus I.
  - b. Melaksanakan pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I
  - c. Menyediakan audio visual yang akan digunakan dalam pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli.
  - d. Menyiapkan lembar observasi siswa dan guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan digunakan pada saat pembelajaran
2. Pelaksanaan
- a. Menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual.
  - b. Memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I serta contoh pelaksanaan yang dilakukan oleh guru atau siswa.
  - c. Masing-masing siswa melakukan praktek passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual yang dibuat oleh peneliti/guru.
  - d. Mengamati pelaksanaan praktek passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual.

e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dilaksanakan.

f. Memberikan motivasi kepada siswa atau penguatan tentang tahapan penting penelitian lompat jauh agar siswa memiliki peningkatan yang baik.

### 3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru pendidikan jasmani mengamati secara langsung penerapan modifikasi lompat kardus berdasarkan perubahan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I dan mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung.

### 4. Refleksi

Pada akhir siklus peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan memahami serta menyimpulkan data atas pelaksanaan pembelajaran.

Dengan melihat hasil observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan dasar passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Tahap refleksi terbagi menjadi dua yaitu refleksi proses dan refleksi hasil sebagai berikut:

a. Refleksi proses yaitu peneliti dan guru mendiskusikan tindakan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung apakah telah mencapai taraf keberhasilan atau belum dengan menerapkan modifikasi lompat kardus.

- b. Refleksi hasil yaitu peneliti dan guru melakukan refleksi tentang nilai siswa apakah hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran berhasil atau tidak. Apabila belum berhasil maka akan dilaksanakan perencanaan siklus berikutnya dengan melengkapi kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

## **2. Sumber Data**

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berasal dari dua sumber, yaitu:

### **a. Data primer**

Data yang diperoleh langsung dari lapangan baik melalui observasi maupun melalui wawancara dengan pihak sekolah. Metode pengambilan data primer dilakukan dengan cara wawancara langsung terhadap Guru yang ada di SMPN 6 Kota Palopo.

### **b. Data sekunder**

Berupa dokumen-dokumen atau literatur-literatur dari Badan Pusat Statistik (BPS), internet, surat kabar, jurnal dan lain sebagainya. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengambil atau menggunakannya sebagian/seluruhnya dari sekumpulan data yang telah dicatat atau dilaporkan

## **3.4 Poulasi dan Sampel**

### **3.4.1**

### **Popula**

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang merupakan sifat-sifat umum. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Maka dari itu melalui penjelasan tersebut penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah semua Siswa Kelas VIII A SMPN 6 Palopo.

### 3.4.2

### Sampel

Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dengan memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang akan dijadikan 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.

### 3.5 Teknik Analisis Data

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.

#### 1. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan mengambil data pada akhir setiap siklus. Untuk mencari nilai hasil belajar digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban benar}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan akan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) belajar siswa yang dikelompokkan dengan dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan criteria sebagai berikut.

Tabel 1. Kreteria ketuntasan hasil belajar

Kreteria ketuntasan	Kualifikasi
$\geq 75$	Tuntas
$\leq 75$	Tidak Tuntas

Sumber: Hasil observasi SMPN 6 Palopo

Persentasi ketuntasan belajarklasikal dapat dicaridengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P = persentase ketuntasan belajar klasikal

## 2. Kualitatif

Data kualitatif berupa hasil observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Rumus yang digunakan untuk menghitung data kualitatif adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase aktivitas siswa

F = jumlah skor aspek yang muncul

N = jumlah skor aspek maksimal

Persentase yang dikelompokkan dalam empat kualifikasi yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria aktivitas guru dan siswa



No	Persentase(%)	Kategori
1	80-100	Sangat baik
2	70-80	Baik
3	50-70	Cukup
4	0-50	Kurang

Sumber: Hasil observasi SMPN 6 Palopo

### 3.6 Definisi Operasional

- a. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya
- b. Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang
- c. Passing bawah adalah mengumpan bola dengan tujuan mengoper bola tersebut ke pemain regunya untuk dimainkan lagi dalam regunya sendiri sampai tiga kali
- d. Media adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan kepada penerima.
- e. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa
- f. Video merupakan berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak), proses perekamannya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi

### 3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

#### **a. Observasi Pengamatan**

Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pengamatan ini untuk mengetahui kegiatan peserta didik dan kegiatan pendidik serta keterlaksanaan RPP dan pelaksanaan pembelajaran selama proses belajar mengajar. (lembar observasi terlampir).

#### **b. Tes**

Tes ini dilakukan untuk melakukan langkah-langkah yang sudah ada di RPP dan memberikan sejumlah soal atau kuis terhadap peserta didik (*tes dan rpp terlampir*). Teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan kepercayaan, keteralihan, kebergantungan dan kepastian.

##### 1. Derajat kepercayaan (*credibility*).

Kriteria ini berfungsi melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat tercapai, serta mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.

##### 2. Keteralihan (*transferability*)

Keteralihan sebagai persoalan empiris bergantung pada kesamaan antara konteks pengirim dan penerima. Untuk melakukan pengalihan tersebut seorang

peneliti mencari dan mengumpulkan kejadian empiris tentang kesamaan konteks.

### 3. Kebergantungan

Konsep kebergantungan lebih luas dari pada reabilitas hal tersebut disebabkan peninjauan dari segi konsep yang diperhitungkan segala-galanya yaitu yang ada pada reabilitas itu sendiri ditambahkan fakto-faktor lainnya.

### 4. Kriteria kepastian (*confirmability*)

Objektivitas dan subjektivitasnya sesuatu hal bergantung manusia, Selain itu masih ada unsur kualitas yang melekat pada konsep objektivitas. Hal itu digali dari pengertian bahwa, jika sesuatu objek, dapat dipercaya, faktual dan dapat dipastikan, subjektif berarti kebalikannya atau melenceng dari sifat objektivitas. Pengertian inilah yang dijadikan tumpuan pengalihan pengertian objektivitas dan subjektivitas menjadi kepastian.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil penelitian**

##### **4.1.1 Deskripsi Data**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas, ditemukan permasalahan seperti rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani materi passing bawah permainan bola voli. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka peneliti mencari solusi atas rendahnya hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pada materi passing bawah pada permainan bola voli. Model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran melalui audio visual.

##### **4.1.2 Penyusunan Rencana Tindakan**

Rencana tindakan disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Penerapan model pembelajaran audio visual ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing 2 kali pertemuan (2 x 40 menit) dan setiap pertemuan terakhir adalah tes. Materi pada pembelajaran siklus 1 dan 2 adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar passing bawah pada permainan bola voli, dan menjelaskan variasi passing bawah pada permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

Waktu penelitian ditentukan akhir semester genap tahun ajaran 2019/2020. Siklus 1 pertemuan pertama pada tanggal 08 oktober 2020 dan pertemuan kedua

pada tanggal 15 oktober 2020, dan siklus 2 pertemuan pertama pada tanggal 22 oktober 2020 dan pertemuan kedua pada tanggal 29 oktober.

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu: siswa dibagi ke dalam kelompok asal secara heterogen, siswa dibagi ke dalam sub materi kemudian pembelajaran peserta didik dengan sub materi yang sama berkumpul menjadi kelompok ahli dan berdiskusi mengenai materi mereka, kelompok ahli diberikan materi sesuai materi yang didapatkan, peserta didik kembali ke kelompok asal dan masing-masing peserta didik secara bergantian menjelaskan sub materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli, kelompok asal di berikan video teknik dasar passing bawah kemudian dipraktekkan di lapangan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Tahapan tersebut dilaksanakan pada siklus 1 dan siklus 2 akan dipraktekkan. Berdasarkan hasil obeservasi prasiklus siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Palopo, diperoleh nilai piskomotorik nya dengan rata-rata 73, nilai kognitifnya 74, dan nilai afektifnya 70. Jumlah siswa yang tidak tuntas pada tahap prasiklus ini adalah sebanyak 20 orang dan yang tuntas hanya 8 orang dengan presentase kelulusan 28,57%.

Sebelum pembelajaran pada siklus1 dilaksana kan, pendidik menjelaskan pada peserta didik terlebih dahulu bahwa pembelajaran akan menggunakan model pembelajaran audio visual. Perencanaan tersebut kemudian disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran ( RPP) disusun dengan format kurikulum 2013 dan menjadi pedoman Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2.

### **4.1.3 Laporan Siklus 1**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani materi bola voli dengan menerapkan model pembelajaran audio visual pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 2 jam pembelajaran (2 X 45 menit). Siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 08 oktober 2020, materi pada siklus 1 adalah, menjelaskan teknik dasar passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual. Tahapan dilaksanakan pada siklus 1 sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran audio visual. Adapun persiapan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri dari:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
- Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
- Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
- Membuat kelompok asal yang terdiri dari 12 peserta didik secara acak, membagi peserta didik ke dalam beberapa sub materi untuk membentuk kelompok ahli yang terdiri dari 1 sub materi yakni, passing bawah pada permainan bola voli.
- Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan model audio visual.

- Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk mempermudah observer menilai aktivitas peserta didik.
- Menyiapkan *rewards* untuk kelompok dengan nilai terbaik

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 X 40 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar teknik passing bawah melalui audio visual. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus 1 berjumlah 28 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

#### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti serangkaian proses belajar jarak jauh.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari via grup WA.

#### **2. Kegiatan Inti**

Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok asal masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok materi yang sama (kelompok ahli) dan membagikan sub materi sesuai dengan sub materi kelompok ahli.

a. Mengamati

- Guru menjelaskan materi melalui grup WA dengan memberikan *Power Point*.
- Untuk memperkuat penyampaian materi, guru menggunakan video pembelajaran dengan cara menampilkan video di *google meet*.

b. Menanya

- Peserta didik merumuskan pertanyaan dari masalah yang diperoleh dari pengamatan.
- Guru memberikan waktu peserta didik untuk menanyakan rumusan yang didapat dari pengamatan.

c. Mencoba

- Setiap peserta didik bergantian mencoba melakukan rangkaian gerakan passing bawah tanpa bola.
- Peserta didik yang tidak melakukan mengamati gerakan temannya.

d. Mengolah informasi

- Setiap peserta didik menemukan kesalahan yang sering dilakukan pada rangkaian gerakan passing bawah.
- Peserta didik memperbaiki rangkaian gerakan passing bawah dan passing atas berdasarkan hasil pengamatan.
- Menemukan cara untuk melakukan rangkaian gerakan passing bawah dengan benar.
- Peserta didik dapat menemukan konsep rangkaian.

e. Mengkomunikasikan



- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan mengenai konsep rangkaian gerakan dan memperagakannya.
- Peserta didik menunjukkan sikap respek pada temannya dengan mendengarkan secara seksama setiap ada temannya berpendapat.

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru menarik kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari melalui grup WA.
- b. Sebelum pembelajaran ditutup, guru memberikan tugas berupa soal online menggunakan *google formulir* dengan waktu pengerjaan 2 x 24 jam.
- c. Tugas dikirim melalui *google class room*.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam

### **Pertemuan kedua**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani materi passing bawah permainan bola voli dengan menerapkan model pembelajaran audio visual pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 2 jam pembelajaran (2 X 45 menit). Siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2020, materi pada siklus 1 adalah, menjelaskan teknik dasar passing bawah dalam permainan bola voli, dan pada pertemuan kedua merupakan tes dari siklus 1. Tahapan dilaksanakan pada siklus 1 sebagai berikut:

### **a. Perencanaan Tindakan**

Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Audio Visual. Adapun persiapan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri dari:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kelompok asal yang terdiri dari 12 peserta didik secara acak, membagi peserta didik ke dalam satu sub materi untuk membentuk kelompok ahli yang terdiri dari 1 sub materi yakni passing bawah pada permainan bola voli.
5. Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan model audio visual.
6. Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk mempermudah observer menilai aktivitas peserta didik.
7. Menyiapkan *rewards* untuk kelompok dengan nilai terbaik

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 X 40 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainan bola voli, menjelaskan dan

mempraktekkan teknik dasar passing bawah bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus 1 berjumlah 28 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti serangkaian proses belajar jarak jauh.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari via grup WA.

### **2. Kegiatan Inti**

Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok asal masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok materi yang sama (kelompok ahli) dan membagikan sub materi sesuai dengan sub materi kelompok ahli.

- a. Mengamati
  - Guru menjelaskan materi melalui grup WA dengan memberikan *Power Point*.
  - Untuk memperkuat penyampaian materi, guru menggunakan vidio pembelajaran dengan cara menampilkan vidio di *google meet*.

b. Menanya

- Peserta didik merumuskan pertanyaan dari masalah yang diperoleh dari pengamatan.
- Guru memberikan waktu peserta didik untuk menanyakan rumusan yang didapat dari pengamatan.

c. Mencoba

- Setiap peserta didik bergantian mencoba melakukan rangkaian gerakan passing bawah tanpa bola.
- Peserta didik yang tidak melakukan mengamati gerakan temannya.

d. Mengolah informasi

- Setiap peserta didik menemukan kesalahan yang sering dilakukan pada rangkaian gerakan passing bawah.
- Peserta didik memperbaiki rangkaian gerakan passing bawah dan passing atas berdasarkan hasil pengamatan.
- Menemukan cara untuk melakukan rangkaian gerakan passing bawah dengan benar.
- Peserta didik dapat menemukan konsep rangkaian.

e. Mengkomunikasikan

- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan mengenai konsep rangkaian gerakan dan memperagakannya.
- Peserta didik menunjukkan sikap respek pada temannya dengan mendengarkan secara seksama setiap ada temannya berpendapat.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menarik kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari melalui grup WA.
- b. Sebelum pembelajaran ditutup, guru memberikan tugas berupa soal online menggunakan *google formulir* dengan waktu pengerjaan 2 x 24 jam.
- c. Tugas dikirim melalui *google class room*.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

#### 1. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik pada siklus I, berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 28 peserta didik, rata-rata nilai peserta didik 78,4 dalam aspek psikomotor, nilai rata-rata peserta didik 78,2 dalam aspek Afektif dan nilai rata-rata peserta didik 79 dalam aspek kognitif. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

##### a. Psikomotor

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	78,4
4	Tuntas	18
5	Tidak Tuntas	10
6	KKM	75

**b. Afektif**

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-rata Nilai	78,2
4	Tuntas	23
5	Tidak Tuntas	6
6	KKM	75

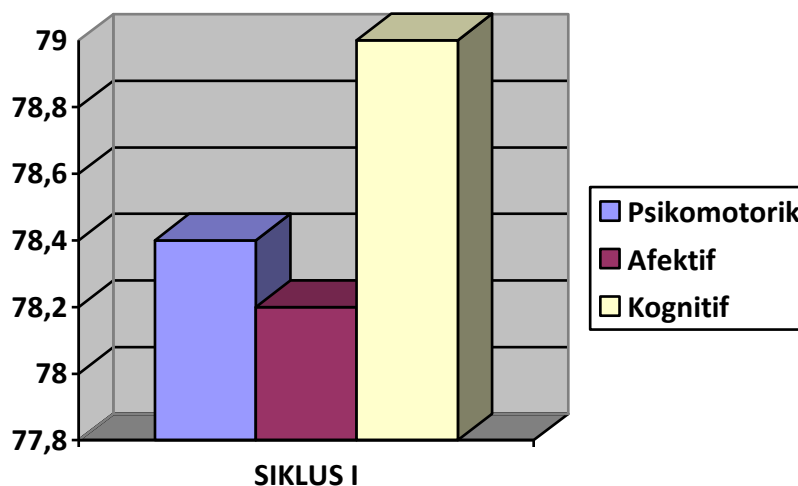
**c. Kognitif**

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	79
4	Tuntas	20
5	Tidak Tuntas	8
6	KKM	75

Berdasarkan keterangan dari data diatas setelah melakukan siklus I di sekolah SMP Neger 6 Kota Palopo bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Jasmani materi passing bawah permainan bola voli tahun ajaran 2019/2020 belum melampaui kriteria ketuntasan minimal

Pada pelaksanaan siklus I belum menunjukkan adanya hasil yang diharapkan dari penerapan model pembelajaran audio visual pada materi pokok bola voli. Peserta didik belum mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Suasana obrolan kelas belum kondusif sehingga pendidik harus sering mengkondisikan obrolan pada saat di dalam room

agar lebih kondusif. Sebagian peserta didik masih mementingkan diri sendiri daripada kerja kelompok.



**Gambar 4.1** Diagram batang rata-rata nilai Psikomotor, Apektif dan Kognitif

Berdasarkan diagram diatas, diketahui bahwa untuk siklus I nilai rata-rata untuk Psikomotorik siswa adalah 78,4, nilai rata-rata Afektif siswa adalah 78,2 dan nilai rata-rata Kognitif siswa adalah 79.

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti dalam siklus I, adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik belum terbiasa belajar melalui audio visual, sehingga pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani materi passing bawah pada permainan bola voli dengan melalui audio visual kurang optimal.
- b) Peserta didik masih kaku dalam berinteraksi dengan pengajar saat proses belajar mengajar berlangsung melalui audio visual, sehingga pendidik harus berusaha keras untuk menjelaskan isi dari materi.
- c) Peserta didik masih belum fokus dalam menerima materi

## **1. Refleksi**

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I, peneliti menyimpulkan hasil pelaksanaan pembelajaran audio visual sebagai berikut:

- a) Pendidik masih kurang menguasai alur pembelajaran, proses pembelajaran dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw belum optimal
- b) Masih banyak peserta didik yang kurang memahami atau belum terbiasa dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani materi passing bawah pada permainan bola voli dengan melalui audio visual.
- c) Peserta didik kurang aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung

Berdasarkan refleksi, tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian rata-rata nilai pada materi pokok passing bawah permainan bola voli belum terpenuhi, Serta indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi, dengan demikian diperlukan perbaikan pada siklus II.

### **4.1.4 Laporan Siklus II**

#### **Pertemuan Pertama**

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 oktober 2020, materi pada siklus II adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar passing bawah dalam permainan bola voli melalui audio visual. Tahapan dilaksanakan pada siklus 2 sebagai berikut:

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1, maka pada siklus ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah disusun di siklus 1. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus ini adalah sebagai berikut:



1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan model pembelajaran audio visual pada materi passing bawah pada permainan bola voli.
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kelompok asal yang terdiri dari 28 peserta didik secara acak, membagi peserta didik ke dalam satu sub materi kedalam kelompok ahli yang terdiri dari 1 sub materi yakni passing bawah pada permainan bola voli.
5. Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan model audio visual.
6. Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk memudahkan observer menilai aktivitas peserta didik.
7. Menyiapkan *rewards* untuk kelompok dengan nilai terbaik

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 X 40 menit) dengan materi menjelaskan teknik dasar passing bawah permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran pada siklus II berjumlah 28 peserta didik, adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

## 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti serangkaian proses belajar jarak jauh.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari via grup WA.

## 2. Kegiatan Inti

Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok asal masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok materi yang sama (kelompok ahli) dan membagikan sub materi sesuai dengan sub materi kelompok ahli.

- a. Mengamati
  - Guru menjelaskan materi melalui grup WA dengan memberikan *Power Point*.
  - Untuk memperkuat penyampaian materi, guru menggunakan vidio pembelajaran dengan cara menampilkan vidio di *google meet*.
- b. Menanya
  - Peserta didik merumuskan pertanyaan dari masalah yang diperoleh dari pengamatan.
  - Guru memberikan waktu peserta didik untuk menanyakan rumusan yang didapat dari pengamatan.

c. Mencoba

- Setiap peserta didik bergantian mencoba melakukan rangkaian gerakan passing bawah tanpa bola.
- Peserta didik yang tidak melakukan mengamati gerakan temannya.

d. Mengolah informasi

- Setiap peserta didik menemukan kesalahan yang sering dilakukan pada rangkaian gerakan passing bawah.
- Peserta didik memperbaiki rangkaian gerakan passing bawah dan passing atas berdasarkan hasil pengamatan.
- Menemukan cara untuk melakukan rangkaian gerakan passing bawah dengan benar.
- Peserta didik dapat menemukan konsep rangkaian.

e. Mengkomunikasikan

- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan mengenai konsep rangkaian gerakan dan memperagakannya.
- Peserta didik menunjukkan sikap respek pada temannya dengan mendengarkan secara seksama setiap ada temannya berpendapat.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Guru menarik kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari melalui grup WA.
- b. Sebelum pembelajaran ditutup, guru memberikan tugas berupa soal online menggunakan *google formulir* dengan waktu pengerjaan 2 x 24 jam.

- c. Tugas dikirim melalui *google class room*.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

### **Pertemuan Kedua**

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 29 oktober 2020, materi pada siklus II adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik passing bawah pada permainan bola voli sebagai tes akhir dari siklus 2. Tahapan dilaksanakan pada siklus 2 sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan setelah siklus 1, maka pada siklus ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah di susun di siklus 1. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan penerapan model pembelajaran audio visual pada materi passing bawah pada permainan bola voli
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kelompok asal yang terdiri dari 28 peserta didik secara acak, membagi peserta didik ke dalam sub materi kedalam kelompok ahli yang terdiri dari satu sub materi yakni passing bawah pada permainan bola voli.
5. Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan model audio visual.

6. Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk memudahkan observer menilai aktivitas peserta didik.
7. Menyiapkan *rewards* untuk kelompok dengan nilai terbaik

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan Siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 X 40 menit) dengan materi menjelaskan teknik dasar passing bawah pada permainan bola voli. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini peserta didik yang hadir dalam pembelajaran pada siklus II berjumlah 28 orang, adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengikuti serangkaian proses belajar jarak jauh.
- b. Guru memulai pembelajaran dengan ucapan salam, berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik melalui grup WA.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari via grup WA.

### **2. Kegiatan Inti**

Pendidik membagi peserta didik menjadi 5 kelompok asal masing-masing kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk

berkumpul dengan kelompok materi yang sama (kelompok ahli) dan membagikan sub materi sesuai dengan sub materi kelompok ahli.

a. Mengamati

- Guru menjelaskan materi melalui grup WA dengan memberikan *Power Point*.
- Untuk memperkuat penyampaian materi, guru menggunakan video pembelajaran dengan cara menampilkan video di *google meet*.

b. Menanya

- Peserta didik merumuskan pertanyaan dari masalah yang diperoleh dari pengamatan.
- Guru memberikan waktu peserta didik untuk menanyakan rumusan yang didapat dari pengamatan.

c. Mencoba

- Setiap peserta didik bergantian mencoba melakukan rangkaian gerakan passing bawah tanpa bola.
- Peserta didik yang tidak melakukan mengamati gerakan temannya.

d. Mengolah informasi

- Setiap peserta didik menemukan kesalahan yang sering dilakukan pada rangkaian gerakan passing bawah.
- Peserta didik memperbaiki rangkaian gerakan passing bawah dan passing atas berdasarkan hasil pengamatan.
- Menemukan cara untuk melakukan rangkaian gerakan passing bawah dengan benar.

- Peserta didik dapat menemukan konsep rangkaian.
- e. Mengkomunikasikan
- Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatan mengenai konsep rangkaian gerakan dan memperagakannya.
  - Peserta didik menunjukkan sikap respek pada temannya dengan mendengarkan secara seksama setiap ada temannya berpendapat.

### **3. Kegiatan Penutup**

- a. Guru menarik kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari melalui grup WA.
- b. Sebelum pembelajaran ditutup, guru memberikan tugas berupa soal online menggunakan *google formulir* dengan waktu pengerjaan 2 x 24 jam.
- c. Tugas dikirim melalui *google class room*.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

### **4. Pengamatan**

Hasil belajar peserta didik pada siklus II, berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 28 peserta didik yang hadir, rata-rata nilai peserta didik 82 dalam aspek psikomotorik, nilai rata-rata peserta didik 82 dalam aspek afektif dan nilai rata-rata peserta didik 83,9 dalam aspek kognitif. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut:

**A. Psikomotrik**

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	75
3	Rata-rata Nilai	82
4	Tuntas	28
5	Tidak Tuntas	0
6	KKM	75

**B. Afektif**

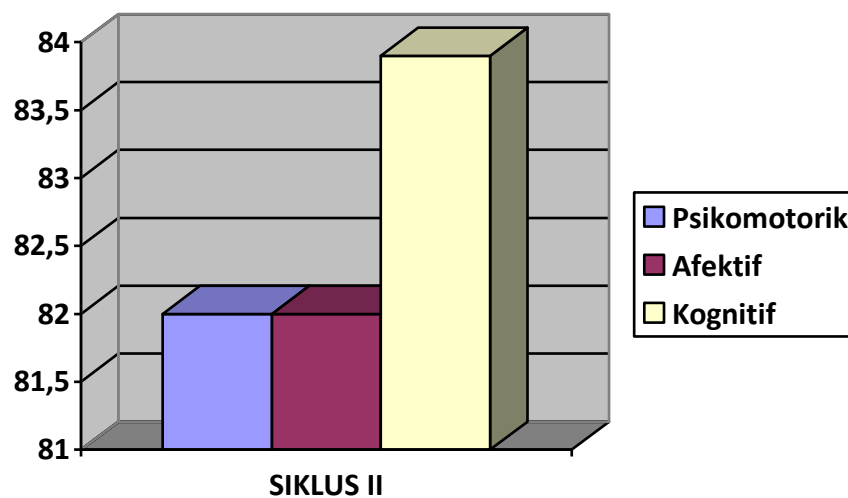
No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	82
4	Tuntas	28
5	Tidak Tuntas	0
6	KKM	75

**C. Kognitif**

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	80
3	Rata-rata Nilai	83,9
4	Tuntas	28
5	Tidak Tuntas	0
6	KKM	75

Pada pelaksanaan siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penerapan model pembelajaran audio visual pada materi passing bawah pada permainan bola voli. Peserta didik sudah mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan.





**Gambar 4.2** Diagram batang rata-rata nilai Psikomotor, Apektif dan Kognitif

Berdasarkan diagram diatas, diketahui bahwa untuk siklus II nilai rata-rata untuk Psikomotorik siswa adalah 82, nilai rata-rata Afektif siswa adalah 82 dan nilai rata-rata Kognitif siswa adalah 83.9

Hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. peserta didik mulai terbiasa belajar melalui audio visual, sehingga pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik.
2. Peserta didik sudah berani untuk bertanya dan berkomunikasi di room.
3. Sebagian besar peserta didik sudah terlibat aktif dalam diskusi.

## 5. Refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa siklus 2 sudah cukup baik daripada sebelumnya. Meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi passing bawah pada permainan bola voli terutama dalam pengembangan psikomotornya ditandai dengan meningkatnya hasil praktek dan kemampuan peserta didik pada saat bermain bola voli dan peneliti memutuskan untuk tidak diadakannya siklus III.

Pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dan perubahan yang positif, dimana suasana belajar terlihat kondusif. Peserta sudah dapat menyesuaikan diri terhadap metode yang di berikan dan mulai membangun kerja sama antar peserta didik.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pada siklus II hasil belajar sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti, dengan demikian tidak perlu dilakukan siklus III.

#### **4.1.5 Analisis Data Akhir**

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.

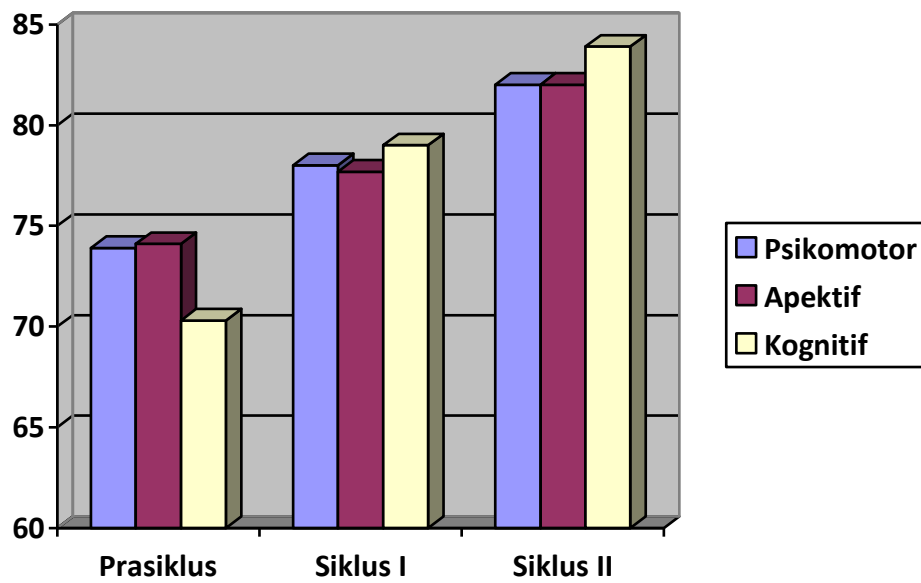
Pada pelaksanaan siklus II, peserta didik dan pendidik sudah mulai terbiasa dengan metode audio visual, sebagian besar peserta didik mulai aktif dalam keterlibatan proses belajar mengajar melalui audio visual. Setelah tiga tahap mulai dari perencanaan, siklus I, dan siklus II selesai dilaksanakan, maka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

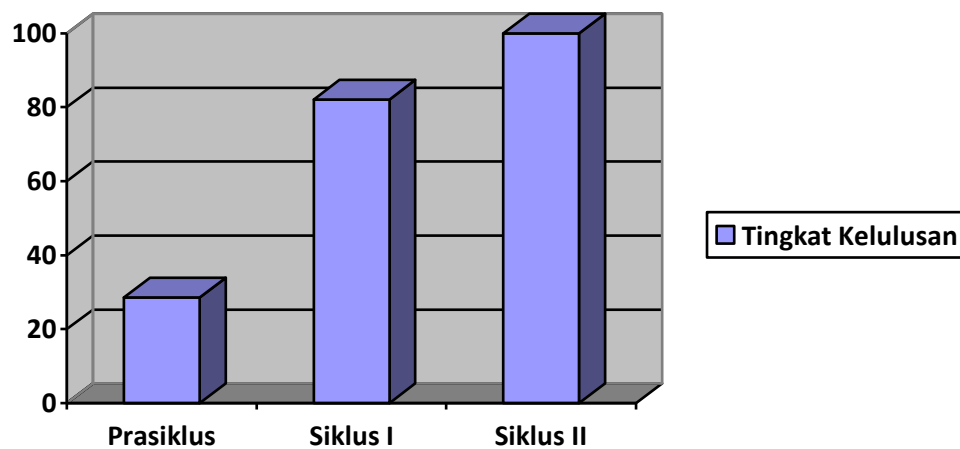
Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mengalami perubahan yang signifikan di karenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan daripada sebelumnya.



**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



**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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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 A SMP Negeri 6 Kota Palopo di masa pandemic ini.

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi dari penelitian ini yaitu, pendidik diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran audio visual karena model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjas materi passing bawah pada permainan bola voli di masa pandemic ini. Tentunya hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Selain pendidik menerapkan model pembelajaran ini, pendidik juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk mencapai hasil belajar yang baik pula.

### **5.3 Keterbatasan**

Terdapat beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Tidak semua peserta didik memiliki smarthphone sehingga tidak semua peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran.
2. Kondisi sarana dan prasarana yang tidak memungkinkan.

### **5.4 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 koginitif 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
- Antonius Bani. (2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Materi Tahapan Tumbuh Kembang Remaja untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY*. Skripsi: Yogyakarta. FIK UNY
- Aulia Febri Sholeh (2011). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Materi Pokok Teori Permainan Bola Voli bagi Siswa SMA Kelas X Semester I*. Skripsi: Yogyakarta. FIK UNY
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bani Tri Umboro. (2009). *Tingkat Keterampilan 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.
- Hidayat, Yusuf, dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- 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: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahajeng Kartika Sari. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog*. Skripsi.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Rori Ianun. (2007). *Persepsi Siswa SMA Muhamadiyah 1 Bantul Terhadap Ekstrakurikuler Bolavoli*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

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.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1****Lembar Observasi Belajar Mengajar****FORMAT PENGAMATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR****I. IDENTITAS KBM YANG DIAMATI**

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Kota Palopo
2. Alamat Sekolah : jl. Pongsimpin
3. Nama : Milda Dade Dg Gio Barrekulla
4. Mata Pelajaran : PENJAS
5. Materi : Passing Bawah ( Bola Voli)
6. Siklus/Pertemuan : 2
7. Kelas : VIII
8. Waktu : 2 X 40 menit

**II. ASPEK YANG DIAMATI**

Petunjuk pengisian : Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang diamati.

No.	Aspek yang diamati	ya	tidak
1.	A. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah pendidik mengabsen, memotivasi/meningkatkan minat belajar</li> <li>• Apakah pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>• Menyiapkan alat</li> <li>• Mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan peserta didik</li> </ul>	√ √ √ √	
2	B. Kegiatan Pokok <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah pendidik menggunakan alat, bahan atau media pembelajaran</li> <li>• Sesuaikan materi dengan materi</li> <li>• Memotivasi peserta didik bertanya</li> <li>• Berperan sebagai fasilitator</li> <li>• Mengaktifkan diskusi</li> <li>• Memantau kesulitan/kemajuan belajar peserta didik</li> </ul>	√ √ √	√ √ √

3	<b>C. Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apakah peserta didik membuat rangkuman/catatan</li><li>• Apakah pendidik memberikan tugas/pr</li><li>• Apakah pendidik melakukan refleksi</li></ul>		√ √ √
---	---	--	-------------

## FORMAT PENGAMATAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

### I. IDENTITAS KBM YANG DIAMATI

- b. Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Kota Palopo
- c. Alamat Sekolah : jl. Pongsimping
- d. Nama : Milda Dade Dg Gio Barrekulla
- e. Mata Pelajaran : PENJAS
- f. Materi : Passing Bawah ( Bola Voli)
- g. Siklus/Pertemuan : 2
- h. Kelas : VIII
- i. Waktu : 2 X 40 menit

### II. ASPEK YANG DIAMATI

Petunjuk pengisian : Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang diamati.

Kegiatan	Pengamatan	Ya	tidak
Aprsepsi	1. Persiapan pembelajaran (RPP)	√	
	2. Menyiapkan media pembelajaran	√	
	3. Menampilkan materi	√	
Kegiatan Inti	PENDAHULUAN		
	4. Pemeriksaan kehadiran peserta didik	√	
	5. Pelaksanaan apersepsi	√	
	6. Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
	7. Pembelajaran motivasi pembelajaran	√	
	8. Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran		√
	INTI		
	9. Penerapan strategi pembelajaran tertentu		√
	10. Keterpaduan bahan pembelajaran	√	
	11. Penggunaan media pembelajaran	√	
	12. Penerapan teknik bertanya		√
	13. Pemberian pengalaman kepada peserta didik		√
	14. Pembahasan hasil kerja yang melibatkan keaktifan peserta didik		√
	15. Pemberian bimbingan kepada peserta didik	√	

	16. Pengaplikasian secara tepat	√	
Penutup	17. Penggunaan sistem penilaian	√	
	18. Pemberian tindak lanjut atau perbaikan (evaluasi)		√
	19. Pemahaman peserta didik		√