

PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL DAN VARIASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SMASH BOLA VOLI PADA KELAS XI SMA

Rafid Manjay Lubis¹, Iwan Saputra²

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

siwan9439@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *smash* bola voli melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran pada siswa kelas XI SMA. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi tahun 2019. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindak kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 20 orang diantaranya terdiri dari 12 siswa putra dan 8 siswa putri. Dari hasil data awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan *smash* bola voli masih rendah yaitu 5 siswa (25%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa (75%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Selanjutnya diberi pembelajaran *smash* melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dari tes hasil belajar siklus I diperoleh 12 siswa (60%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 8 siswa (40%) belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 74,12. Pada siklus II hasil belajar *smash* bola voli yaitu 17 siswa (85%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 3 siswa (15%) belum mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar dengan nilai rata-rata 85,31. Maka diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata dari siklus I dan siklus II sebesar 25%. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci : *Smash*, Bolavoli, Variasi pembelajaran

Abstract: *This study aims to determine the increase in volleyball smash learning outcomes through audiovisual media applications and variations in the learning of students of class XI high school. This research was conducted at Tebing Tinggi 1st High School in 2019. The research method used was classroom action research. The subjects in this study were 20th grade XI students including 12 male students and 8 female students. The results of preliminary data that have been done show that the ability of students in doing volleyball smash is still low, 5 students (25%) have achieved mastery learning, while 15 students (75%) have not reached the level of mastery learning. Furthermore, smash learning is given through audiovisual media applications and learning variations. This has an impact on student learning outcomes. The first cycle of learning outcomes test obtained 12 students (60%) who have achieved mastery learning, while 8 students (40%) have not reached mastery learning with an average value of 74.12. In cycle II the results of the smash volley learning were 17 students (85%) who reached the level of mastery learning. While 3 students (15%) have not reached the level of mastery learning with an average value of 85.31. Then it is known that the increase in the average value of the first cycle and second cycle of 25%. Based on the results of data analysis, it can be concluded that through the application of audiovisual media and learning variations can improve volleyball smash learning outcomes in class XI high school students*

Keywords: *Smash, Volleyball, Learning Variation*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan

aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan

bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan olahraga merupakan bidang studi yang disampaikan kepada siswa baik dari tingkat pendidikan dasar sampai tingkat pendidikan menengah dan pembelajaran tersebut sama pentingnya dengan bidang studi lainnya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan guru dituntut untuk mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, khususnya aspek psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut guru penjas harus mampu menerapkan variasi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Mata pelajaran Penjas di Sekolah Menengah Atas memiliki tujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang sehat jasmani dan rohani, siswa diajarkan untuk menjaga kesehatan dan mengembangkan bakatnya dalam permainan dan pertandingan dalam olahraga sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Melalui mata pelajaran penjas di sekolah guru penjas seharusnya memberikan pembelajaran yang maksimal, menyampaikan materi dan membuat siswa bukan sekedar mengikuti tapi juga memahami dan dapat melakukan sesuai dengan materi yang diajarkan. Terlebih mata pelajaran penjas, hampir semua materinya adalah praktek dilapangan. Guru diharapkan mengajar dengan baik dan tidak monoton agar siswa tidak bosan dan jenuh, tapi belajar dengan baik dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penelitian pada saat proses pembelajaran penjas dengan materi smash bola voli, terlihat guru berpenampilan sudah sangat rapi dengan berpakaian olahraga, kemudian saat guru membuka pelajaran, guru sudah melakukan orientasi dan apersepsi terhadap siswa. Pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang kurang menguasai kelas terlihat saat siswa mengikuti proses pembelajaran masih banyak siswa yang berlari – lari dan mengganggu temanya.

Saat penyajian materi guru masih belum sepenuhnya menguasai materi, interaksi guru dengan siswa masih terlihat kaku dan kurangnya penerapan variasi pembelajaran yang dilakukan guru saat megajarkan smash bola voli. Setelah proses pembelajaran guru tidak memberikan umpan balik terhadap kesalahan – kesalahan siswa saat melakukan gerakan smash bola voli. Didalam proses pembelajaran siswa masih belum memahami materi *smash* dengan baik sehingga banyak gerakan – gerakan siswa saat melakukan smash tidak sesuai dengan tehnik smash yang benar.

Dari 20 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran smash bola voli, hanya 5 orang siswa (25%) mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran smash, sedangkan 15 orang siswa (75%) lainnya belum mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran

smash dengan nilai hasil belajar dibawah KKM. Dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk materi smash bola voli yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Artinya terjadi ketidak tuntasan pembelajaran *smash* bolavoli pada siswa kelas XI SMA.

Melihat kurang efektifnya proses pembelajaran yang terjadi pada materi *smash* bolavoli diperlukan cara yang dapat menyelesaikan masalah tersebut seperti penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran. Melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran yang tepat proses belajar bola voli terutama *smash* di harapan berjalan lebih optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini dapat diatasi.

Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli merupakan suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara bolak balik diatas jarring/net, dengan maksud menjatuhkan bola didalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Memvoli dan memantulkan bola ke udara dapat menggunakan bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaanya harus sempurna (tidak ganda/*double*). Permainan bola voli dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain dengan asas gotong-royong, kesenangan, dan kemampuan fisik, permainan bola voli merupakan suatu alat untuk meningkatkan kesegaran jasmani, kesehatan Statis, Dinamis, dan prestasi bagi para pemain. Dengan bermain bola voli akan berkembang unsur-unsur daya pikir, kemampuan, dan perasaan. Disamping itu, kepribadian berkembang dengan baik termasuk self control, disiplin, rasa kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya.

Bolavoli adalah olahraga permainan beregu, namun demikian penguasaan teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan untuk penguasaan teknik-teknik dasar permainan. Seperti yang dikatakan oleh (Buku diktat Tim Dosen Bolavoli 2010: 10) yaitu: “Tahap awal permainan bolavoli sudah memadai apabila permainan sudah menguasai teknik dasar yang terdiri dari servis dan passing”. Pendapat ini menegaskan bahwa seseorang bila ingin dapat bermain bolavoli dengan baik harus dapat menguasai teknik passing dengan benar dan juga dapat melakukan servis dengan baik. Bila teknik dasar passing ini tidak dikuasai dengan baik, maka seseorang tidak akan dapat bermain bolavoli.

Prinsip permainan bolavoli adalah menjaga bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai atau lapangan dan berusaha menyebrangkan bola keregu lawan melalui atas net dan berusaha menjatuhkan bola dilapangan lawan atau mematikan bola dilapangan lawan. Seiring dengan berkembangnya tujuan permainan bola voli, dan saling berintraksi

dari masing-masing tujuan orang berpasangan, maka bola voli, maka cara-cara dan teknik-teknik berpasangan semakin berkembang, begitupula peraturan-peraturan permainan yang mengikatnya.

Pukulan keras atau *smash* disebut juga spike, merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. (Ahmadi, 2007: 31). *Smash* adalah gerakan pemukulan bola dengan keras ke dalam area lapangan lawan bola melewati di atas net dengan harapan lawan mengalami kesulitan untuk mengembalikan bola (Sri Wahyuni, Sutarmin, dan Pramono, 2010: 118).

Menurut M. Yunus, teknik *smash* dalam bola voli memiliki beberapa tahapan yaitu awalan, saat melompat, saat memukul bola dan saat mendarat. Uraian lebih jelas tahap-tahap tersebut ada di bawah ini :

a. Tahap awalan

Awalan tergantung dari lintasan bola umpan, kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola. Langkah terakhir paling menentukan pada waktu mulai meloncat sehingga smasher harus memperhatikan baik-baik posisi kaki yang akan meloncat dan berada di tanah lebih dahulu, kaki lain menyusul di sebelahnya. Arah yang diambil harus diatur sedemikian rupa, sehingga atlet akan berada di belakang bola pada saat akan meloncat. Tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net. Kedua lengan yang menjulur ke depan diayunkan ke belakang dan ke atas sesudah langkah pertama, kemudian diayunkan ke depan sehingga pada saat meloncat kedua lengan itu tergantung ke bawah di depan tubuh atlet.

b. Tahap gerakan

Untuk memukul right hand langkahkan kaki kiri ke depan dengan langkah biasa kemudian diikuti kaki kanan yang panjang, diikuti dengan segera oleh kaki kiri yang diletakkan samping kaki kanan (untuk pemukul *left hand* sebaliknya). Langkah pada waktu meloncat harus berlangsung dengan lancar tanpa terputus-putus. Pada waktu meloncat kedua lengan yang menjulur digerakkan ke atas tubuh, diteruskan kaki yang digunakan untuk meloncat yang memberikan kekuatan pada saat meloncat.

Lengan yang dipakai untuk memukul serta sisi badan diputar sedikit sehingga menjauhi bola, punggung agak membungkuk dan lengan yang lain tetap dipertahankan setinggi kepala yang berguna untuk mengatur keseimbangan secara keseluruhan. Dalam gerakan memukul dapat disesuaikan dengan jenis *smash* yang ada. Gerakan memukul hasilnya akan lebih baik apabila menggunakan lecutan tangan, lengan dan membungkukkan badan.

c. Akhir gerakan

Cara mendarat dalam setiap *smash* sama yaitu pada saat tubuh bagian atas membungkuk ke depan, kaki diarahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangan. Atlet mendarat pada kedua kakinya dengan sedikit ditekuk.

Media Audio Visual

Penyebutan *audio visual* sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media *audio visual* mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk *audio visual* dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Sedangkan sebagai media komunikasi, sebuah produk *audio visual* melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Film cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media *audio visual* yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi.

Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak melibatkan elemen media, maka produk *audio visual* yang diperuntukkan sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai multimedia. *Audio* dan *visual* ialah gabungan komponen-komponen yang saling melengkapi yang memproduksi suatu gambar dan suara yang dikombinasikan satu sama lain.

Pembelajaran melalui media *audio visual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran dengan media *audio visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol (Arsyad, 2007:30).

Menurut Suprijanto (2005:171), “pembelajaran *audio visual* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan alat atau bahan pembelajaran (media pembelajaran) dalam situasi belajar untuk membantu kegiatan belajar mengajar”. Di dalam proses pembelajaran menggunakan media *Audiovisual*, peneliti merancang materi *smash* bola voli dengan desain gambar bergerak. Gambar bergerak *smash* bola voli ditampilkan dengan menggunakan infokus. Didalam gambar tersebut di jelaskan tahapan melakukan *smash* bola voli dengan tehnik yang benar dari sikap awalan, sikap pelaksanaan sampai gerak akhir (*follow-through*) gerakan *smash* bola voli. Saat proses belajar berlangsung, penayangan media *audiovisual* tentang materi penjas *smash* permainan bolavoli dilakukan didalam ruangan.

Video pembelajaran yang akan di tayangkan mencakup materi *smash*, mulai dari video *smash* gambar diam, kemudian *video smash* gambar bergerak lambat dan dilanjutkan dengan *video smash* gambar bergerak cepat. Dan diakhir materi *video smash* yang ditayangkan, peneliti juga menampilkan variasi pembelajaran *smash* yang akan di lakukan oleh siswa. Diantara adalah variasi melakukan gerakan *smash* dengan berpasangan, melakukan gerakan *smash* dengan bola di gantung dan yang terakhir melakukan variasi gerakan *smash* dengan cara bola dilambungkan penguapan di depan net.

Variasi Pembelajaran

Penerapan keterampilan mengadakan variasi harus dilandasi dengan maksud tertentu, relevan, dengan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan materi dan latar belakang sosial budaya serta kemampuan siswa, berlangsung secara berkesinambungan, serta dilakukan secara wajar dan terencana.

Flores (2013:102), mengemukakan adapun tujuan mengadakan variasi dalam pembelajaran yang dimaksud adalah: (1) meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, (2) Memberi kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi, (2) membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, (3) memberi kemungkina pilhan dan fasilitas belajar individual, (4) mendorong peserta didik untuk belajar.

Adapun variasi pembelajaran *smash* bola voli yang akan peneliti lakukan kepada siswa adalah sebagai berikut:

- 1). Melakukan gerakan *smash* bola bantung tanpa awalan.

Bentuk variasi ini dibuat dengan posisi siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Masing – masing anggota kelompok melakukan *smash* tanpa awalan. Gerakan *smash* bola gantung ini dilakukan secara bergiliran dan dilakukan 4 kali pengulangan untuk setiap anggota kelompok.

- 2). Melakukan gerakan *smash* dengan bola gantung dengan awaalan pendek.

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok dihadapkan dengan bola yang digantung. Ketinggian bola yang digantung di sesuaikan dengan tinggi rata – rata siswa. Kemudian masing-masing kelompok melakukan gerakan *smash* dengan memukul bola yang sudah di gantung dengan awalan. Gerakan ini dilakukan oleh siswa sebanyak 4 kali pengulangan setiap siswa.

- 3). Melakukan gerakan *Smash* dengan awalan yang lebih jauh

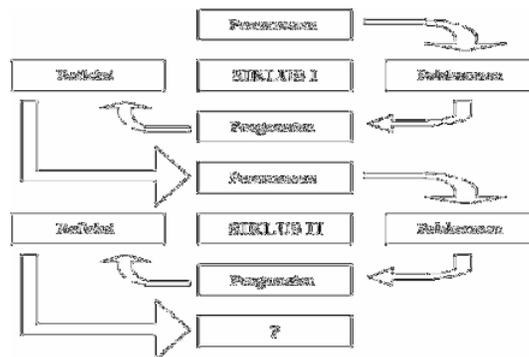
Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok dihadapkan dengan bola yang digantung. Ketinggian bola yang digantung di sesuaikan dengan tinggi rata – rata siswa. Kemudian masing-masing kelompok melakukan gerakan *smash* dengan memukul bola yang sudah di gantung dengan awalan dan ancang – ancang yang lebih panjang. Gerakan ini dilakukan oleh siswa sebanyak 4 kali pengulangan setiap siswa.

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI SMA.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi pada bulan oktober 2019. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2019/2020 berjumlah 20 orang siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media *audio visual* dan variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli. Agar memudahkan pelaksanaan penelitian diperlukan desain penelitian, sesuai dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) maka penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahapan yang berupa siklus dengan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto dkk, 2015: 42)

Siklus 1

Tahap Perencanaan Tindakan 1

Pada tahap ini penelitian dan guru pendidikan jasmani menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari (1) peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, (2) peneliti akan membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan atau perlakuan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran smash permainan bola voli dengan menerapkan variasi pembelajara dan modifikasi bola, (3) peneliti menyusun *instrument* penelitian hasil belajar smash bola voli yang digunakan dalam pelaksanaan siklus PTK, (4) menyiapkan media alat/bahan yang diperlukan untuk membantu proses pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Tahap Pelaksanaan

Setelah perencanaan disusun secara matang maka dilakukan tindakan yaitu dengan memberikan perlakuan smash melalui media audiovisual dan variasi pembelajaran.

Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi proses pembelajaran smash permainan bola voli. Observasi dilakukan terhadap guru yang menyampaikan materi pembelajaran smash bola voli dan observasi terhadap siswa yang mengikuti proses pembelajaran smash. Untuk memperoleh data hasil observasi proses pembelajaran smash, peneliti menggunakan lembar observasi yang sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan.

Refleksi

Data hasil proses pembelajaran dan observasi pada siklus I kemudian di kumpulkan dan di analisis dan selanjutnya disimpulkan. Apabila hasil proses pembelajaran siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, maka data hasil analisis pada tahap siklus I dijadikan acuan untuk melanjutkan proses pembelajaran pada tahap siklus II.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian secara proses dengan lembar portofolio hasil belajar *smash* bola voli. Aspek penilaian dan besar skor yang diperoleh dari setiap item disesuaikan berdasarkan kriteria - kriteria yang telah dibuat, dimana jumlah skor tertinggi adalah 4 dan jumlah skor terendah adalah 1 dengan total skor maksimum adalah 12.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas guru penjas dalam kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase aktivitas guru adalah 68,75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,62%.

Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa partisipasi atau keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase aktivitas atau keaktifan siswa adalah 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Hasil belajar *smash* bola voli diperoleh melalui penilaian proses menggunakan portofolio penilaian hasil belajar, dilaksanakan setelah selesai pembelajaran siklus I dan siklus II.

Tabel 1. Data Hasil Belajar *Smash* Bola Voli Siswa

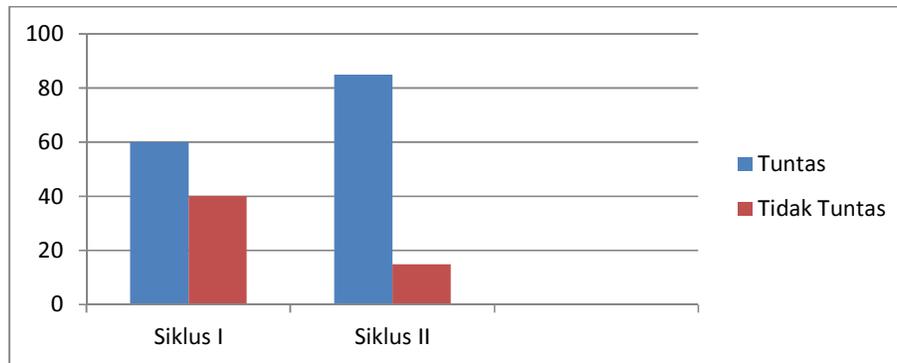
| NO | Nilai Rata-Rata | Tahap Awalan | Tahap Gerakan | Akhir Gerakan | Ket/Total Skor | Konvensi Nilai |
|----|-----------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---|
| 1. | Siklus I | $\Sigma = 58,28$ $\bar{x} = 2,91$ | $\Sigma = 59,65$ $\bar{x} = 2,98$ | $\Sigma = 58,97$ $\bar{x} = 2,95$ | $\Sigma = 177,58$ $\bar{x} = 8,88$ | $\Sigma = 1482,54$ $\bar{x} = 74,12$ |
| 2. | Siklus II | $\Sigma = 69,59$ $\bar{x} = 3,48$ | $\Sigma = 68,91$ $\bar{x} = 3,45$ | $\Sigma = 66,25$ $\bar{x} = 3,31$ | $\Sigma = 204,74$ $\bar{x} = 10,4$ | $\Sigma = 1706,19$ $\bar{x} = 85,31$ |

Berdasarkan dari data hasil belajar *smash* bola voli yang telah di lakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas di peroleh data bahwa nilai rata-rata siswa juga mengalami kenaikan. Pada

siklus I persentase nilai rata-rata yang di peroleh siswa adalah 74,12 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,31.

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil Belajar Belajar *Smash* Bola Voli Pada Siklus I dan Siklus II

| No | Pencapaian Hasil Belajar | Siklus I | Persentase Kentutasan | Siklus II | Persentase Kentutasan |
|----|--------------------------------|----------|-----------------------|-----------|-----------------------|
| 1. | Jumlah siswa yang tuntas | 12 | 60 % | 17 | 85% |
| 2 | Jumlas siswa yang tidak tuntas | 8 | 40 % | 3 | 15 % |



Gambar 2. .Data Perbandingan Siklus I Dengan Siklus II

Hasil tes dan analisis awal yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar *smash* bola voli siswa khususnya teknik gerakan *smash* masih rendah. Ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru penjas selama ini berpusat pada guru (Teacher centered) sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berlatar belakang dari situlah peneliti tertarik untuk menerapkan media audiovisual dan variasi pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah memiliki ketuntasan belajar *smash* bola voli masih rendah. Hal inilah yang harus dicermati oleh guru/peneliti dimana guru/peneliti harus memahami setiap perbedaan siswanya.

Analisis hasil belajar *smash* bola voli siswa pada tes I siklus I ternyata hasilnya belum cukup maksimal, sehingga perlu dilanjutkan kepelaksanaan siklus II, ini dapat dilihat dari kesulitan- kesulitan siswa dalam melaksanakan teknik *smash* bola voli selama proses pembelajaran pada siklus I. Kegiatan observasi awal yang dilakukan sebelum menentukan perencanaan, yang berguna untuk mengetahui perkembangan hasil belajar sebelum diadakannya pembelajaran *smash* bola voli melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan dalam bentuk siklus I dilakukan dengan beberapa alasan yaitu peneliti masih perlu melakukan pengolahan dan pelaksanaan kegiatan belajar *smash* bola voli secara maksimal. Sebagian besar siswa belum mampu menguasai teknik dasar *smash* bola voli dengan baik, serta masih

rendahnya hasil belajar siswa disetiap indikator terkhusus pada indikator 3 (akhir gerakan) *smash*.

Hasil belajar *smash* bola voli pada siklus II ternyata hasilnya memuaskan, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal belajar siswa dalam melakukan teknik gerakan *smash* bola voli. Hasil tes siklus II belum seluruhnya siswa memiliki ketuntasan belajar *smash* bola voli, ada 3 siswa yang belum berhasil. Menurut analisis peneliti disebabkan siswa tersebut masih memerlukan tambahan waktu yang lebih untuk menguasai gerakan tersebut. Dengan tambahan waktu dan kemauan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler disekolah, peneliti yakin sebagian siswa tersebut akan memperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian pada observasi awal, kegiatan lanjut siklus I dan siklus II ternyata telah diperoleh peningkatan nilai Persentase Kentutasan Klasikal (PKK) serta nilai rata –rata belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bola voli pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tebing Tinggi.

Peneliti juga menyampaikan beberapa saran terkait penelitian ini yaitu: (1) disarankan pada guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri 1 Tebing Tinggi untuk mempertimbangkan penggunaan media audiovisual dan variasi pembelajaran, dengan materi

yang disesuaikan karena hal ini dapat membangkitkan semangat belajar siswa. (2) dari hasil penelitian ditemukan banyak siswa tidak memahami teknik gerakan *smash* bola voli yang benar, di sarankan pada guru agar melaksanakan pembelajaran melalui penerapan media audiovisual dan variasi pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. (3) pihak sekolah di harapkan lebih memperhatikan kualitas sarana dan prasarana pendidikan jasmani, terutama prasarana *smash* bola voli. (4) kepada para teman – teman mahasiswa FIK UNIMED agar dapat mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media audiovisual dan variasi pembelajaran. (5) kepada para pembaca yang mungkin akan melakukan penelitian dengan menggunakan media audiovisual dan variasi pembelajaran kiranya dapat mencoba dengan materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Arikunto Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Flores, Ismail. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Modern*. Jogjakarta: Tunas Gemilang Press
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, yogyakarta: Diva press
- Tim Dosen Bola Voli. 2013. *Bola Voli*. Medan: Unimed Press