

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PASSING
ATAS BOLAVOLI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KELAS XI AK 1**

SMK

NEGERI 1 TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

SKRIPSI

***Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
(S1)***

***Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau***



**OLEH :
JULIANTO ABDULLAH
NPM.156610052**

Pembimbing

**KAMARUDIN,S.Pd.,M.Pd
NIDN : 1020108201**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

**UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PASSING ATAS
BOLAVOLI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KELAS XI AK 1 SMK
NEGERI 1 TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*

OLEH :

JULIANTO ABDULLAH
NPM.156610052

Pembimbing

KAMARUDIN, S.Pd., M.Pd
NIDN : 1020108201

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

PENGESAHAN SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PASSING ATAS BOLAVOLI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KELAS XI AK 1 SMK NEGERI 1 TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Dipersiapkan Oleh

Nama : Julianto Abdullah

NPM : 156610052

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

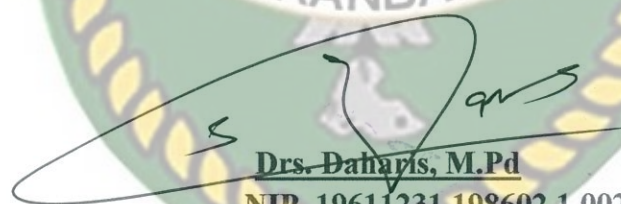
PEMBIMBING



KAMARUDIN, S.Pd., M.Pd

NIDN : 1020108201

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Drs. Daharis, M.Pd

NIP. 19611231 198602 1 002

NIDN. 0020046109

Skripsi Ini Telah diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP UIR



Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si

NIP. 1970107 199803 2 022

NIDN. 0007107005

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Julianto Abdullah
NPM : 156610052
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Passing Atas Bolavoli Melalui Media Audio Visual Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar**

Disetujui Oleh:

Pembimbing

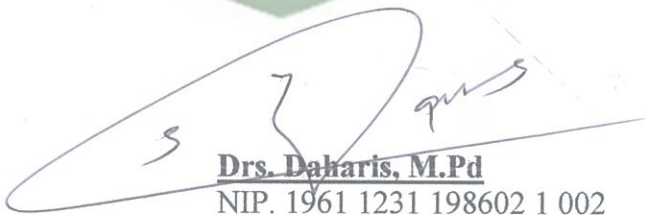


KAMARUDIN, S.Pd., M.Pd

NIDN : 1020108201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Drs. Daharis, M.Pd

NIP. 1961 1231 198602 1 002

NIDN. 0020046109

SURAT KETERANGAN

Kami selaku pembimbing skripsi ini, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah:

Nama : Julianto Abdullah

NPM : 156610052

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul:

Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Media Audio Visual Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pembimbing


KAMARUDIN, S.Pd., M.Pd
NIDN : 1020108201

ABSTRAK

Julianto Abdullah, 2019. “Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung”

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dilapangan pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, masih banyak yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran *passing* atas permainan bolavoli maka dari itu dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yang peneliti temui dilapangan diantaranya Siswa merasa bosan dengan pembelajaran hanya sekedar menjelaskan dan mempraktikkan materi, Tidak seriusnya siswa saat pembelajaran praktek bolavoli dilapangan, Kurangnya motivasi dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini Untuk mengetahui peningkatan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli melalui pendekatan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Kecamatan Tapung. Dari hasil pembelajaran sebanyak dua siklus yang peneliti lakukan dilapangan, metode dengan media audio visual terbukti mampu meningkatkan keterampilan *passing* atas dalam permainan bulutangkis hingga 84% dengan ketuntasan siswa sebanyak 21 siswa dari 25 siswa, dan hanya 16% yang belum tuntas dalam proses pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan 4 siswa.

Kata kunci : “Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung”.

ABSTRACT

Julianto Abdullah, 2019. "Efforts to Improve Mastery of the Basic Passing Technique in Volleyball Game Using Audio Visual Media for Class XI AK 1 Students of SMK Negeri 1 Tapung"

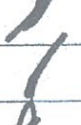
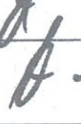
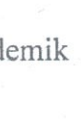
Based on the results of research conducted in the field in class XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, there are still many who have not yet reached the KKM in passing learning on the volleyball game and therefore the learning process is carried out using audio visual media. This research is motivated by several problems that researchers encountered in the field including students feeling bored with learning just to explain and practice the material, students are not serious when learning volleyball practice in the field, Lack of motivation and interest of students to follow the learning process of students of class XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung. The objectives to be achieved in this study were to determine the increase in mastery of basic passing techniques in volleyball through audio-visual media approaches in class XI AK 1 students of SMK Negeri 1 Tapung District. From the results of the two cycles of learning that researchers conducted in the field, the method with audio-visual media is proven to be able to improve the passing skills in badminton games up to 84% with the completeness of 21 students out of 25 students, and only 16% have not finished in the passing learning process. volleyball with 4 students.

Keywords: "Efforts to Improve Mastery of Basic Passing Technique in Volleyball Game Using Audio Visual Media for Class XI AK 1 Students of SMK Negeri 1 Tapung".

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Julianto Abdullah
 NPM : 156610052
 Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Kamarudin, S.Pd., M.Pd
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Media Audio Visual Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar**

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
09-11-2018	Acc judul proposal.	
30-08-2019	Tambah langkah media audio visual, buat umber dan perbaiki penulisan.	
06-09-2019	Perbaiki ukuran kertas, perbaiki font dan teori.	
15-05-2019	Acc untuk diseminarkan.	
28-09-2019	Bimbingan I, hasil video penelitian	
01-10-2019	Bimbingan II , video penelitian, dan hasil penelitian.	
10-10-2019	Bimbingan III; perbaiki daftar isi, perbaiki penulisan dan spasi, cover, berita acara bimbingan.	
17-10-2019	Acc untuk ujian skripsi	

Pekanbaru, Oktober 2019

Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Sri Amnah S, S.Pd., M.Si
 NIP. 1970 10071998 032002
 NIDN. 0007107005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julianto Abdullah
NPM : 156610052
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Passing Atas Bolavoli Melalui Media Audio Visual Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau
3. Jika ditemukan isi skripsi ini yang merupakan duplikasi dan atau skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Oktober 2019



Julianto Abdullah
NPM. 156610052

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PASSING ATAS BOLAVOLI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL KELAS XI AK 1 SMK NEGERI 1 TAPUNG KABUPATEN KAMPAR”**.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan dan penyelesaian proposal ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis adalah manusia biasa yang mempunyai kelemahan, kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis yakin bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak, guna kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Daharis M.Pd selaku Ketua Program Studi Penjaskesrek.
2. Ibu Merlina Sari M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Penjaskesrek.

3. Bapak Kamarudin, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pembimbing yang luar biasa sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Prodi Penjaskesrek,
6. Teristimewa buat keluarga tercinta yang telah banyak berkorban baik materi maupun moril yang tak mungkin terbalas sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang ada dikala susah dan senang serta yang lainnya ucapan terima kasih atas dukungan kalian. Memberikan bantuan, informasi dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembuatan dan penyusunan serta penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kelengkapannya baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan untuk masa yang akan datang.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
SURAT KETERANGAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Peneliti	5
F. Manfaat Peneliti	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Atletik Nomor Lempar Lembing.....	7
A. Pengertian Atletik	7
B. Teknik Lempar Lembing	8

a. Teknik Pegangan Lembing	8
b. Gerakan Lempar lembing.....	11
c. Gaya Lempar Lembing	13
d. Sikap Badan Waktu Akan Melempar Lembing	14
e. Bentu Lapangan Lempar Lembing	16
2. Hakikat Model Pembelajaran Modifikasi Alat	17
a. Pengertian Model Pembelajaran Modifikasi Alat	17
B. Kerangka Pemikiran.....	21
C. Hipotesis Tindakan	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel	29
C. Defenisi Operasional.....	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik pengumpulan data.....	32
F. Teknik analisis data.....	32
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	34
1. Data Hasil Pembelajaran Keterampilan Lempar lembing Melalui Model Pembelajaran Modifikasi Alat Siswa Kelas XI IPA ^B SMA Negeri 1 Lirik	34

B. Analisis Data	35
1. Analisis Hasil Pembelajaran Keterampilan Lempar Lembing Melalui Model Pembelajaran Modifikasi Alat Siswa Kelas XI IPA ^B SMA Negeri 1 Lirik.....	35
C. Pembahasan.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	42



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Siswa/Siswi Kelas XI SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar	23
Tabel 2. Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak Spesifik	25
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Siklus 1 Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung	30
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Siklus II siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung	32
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Pelaksanaan <i>passing</i> atas bolavoli.....	17
Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	20



DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 1. Diagram hasil pembelajaran siklus 1 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung.....	30
Grafik 2. Diagram hasil pembelajaran siklus 2 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung	32



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	43
Lampiran 2. Rencana Proses Pembelajaran (RPP)	45
Lampiran 3. Daftar Hadir	67
Lampiran 4. Nilai Rubrik Penilaian Keterampilan Lempar Lembing XI IPA ^B SMA Negeri 1 Lirik Pada Siklus I	68
Lampiran 5. Data Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Lempar Lembing siklus I Siswa Kelas XI IPA ^B SMA Negeri 1 Lirik	89
Lampiran 6. Dokumentasi penelitian	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan olahraga dan kesehatan harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional atau pengajaran dengan ceramah di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus menggunakan metode yang tepat, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Hal ini terbukti karena adanya Undang-undangan Republik Indonesia No. 3 tahun 2005 tentang keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 11 dijelaskan bahwa “Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai proses pendidikan yang di atur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan dan kebugaran jasmani”. Olahraga pendidikan merupakan olahraga pendidikan jasmani yang diterapkan di sekolah. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mendorong pengembangan kemampuan dan keterampilan gerak siswa, pertumbuhan fisik. Pengembangan intelegensi anak didik sangat diperlukan untuk motivasi, baik dorongan dari dalam (*intrinsic*) maupun dari luar (*extrinsic*), suasana yang kondusif memberikan kemudahan bagi setiap siswa mengikuti perkembangan dirinya secara optimal. Pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan di sebut juga sebagai sarana media untuk mendorong pertumbuhan fisik,perkembangan jiwa,dan keterampilan motorik yang ada pada pendidikan formal.

Permainan bolavoli merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan di Sekolah, beberapa teknik dasar dalam permainan. Permainan bolavoli di sekolah disebut dengan permainan bolavoli. Sedikit perbedaan dengan permainan bolavoli pada umumnya, karena dalam permainan bolavoli jumlah pemain yang dibutuhkan dalam satu regu berjumlah 6 orang pemain dengan 4 orang cadangan. Permainan bolavoli juga merupakan aktivitas kelompok kemampuan suatu regu bolavoli ditentukan oleh ketrampilan teknik dasar yang dimiliki oleh setiap anggota regu dalam melakukan fungsinya masing-masing serta kerjasama antar pemain.

Sebagai guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan kesehatan untuk mencapai tujuan pembelajaran bolavoli, harus memperhatikan perkembangan anak, karakteristik anak, kemampuan anak dan kesukaan anak serta tujuan yang harus dicapai. Awal melakukan passing atas yaitu Pada saat bermain bolavoli yang harus nya terjadi passing at as bolavoli tangannya harus ke atas dan agak di bengkokan sedikit untuk ayunan mengoper ke atas bolavoli dan jari-jari harus rapat,dan posisi badan atau kaki harus posisi siap,badan kita harus sejajar dengan tangan dan kedua kaki, posisi kaki harus di majukan sedikit dan ditekukkan sedikit untuk mengayunkan bolavoli ke atas.

Passing adalah cara menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu. Selain itu, *passing* merupakan suatu langkah awal untuk menyusun pola

serangan. Permainan bolavoli di dalamnya terdiri dari beberapa teknik dasar, antara lain: “*servis, passing, block, spike*”. Cara melakukan teknik *passing* atas bolavoli adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelumnya menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan 45^0 . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan, sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah. Ada beberapa Faktor-faktor yang mempengaruhi *passing* atas bolavoli : perkenaan bola kurang tepat dengan kedua tangan, posisi kedua tangan tidak berada didepan muka diatas kening, siku-siku tangan tidak ditekuk, kaki tidak mengeper. Oleh karena itu penelitian ingin meningkatkan penguasaan *passing* atas bolavoli, dengan menggunakan media audio visual.

Media adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidikan dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Pemanfaatan media audio dalam proses pembelajaran di ruangan kelas sudah merupakan hal yang biasa.

Media audio visual merupakan media perantara atau pengguna materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengar sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dan menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-

mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Audio visual adalah gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Berdasar observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum bisa melakukan *passing* atas bolavoli secara maksimal. Adapun KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang di harapkan, di samping itu masih banyak siswa peserta didik belum memiliki penguasaan *passing* atas. Peserta didik harus memperoleh nilai ketuntasan 70 (Tuju puluh) dan masih banyak penguasaan atau tidak tau teknik dasar *passing* atas bolavoli. Belum maksimalnya Guru memanfaatkan media pembelajaran seperti proyektor sehingga siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi atau teori dari guru, di samping itu belum tercapainya materi pelajaran bolavoli, dan siswa belum ada pembelajaran tentang penguasaan *passing* atas bolavoli.

Berdasarkan urain diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Melalui Media Audio Visual Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan gejala-gejala yang ditemui di lapangan maka dapat dideskripsikan indentifikasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Masih belum tercapainya KKM materi bolavoli *passing* atas di XI AK 1 di SMK N 1 Tapung.
2. Masih rendah kemampuan penguasaan *passing* atas bolavoli.
3. Masih kurangnya memanfaatkan menggunakan media audio visual di SMK N 1 tapung.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu, tenaga dan biaya yang tersedia dan jugak mengingat agar tidak terlepas dan penelitian ini, maka penulisan membatasi masalah penelitian sebagai berikut: “Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik *passing* bolavoli Siswa Kelas XI AK 1 Melalui Media Audio Visual Siswa SMK N 1 Tapung Kabupaten Kampar”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah pendekatan dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli Di SMK N 1 Tapung Kabupaten Kampar Provinsi Riau?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengetahui peningkatan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli melalui pendekatan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Provinsi Riau”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut

1. Bagi siswa diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan teknik *passing* atas bolavoli.
2. Bagi guru diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan penguasaan bermain bolavoli.
3. Sebagai masukan bagi jurusan atau fakultas dalam memberikan materi kuliah dan bahan pertimbangan untuk mencari metode yang tepat dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain bolavoli.
4. Bagi peneliti berikutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi dan acuan untuk memperoleh hasil penelitian yang baik.
5. Bagi penulis untuk memperluas wawasan dalam olahraga bolavoli dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar serjana pendidikan di Universitas Islam Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

2. Hakikat Media Audio Visual

a. Pengertian Media

Media dipandang sebagai salah satu aktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategi yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahan peserta didik. Selain itu media mampu pembelajaran lebih menarik.

Menurut Asyhra (2012:5) media adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikasi antara komunikator dan komunikasi. Sedangkan menurut widodo dan Jasmadi (2009:5) menyatakan bahwa selain media, pesan akan sampai kepada si penerima pesan apabila terjadi suatu proses pengkodean (*encoding*) pesan tersebut. Jadi sebelum sampai kepada penerima, pesan tersebut harus dikodekan terlebih dahulu melalui simbol verbal maupun nonverbal. Setelah itu diartikan oleh penerima, barulah penerima pesan memberikan respon (umpan balik) kepada pengirim pesan. Disinilah terjadinya komunikasi efektif.

Menurut Arsyad (2010:3), menyatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam ini guru buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan variabel.

Menurut Kustadi (2011:7) menggunakan media adalah perantaran atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Rusman (2011:169) mengemukakan media adalah batasan medium sebagai perantaran yang yang mengatarkan informasi anatar sumber dan penerima. Jadi televisi, filim, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, sejenisnya adalah media komunikasi.

Pada awal sejarah pembelajaran media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran jugak dapat memberikan dorongan, stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Pada awalnya alat bantu yangdigunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan melalui indra lihat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat memperjelas dan mempermudah konsep abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar tetapi saat ini fungsinya harus dapat memotivasi belajar,

membangkitkan kreativitas siswa, dan belajar berfikir tingkat tinggi. Kemudian dengan berkembangnya teknoklogi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke 20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang konkret untuk meghindari *verbalisme*.

Menurut Kustadi (2011:7) menggunakan bahwa media adalah dari pesan yang diperoleh smbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerimaan pesan tersebut.

Menurut rusman (2011:172) manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa menmmungkinkan sisw menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode pembelajaran akan lebih vervariasi, tidak semata-mata komunikasi melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagibila guru harus mengajar untuk setiap jam pembelajaran. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemokrasikan, dan lain-lain.

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pemebelajaran terutama membuat siswa untuk belajar. Dua unsur sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu

sama yang lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting atau strategis dalam pembelajaran. Seringkali terjadi banyak siswa yang tidak tau atau kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan ketidakan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menuru Rusman (2011:176) ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di antaranya.

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan ala bantu dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau pelajaran kepada para siswa.
2. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran salah satu fungsi dari media pembelajaran sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena pembelajaran dapat mengkomodasikan smua kecakapan siswa dalam belajar.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangta memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.

6. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak tidak ada wujud, tidak ilustrasi yang nyata.
7. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, tenaga, dan daya indra. Sering terjadinya dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang bersifat sangat luas, besar, atau sempit, kecilnya sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Menurut Rusman (2011:172) fungsi media pembelajaran yaitu: 1)

Untuk mewujudkan situasi pembelajaran efektif. 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh dalam kelas. 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi pendidikan.

Menurut Rusman (2011:172) fungsi utama media pembelajaran adalah : 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. 3) Memberi intruksi, informasi yang terdapat dalam media baru harus melibatkan siswa.

b. Pengertian Audio Visual

Audio visual adalah merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, sekaligus merupakan bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan, dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara alat dan teknologi pendidikan ini saling erat hubungannya alat

peraga pendidikan. Menurut Kustandi (2011:104) hal ini ada beberapa tujuan dan manfaat audio visual.

1. Audio visual pendidikan manfaat agar belajar lebih cepat segerakan bersuaian anatar kelas dan diluar kelas, audio visual memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur.
2. Alat peraga pendidikan memungkinkan lebih sesuai dengan perongan, dimana para siswa belajar degan banyak memungkinkan sehingga sangta menyenangkan bagi masing-masing individu.

Menurut Kusnandi (2011:105) audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Dan menghasilkan atau menyampaikna materi dengan menggunakan mesin-mesin dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Audio visual adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Menurut Rusman (2011:182) media audio visual adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan pengindaran penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan.

Jadi audio visual merupakan suatu komponen dalam sumber belajar yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat

membantu peserta didik sekaligus bentuk pemecahan belajar suatu perencanaan yang sistematis dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan menggunakan alat-alat elektronik.

c. Langkah Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

a. Persiapan

Kegiatan dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (3) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti, (1) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, (2) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, (3) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual.

Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan antaranya, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.

1. Hakikat *Passing Atas* Bolavoli

A. Pengertian *Passing Atas*

Passing atas adalah *passing* yang dilakukan dengan teknik atas tanpa mengadakan gerakan terlebih dahulu. Adapun yang perlu diperhatikan dalam *passing atas* adalah penempatan bola sedemikian rupa sehingga bola pada posisi di depan atas muka pemain.

Menurut Hidayat (2017:45) teknik ini berbeda dengan teknik *passing bawah*. Pada teknik ini, lebih mengutamakan kekuatan jari-jemari kedua tangan. Biasanya, teknik ini lebih dipilih pada saat seorang pemain hendak melakukan umpan sebelum dilakukan pukulan terakhir atau *smash*. Pemain yang dituntut memiliki keterampilan lebih dalam teknik ini adalah mereka yang berposisi sebagai *tosser* atau pengumpan. Seorang *tosser* harus bisa memberikan umpan yang memanjakan pemain lain untuk melakukan *smash* secara sempurna. Seorang *tosser* dituntut untuk bisa memberikan umpan terbaik dari setiap posisi. Karena dalam permainan voli ini, tujuan akhirnya adalah pukulan tajam yang disebut tersebut. *Smash* ini bisa dilakukan, bila seorang pemain mendapatkan umpan yang baik. Bila umpan diberikan *tosser* kurang sempurna, maka tidak akan bisa menghasilkan peluang untuk menciptakan *smash* yang mematikan lawan.

Sebagaimana passing *bawah*, posisi badan pada teknik ini pun hampir sama. Kedua kaki harus sedikit ditekuk untuk membantu menghasilkan lontaran secara baik. Kedua tangan berada di samping dengan posisi telapak tangan menghadap ke arah bola dan menyentuhnya dengan ujung jari. Perlu diperhatikan bahwa proses ini harus dilakukan dengan cepat dan tidak boleh menahan bola menggunakan telapak tangan. Karena bila terjadi, bisa dikenakan sebagai pelanggaran keuntutngan poin bagi lawan.

Menurut Sukirno (2012:27) teknik *passing* atas yang dimaksud dengan *passing* atas dalam permainan bolavoli adalah mengambil bola atau mengoperkan bola atau mengumpan bola kepada teman, tapi bila ada kesempatan yang baik, langsung di teruskan kepada lawan sebagai gerakan tipuan untuk mendapatkan poin. *Passing* atas merupakan elemen yang paling penting dalam permainan bolavoli. Penguasaan tekhnik *passing* atas yang baik akan menentukan keberhasilan regu untuk membantu serangan jika dilakukan secara bervariasi.

Menurut Ahmadi (2007:25) cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangku hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekukan hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan 45^0 . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

B. Tekni *Passing* Atas Bolavoli

Menurut Sukirno (2012:28) teknik melakukan *passing* atas bolavoli sebagai berikut

1. Sikap permulaan. Ambil posisi dengan sikap sigap untuk memainkan bola berdiri dengan kedua kaki terbuka selebar bahu, salah satu kaki berada di depan berat badan bertumpuhan pada tapak kaki depan.
2. Lutut ditekukan dengan badan merendah, tempatkan badan secepat mungkin di bawah bola, dengan kedua lengan diangkat dan ditekukan
3. Dan kedua tangan terbuka lebar jari-jari tangan terbuka membentuk mangkok seperti setengah lingkaran ibu jari dan telunjuk membentuk segi tiga, kedua siku tidak terlalu terbuka ke samping.
4. Posisi tangan agak ditekukan, baik pada persendian siku maupun persendian pergelangan tangan. Sedangkan posisi telapak dan jari-jari tangan terutama ruas pertama dan kedua.
5. Dan yang dominan mendorong bola adalah ibu jari-jari agak ditegangkan agar bola dapat dapat memantul dengan baik kemudian bola didorong dengan mengerjakan pergelangan tangan diikuti dengan meluruskan siku.



Gambar 1. Pelaksanaan *passing* atas bolavoli, Hidayat (2017:45)

C. Kesalahan-kesalan yang sering terjadi *passing* atas bolavoli

- Perkenaan bola kurang tepat dengan kedua tangan.
- Posisi kedua tangan tidak berada didepan muka diatas kening.
- Jari-jari tangan terlalu rapat.
- Tangan saat menerima bola terlalu kaku.
- Siku-siku tangan tidak ditekukan.
- Kaki tidak mengepir.

D. Kerangka Pemikiran

Bolavoli termasuk cabang permainan olahraga yang diajarkan di SMK N 1 Tapung pada saat proses pembelajara guru sebagai penelitian menemukan fakta bahwa keterampilan dasar *passing* atas siswa masih rendah. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi *passing* atas siswah. Masih banyak siswa yang belum benar cara melakukan teknik dasar *passing* atas. Hasil *passing* atas siswa masih belum memenuhi standar yang ditepatkan guru pada prses pembelajaran siswa. Siwa kurang antusias mengikutinya,

sehingga tidak ada keinginan untuk belajar dan berlatih sendiri. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian berusaha solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan menerapkan media audio visual bolavoli dengan ceria. Dalam penelitian ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Penguasaan teknik dasar *passing* Atas Bolavoli Melalui Media audio visual Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar. Diharapkan dengan adanya penerapan media audio visual ini proses pembelajaran jadi lebih menarik, siswa termotivasi untuk belajar *passing* atas, dan akhirnya keterampilan dasar *passing* atas dapat meningkat.

E. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas serta permasalahan pokok penelitian yang di tentukan terlebih dahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: Apakah media audio visual dapat meningkatkan *passing* atas bolavoli pada siswa XI AK 1 SMK N 1 Tapung.

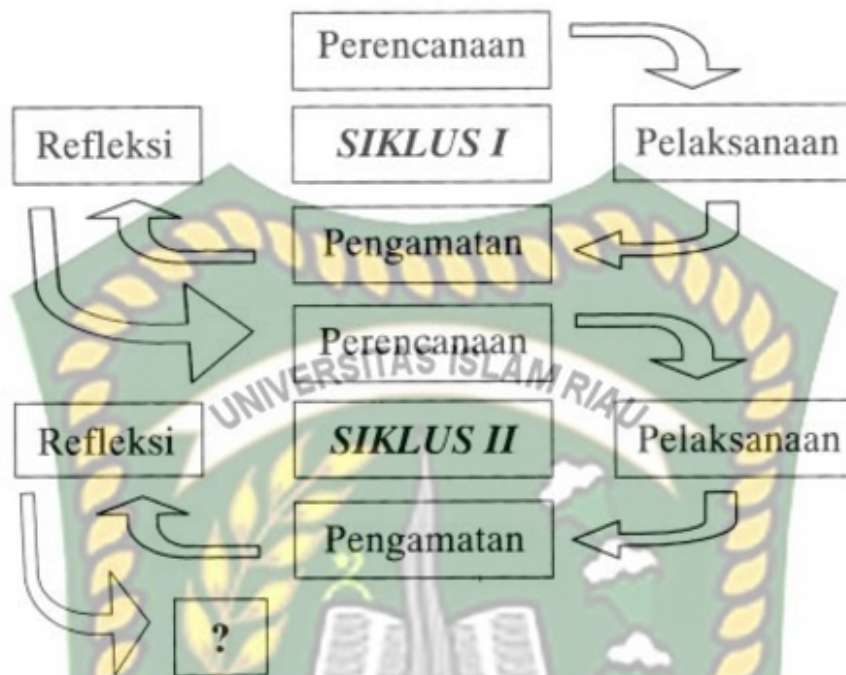
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Metode penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2016:1) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perilaku, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Adapun prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada Arikunto (2016:42) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) : Arikunto (2010:137)

A. SIKLUS 1

1. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan RPP, fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.
- 2) Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas.
- 3) Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan.
- 4) Menyusun scenario pelaksanaan tindakan.

2. Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan proses pembelajaran.

- 2) Menganalisa penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani.
- 3) Mengamati pelaksanaan keterampilan pengajaran pendidikan jasmani.
- 4) Menganalisa cara mengorganisasikan latihan.
- 5) Menganalisa penyusunan alat pengajaran.
- 6) Membimbing pelaksanaan lompat jauh gaya jongkok.

3. Pengamatan

- 1) Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani.
- 2) Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani.
- 3) Mencatat hasil analisa mengorganisasikan latihan.
- 4) Mendokumentasikan cara pemanfaatan alat yang dipakai.
- 5) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pengajaran.

4. Refleksi

Penelitian mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas aktivitas belajar dalam mengikuti pelajaran berbagai kriteria, tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus penilaian.

B. SIKLUS II

1. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan materi/pokok bahwa akan dijadikan penelitian.
- 2) Menyusun instrument penelitian dan lembar observasi.

- 3) Menyusun lembar observasi.
- 4) Menyusun lembar evaluasi.
- 5) Menyusun lembar refleksi.
- 6) Menyusun scenario pelaksanaan tindakan.

2. Pelaksanaan

Pada siklus II pelaksanaan tindakan akan disesuaikan dengan hasil refleksi, sebagai refleksi langkah-langkah tindakan adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan petunjuk/penjelasan dan memberikan kesempatan siswa memperhatikan dan melakukan gerakan.
- 2) Membagi siswa sesuai dengan lapangan yang disediakan.
- 3) Mengembangkan dan mengorganisasikan latihan.
- 4) Mengawasi pelaksanaan yang dilakukan siswa.
- 5) Melakukan observasi dan evaluasi melalui lembaran observasi yang sudah disediakan.
- 6) Mencatat hasil pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.
- 7) Membuat kesimpulan.
- 8) Menganalisa penyusunan alat pengajaran.

3. Pengamatan

- 1) Mengamati pengembangan dan pengorganisasian materi pengajaran.
- 2) Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama observasi.
- 3) Pemantauan dalam jenis kegiatan pembelajaran.
- 4) Mendokumentasikan penggunaan alat bantu sesuai kompetensi.

- 5) Mengamati pelaksanaan pembelajaran secara individu dan kelompok.
- 6) Mengamati penggunaan waktu yang efisien.
- 7) Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.
- 8) Mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari semua proses.

4. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan dijadikan bahan referensi yang digunakan untuk perubahan, perbaikan dan peningkatan perngaja.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010:173) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Tapung.

Tabel 1. Populasi Siswa/Siswi Kelas XI SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar.

No	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI AK 1	4 orang	21 orang	25 orang

Data siswa SMK Negeri 1 Tapung (waka Kurikulum)

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010:174) sampel adalah sebagian atau wkil populasi yang akan diteliti. Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian sampel. Penelitian sampel baru boleh dilaksanakan apabila keadaan subjek didalam populasi benar-benar homogeny. Menurut Sukardi (2003:64)

dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu pengembalian sampel karena pertimbangan tertentu. Berhubungan dengan penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Maka seluruh sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI AK¹ dengan jumlah sampel 25 orang.

C. Defenisi Operasional

Untuk menghindari salah satu pengertian satu pengertian terhadap judul penelitian maka penulis menjelaskan sebagai berikut :

1. Audio visual adalah satu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan alat-alat elektronik.
2. Bolavoli adalah permainan olahraga yang dimainkan oleh dua team , masing-masing team terdiri 6 pemain tujuannya melewati bola di atas net supaya bisa jatuh di daerah lapangan lawan.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Silabus

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata

pembelajaran penjaskesrek yang digunakan memuat standar kompetensi dasar, materi pokok, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber bahan/alat.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun untuk 3 kali pertemuan. Setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian dengan berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran media audio visual.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak Spesifik

No	Aspek Yang Dinilai	Kualitas Gerak			skor
		1	2	3	
1.	Fase awal	1. Salah satu kaki berada didepan. 2. Berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan. 3. Lutu bagian depan ditekukan dengan badan merenda.			
2	Fase Pelaksanaan	1. Tempatkan badan secepat mungkin di bawah bolavoli. 2. Kedua tangan diangkat dan ditekukn, kedua tangan dan jari-jari lebar membentuk mangko seperti setenga ibu jari dan telunjuk membentuk segitiga . 3. Perkenaan bola pada permukaan jari-jari			

		tangan dan yang domainan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tunggal.				
3	Fase Akhir	1. Pada saat tangan besentuhan bola jari-jari agak di tegangkan. 2. Kemudian bola didorong dengan memenggerakan pergelangan dengan meluruskan siku. 3. Gerakan kaki untuk menambah power.				
Jumlah						
Skor Maksimal : 27						

Ahmadi (2007:25)

Keterangan : Setiap item pada kolom di atas diisi dengan rentangan nilai 1-4 dengan nilai maksimal 27.

1. Siswa mendapatkan skor 4 apabila melakukan *passing* atas bolavoli dengan sangat kompeten.
2. Siswa mendapatkan skor 3 apabila melakukan *passing* atas bolavoli dengan kompeten.
3. Siswa mendapatkan skor 2 apabila melakukan *passing* atas bolavoli dengan cukup kompeten.
4. Siswa mendapatkan skor 1 apabila melakukan *passing* atas bolavoli dengan kurang kompeten.

Keterangan nilai kualitas gerak:

4 : Sangat Kompeten (91-100)

3 : Kompeten (71-90)

2 : Cukup Kompeten (61-70)

1 : Tidak Kompeten (<61)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke objek penelitian untuk mencari data tentang pembelajaran bolavoli di SMK Negeri 1 Tapung.

2. Teknik perpustakaan

Digunakan untuk mengambil teori dan pendapat-pendapat para ahli yang digunakan sebagai landasaan dalam penelitian ini.

3. Tes dan Pengukuran

Digunakan untuk mengetahui hasil bolavoli siswa sebelum latihan (tes awal) dan setelah diberikan latihan kekuatan oto kaki (tes akhir).

F. Teknik Analisa data

1. Teknik *passing* atas bolavoli

Guma mengetahui kemampuan *passing* atas bolavoli maka dilakukan tes.

Tes yang digunakan yaitu unjuk yaitu melakukan praktek kemampuan *passing* atas bolavoli, kemudian hasil dari tes tersebut dilakukan penilaian, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus dan tabel sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

2. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau nilai 70. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan *passing* atas bolavli.

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikan sebagai berikut :

$$P = \frac{F \times 100}{N} \% \text{ (Sudijono, 2010:43)}$$

Keterangan :

F. = frekuensi yang sedang dicari persertanya.

N. = *number of case* (jumlah frekuensi/banyak individu).

P. = angka persentase ketuntasan klasikal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

1. Data Hasil Pembelajaran Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Pada Siklus 1

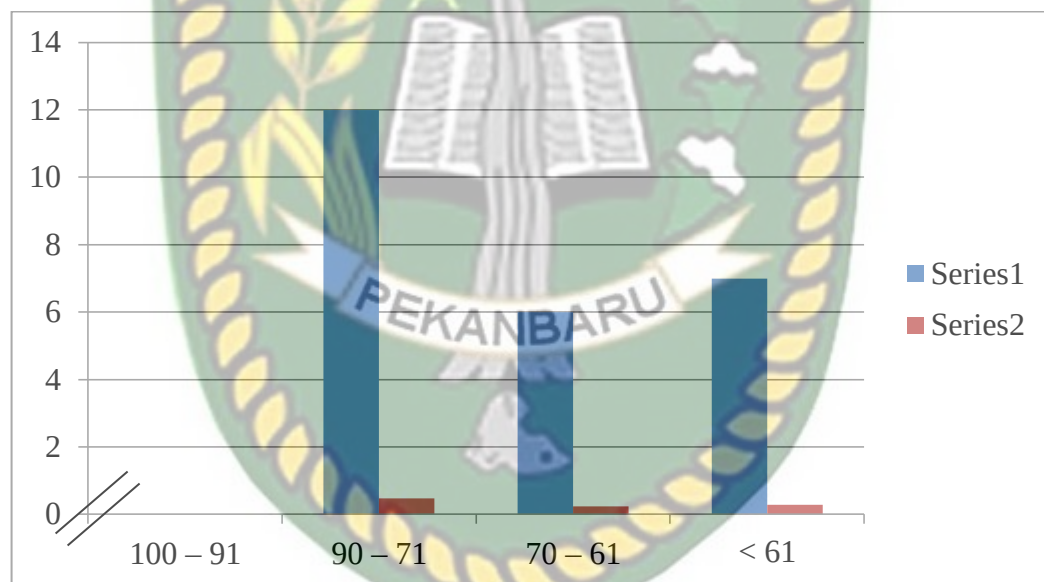
Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, pada siklus 1 diperoleh data dengan angka tertinggi 81 dan angka terendah yakni 48.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh kelas interval antara lain: kelas interval antara kurang dari 61 dengan jumlah 7 siswa dengan persentase 28%, kelas interval antara 70 - 61 berjumlah 6 siswa dengan persentase 24%, kelas interval antara 90 - 71 berjumlah 12 orang dengan persentase 48%, kelas interval antara 100 - 91 berjumlah 0 orang dengan persentase 0%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus 1.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Siklus 1 Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung.

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	100 – 91	0	0%
2	90 – 71	12	48%
3	70 – 61	6	24%
4	< 61	7	28%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil distribusi pada pembelajaran siklus 1 siswa XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung dalam bentuk diagram



Grafik 1. Diagram hasil pembelajaran siklus 1 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus satu ,masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM oleh karena itu dilaksanakan pembelajaran pada siklus kedua tersebut, antara lain:

1. Perencanaan, meliputi: menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran

2. Pelaksanaan, meliputi: memberikan bentuk media audio visual dengan menampilkan video pembelajaran sesuai dengan kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya
3. Observasi, meliputi: mengamati pelaksanaan rencana pembelajaran (RPP) dan mendokumentasikan hasil pembelajaran
4. Refleksi, meliputi: mengemukakan kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan

2. Data Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Pada Siklus 2

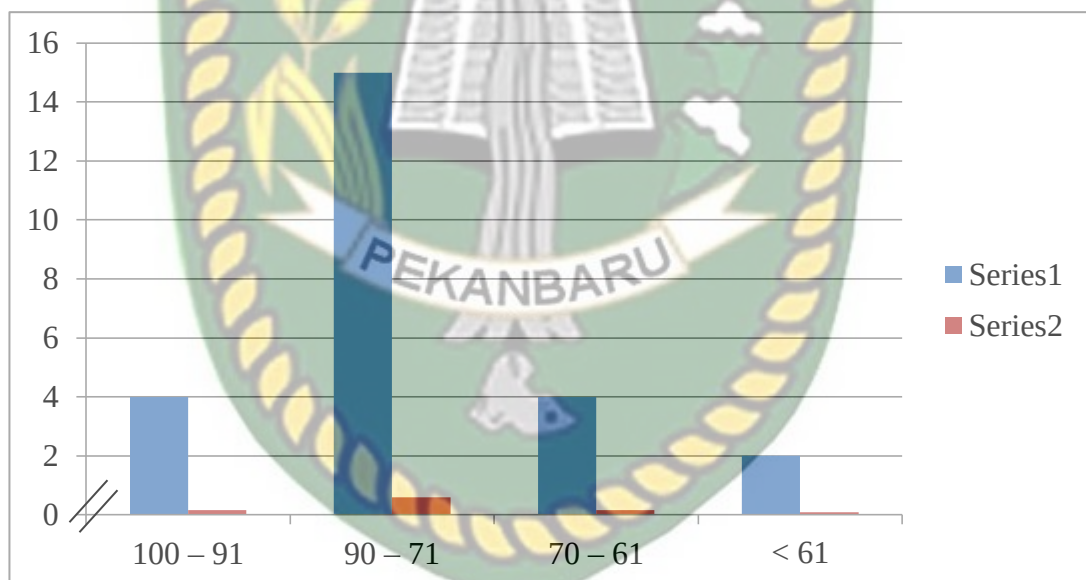
Pada Siklus II masih dilakukan proses pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual seperti biasa karena pada siklus sebelumnya masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, dilakukannya siklus II agar siswa dapat belajar kembali dan memperbaiki kesalahan di siklus sebelumnya agar tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data dengan angka tertinggi 93 dan angka terendah yakni 59.

Pada Pelaksanaan siklus diperoleh kelas interval antara lain: kelas interval antara kurang dari 61 dengan jumlah 2 siswa dengan persentase 8%, kelas interval antara 70 - 61 berjumlah 4 siswa dengan persentase 16%, kelas interval antara 90 - 71 berjumlah 15 orang dengan persentase 60%, kelas interval antara 100 - 91 berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus II.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Siklus II siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	100 – 91	4	16%
2	90 – 71	15	60%
3	70 – 61	4	16%
4	< 61	2	8%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat hasil pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung dalam bentuk diagram.



Grafik 2. Diagram hasil pembelajaran siklus 2 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dengan Media Audio Visual

Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Pada Siklus I

Berdasarkan hasil pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung yang dilakukan pada siklus I terhadap 25 siswa, diperoleh siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yakni berjumlah 17 orang dengan persentase 68%, sementara itu siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 8 orang dengan persentase 32%.

Pada tahap persiapan: **(1)** Salah satu kaki berada didepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 50. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 23 siswa dengan persentase 92%, skor 3 dengan jumlah 1 siswa dengan persentase 4%, skor 1 dengan jumlah 1 siswa dengan 4%. **(2)** Berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 52. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan jumlah 5 siswa dengan persentase 20%, dan skor 1 dengan jumlah 4 siswa dengan persentase 16%. **(3)** Lutu bagian depan ditekukan dengan badan merenda, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan jumlah 7 siswa dengan persentase 28%, dan skor 1 dengan jumlah 2 siswa dengan persentase 8%.

Pada tahap pelaksanaan: **(1)** Tempatkan badan secepat mungkin di bawah bolavoli, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 48. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 23 siswa dengan persentase 92%, skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%, dan skor 3 dengan 0 siswa dengan

persentase 0%. **(2)** Kedua tangan diangkat dan ditekukn, kedua tangan dan jari-jari lebar membentuk mangko seperti setenga ibu jari dan telunjuk, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 14 siswa dengan persentase 56%, skor 3 dengan 8 siswa dengan persentase 32%, dan skor 1 dengan 3 siswa dengan persentase 12%. **(3)** Perkenaan bola pada permukaan jari-jari tangan dan yang domainan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tunggal, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 52. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 19 siswa dengan persentase 76%, skor 3 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%.

Dan pada Tahap akhir: **(1)** Pada saat tangan besentuhan bola jari-jari agak di tegangkan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 47. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 20 siswa dengan persentase 80%, skor 1 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 3 dengan 1 siswa dengan persentase 4%. **(2)** Kemudian bola didorong dengan memenggerakan pergelangan dengan meluruskan siku, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 53. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 6 siswa dengan persentase 24%, skor 1 dengan 3 siswa dengan persentase 12%. **(3)** Gerakan kaki untuk menambah power, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 49. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 1 dengan 5 siswa dengan persentase 20%.

Pada tahap siklus I ini, masih ditemukan siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, siklus II perlu dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan yakni upaya meningkatkan keterampilan *passing* atas dengan menggunakan media audio visual terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Kabupaten Kampar.

2. Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Pada Siklus II

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran upaya meningkatkan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli dengan menggunakan media audio visual terhadap 25 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 orang dengan jumlah nilai persentase 84% dan yang belum mencapai KKM menjadi 4 orang dengan jumlah persentase 16%.

Pada tahap persiapan: **(1)** Salah satu kaki berada didepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 56. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 19 siswa dengan persentase 76%, skor 3 dengan jumlah 6 siswa dengan persentase 24%, skor 1 dengan jumlah 0 siswa dengan 0%.

(2) Berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 62. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 13 siswa dengan persentase 52%, skor 3 dengan jumlah 12 siswa dengan persentase 48%, dan skor 1 dengan jumlah 0 siswa

dengan persentase 0%. **(3)** Lutu bagian depan ditekukan dengan badan merenda, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 13 siswa dengan persentase 52%, skor 2 dengan jumlah 12 siswa dengan persentase 48%, dan skor 1 dengan jumlah 0 siswa dengan persentase 0%.

Pada tahap pelaksanaan: **(1)** Tempatkan badan secepat mungkin di bawah bolavoli, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 7 siswa dengan persentase 28%, dan skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%. **(2)** Kedua tangan diangkat dan ditekukn, kedua tangan dan jari-jari lebar membentuk mangko seperti setenga ibu jari dan telunjuk, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 63. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 14 siswa dengan persentase 56%, skor 2 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, dan skor 1 dengan 1 siswa dengan persentase 4%. **(3)** Perkenaan bola pada permukaan jari-jari tangan dan yang domainan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tunggal, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 65. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 2 dengan 8 siswa dengan persentase 32%, skor 1 dengan 1 siswa dengan persentase 4%.

Dan pada Tahap akhir: **(1)** Pada saat tangan besentuhan bola jari-jari agak di tegangkan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 57. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 18 siswa dengan persentase 72%, skor 3 dengan 7 siswa dengan persentase 28%, skor 1 dengan 0

siswa dengan persentase 0%. (2) Kemudian bola didorong dengan memenggerakan pergelangan dengan meluruskan siku, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 60. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 15 siswa dengan persentase 60%, skor 3 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, skor 1 dengan 0 siswa dengan persentase 0%. (3) Gerakan kaki untuk menambah power, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 60. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 15 siswa dengan persentase 60%, skor 3 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, skor 1 dengan 0 siswa dengan persentase 0%.

C. Pembahasan

Penggunaan metode media audio visual sangat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli. Penggunaan metode audio visual akan sangat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Peningkatan hasil belajar merupakan dampak dari penggunaan metode audio visual serta meningkatnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I, yang dilakukan pada 25 siswa, diperoleh bahwa belum tercapainya ketuntasan klasikal. Siswa yang berhasil mencapai KKM berjumlah 17 orang dengan persentase 68%, sedangkan yang belum mencapai KKM 8 orang dengan persentase 32%. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II yang dilakukan pada 25 siswa diperoleh hasil 21 orang yang berhasil mencapai KKM dengan persentase 84%,

sedangkan yang belum mencapai KKM berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Berikut tabel distribusi untuk melihat frekuensi ketuntasan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
SIKLUS I	17	68%	TUNTAS
	8	32%	TIDAK TUNTAS
SIKLUS II	21	84%	TUNTAS
	4	16%	TIDAK TUNTAS

Terjadinya peningkatan pembelajaran *passing* atas bolavoli merupakan dampak dari penggunaan metode media audio visual dalam mengajar. Melalui metode media audio visual dalam mengajar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar serta menikmati proses dalam pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan *passing* atas bolavoli. Hasil penelitian pada tiap siklus menjadi bukti bahwa terdapat peningkatan keterampilan penguasaan teknik dasar *passing* atas bola voli.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode media audio visual dalam mengajar dapat meningkatkan keterampilan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode media audio visual sangat tepat dan membantu proses belajar mengajar maupun tercapainya keterampilan *passing* atas dalam pembelajaran bolavoli sesuai dengan KKM yakni 70. Dari hasil penelitian di lapangan terdapat siswa yang mengalami peningkatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Jadi pada siklus II, siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung telah tuntas dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli sebanyak 21 siswa dengan persentase 84% dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil penelitian di lapangan, maka diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu:

1. Sebaiknya guru yang bersangkutan dalam proses pembelajaran hendaknya dapat memberikan metode yang tepat dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan acuan dan perbandingan yang sederhana bagi yang ingin melanjutkan penelitian dengan kajian yang sama.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Upaya Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

3. Data Hasil Pembelajaran Penguasaan Teknik Dasar *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Pada Siklus 1

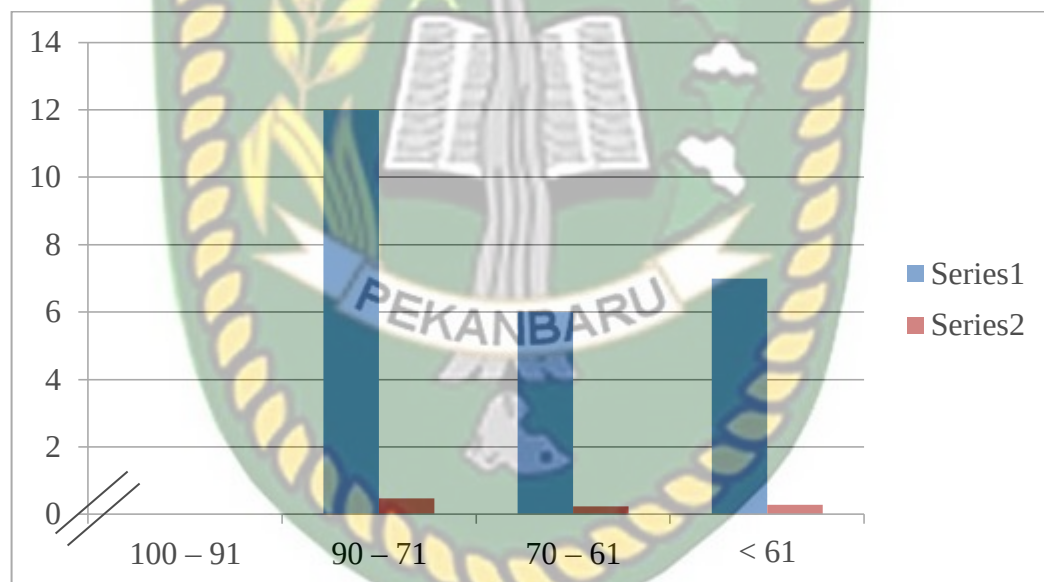
Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, pada siklus 1 diperoleh data dengan angka tertinggi 81 dan angka terendah yakni 48.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh kelas interval antara lain: kelas interval antara kurang dari 61 dengan jumlah 7 siswa dengan persentase 28%, kelas interval antara 70 - 61 berjumlah 6 siswa dengan persentase 24%, kelas interval antara 90 - 71 berjumlah 12 orang dengan persentase 48%, kelas interval antara 100 - 91 berjumlah 0 orang dengan persentase 0%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus 1.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Siklus 1 Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung.

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	100 – 91	0	0%
2	90 – 71	12	48%
3	70 – 61	6	24%
4	< 61	7	28%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil distribusi pada pembelajaran siklus 1 siswa XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung dalam bentuk diagram



Grafik 1. Diagram hasil pembelajaran siklus 1 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus satu ,masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM oleh karena itu dilaksanakan pembelajaran pada siklus kedua tersebut, antara lain:

- Perencanaan, meliputi: menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran

6. Pelaksanaan, meliputi: memberikan bentuk media audio visual dengan menampilkan video pembelajaran sesuai dengan kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya
7. Observasi, meliputi: mengamati pelaksanaan rencana pembelajaran (RPP) dan mendokumentasikan hasil pembelajaran
8. Refleksi, meliputi: mengemukakan kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan

4. Data Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dalam Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Pada Siklus 2

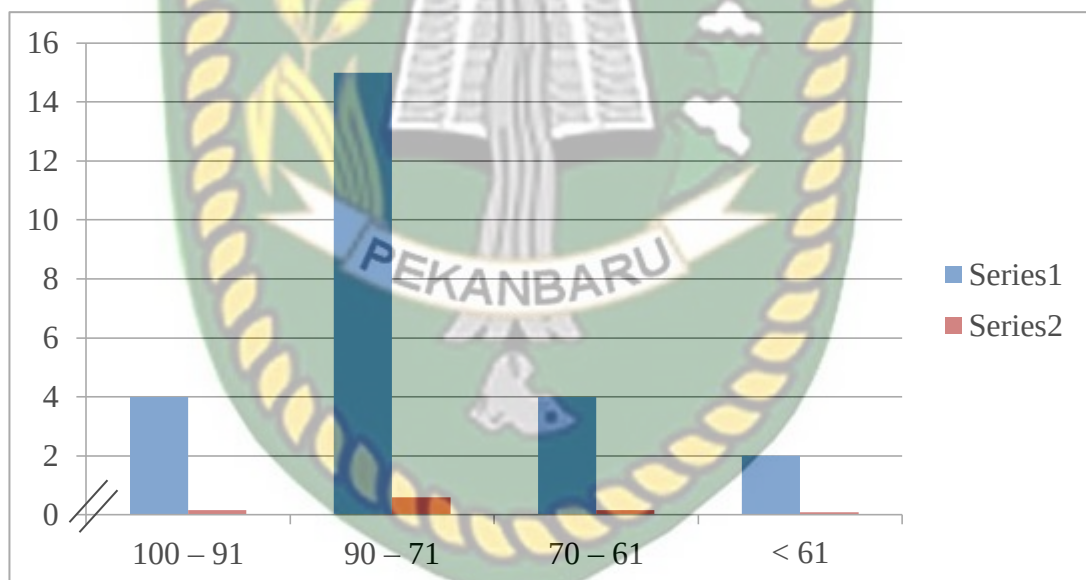
Pada Siklus II masih dilakukan proses pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual seperti biasa karena pada siklus sebelumnya masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, dilakukannya siklus II agar siswa dapat belajar kembali dan memperbaiki kesalahan di siklus sebelumnya agar tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data dengan angka tertinggi 93 dan angka terendah yakni 59.

Pada Pelaksanaan siklus diperoleh kelas interval antara lain: kelas interval antara kurang dari 61 dengan jumlah 2 siswa dengan persentase 8%, kelas interval antara 70 - 61 berjumlah 4 siswa dengan persentase 16%, kelas interval antara 90 - 71 berjumlah 15 orang dengan persentase 60%, kelas interval antara 100 - 91 berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus II.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Siklus II siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	100 – 91	4	16%
2	90 – 71	15	60%
3	70 – 61	4	16%
4	< 61	2	8%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat hasil pembelajaran *passing* atas bolavoli dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung dalam bentuk diagram.



Grafik 2. Diagram hasil pembelajaran siklus 2 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dengan Media Audio Visual

Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Pada Siklus I

Berdasarkan hasil pembelajaran *passing* atas dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung yang dilakukan pada siklus I terhadap 25 siswa, diperoleh siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yakni berjumlah 17 orang dengan persentase 68%, sementara itu siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 8 orang dengan persentase 32%.

Pada tahap persiapan: **(1)** Salah satu kaki berada didepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 50. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 23 siswa dengan persentase 92%, skor 3 dengan jumlah 1 siswa dengan persentase 4%, skor 1 dengan jumlah 1 siswa dengan 4%. **(2)** Berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 52. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan jumlah 5 siswa dengan persentase 20%, dan skor 1 dengan jumlah 4 siswa dengan persentase 16%. **(3)** Lutu bagian depan ditekukan dengan badan merenda, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan jumlah 7 siswa dengan persentase 28%, dan skor 1 dengan jumlah 2 siswa dengan persentase 8%.

Pada tahap pelaksanaan: **(1)** Tempatkan badan secepat mungkin di bawah bolavoli, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 48. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 23 siswa dengan persentase 92%, skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%, dan skor 3 dengan 0 siswa dengan

persentase 0%. **(2)** Kedua tangan diangkat dan ditekukn, kedua tangan dan jari-jari lebar membentuk mangko seperti setenga ibu jari dan telunjuk, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 14 siswa dengan persentase 56%, skor 3 dengan 8 siswa dengan persentase 32%, dan skor 1 dengan 3 siswa dengan persentase 12%. **(3)** Perkenaan bola pada permukaan jari-jari tangan dan yang domainan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tunggal, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 52. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 19 siswa dengan persentase 76%, skor 3 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%.

Dan pada Tahap akhir: **(1)** Pada saat tangan besentuhan bola jari-jari agak di tegangkan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 47. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 20 siswa dengan persentase 80%, skor 1 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 3 dengan 1 siswa dengan persentase 4%. **(2)** Kemudian bola didorong dengan memenggerakan pergelangan dengan meluruskan siku, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 53. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 6 siswa dengan persentase 24%, skor 1 dengan 3 siswa dengan persentase 12%. **(3)** Gerakan kaki untuk menambah power, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 49. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 4 siswa dengan persentase 16%, skor 1 dengan 5 siswa dengan persentase 20%.

Pada tahap siklus I ini, masih ditemukan siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, siklus II perlu dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan yakni upaya meningkatkan keterampilan *passing* atas dengan menggunakan media audio visual terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung, Kabupaten Kampar.

3. Analisis Hasil Pembelajaran *Passing* Atas Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Pada Siklus II

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran upaya meningkatkan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli dengan menggunakan media audio visual terhadap 25 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 orang dengan jumlah nilai persentase 84% dan yang belum mencapai KKM menjadi 4 orang dengan jumlah persentase 16%.

Pada tahap persiapan: **(1)** Salah satu kaki berada didepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 56. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 19 siswa dengan persentase 76%, skor 3 dengan jumlah 6 siswa dengan persentase 24%, skor 1 dengan jumlah 0 siswa dengan 0%.

(2) Berat badan bertumpu pada telapak kaki bagian depan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 62. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 13 siswa dengan persentase 52%, skor 3 dengan jumlah 12 siswa dengan persentase 48%, dan skor 1 dengan jumlah 0 siswa

dengan persentase 0%. **(3)** Lutu bagian depan ditekukan dengan badan merenda, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 13 siswa dengan persentase 52%, skor 2 dengan jumlah 12 siswa dengan persentase 48%, dan skor 1 dengan jumlah 0 siswa dengan persentase 0%.

Pada tahap pelaksanaan: **(1)** Tempatkan badan secepat mungkin di bawah bolavoli, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 55. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 3 dengan 7 siswa dengan persentase 28%, dan skor 1 dengan 2 siswa dengan persentase 8%. **(2)** Kedua tangan diangkat dan ditekukn, kedua tangan dan jari-jari lebar membentuk mangko seperti setenga ibu jari dan telunjuk, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 63. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 14 siswa dengan persentase 56%, skor 2 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, dan skor 1 dengan 1 siswa dengan persentase 4%. **(3)** Perkenaan bola pada permukaan jari-jari tangan dan yang domainan mendorong bola adalah ibu jari, jari telunjuk dan jari tunggal, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 65. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 16 siswa dengan persentase 64%, skor 2 dengan 8 siswa dengan persentase 32%, skor 1 dengan 1 siswa dengan persentase 4%.

Dan pada Tahap akhir: **(1)** Pada saat tangan besentuhan bola jari-jari agak di tegangkan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 57. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 18 siswa dengan persentase 72%, skor 3 dengan 7 siswa dengan persentase 28%, skor 1 dengan 0

siswa dengan persentase 0%. (2) Kemudian bola didorong dengan memenggerakan pergelangan dengan meluruskan siku, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 60. Skor 2 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 15 siswa dengan persentase 60%, skor 3 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, skor 1 dengan 0 siswa dengan persentase 0%. (3) Gerakan kaki untuk menambah power, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 60. Skor 2 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 15 siswa dengan persentase 60%, skor 3 dengan 10 siswa dengan persentase 40%, skor 1 dengan 0 siswa dengan persentase 0%.

C. Pembahasan

Penggunaan metode media audio visual sangat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli. Penggunaan metode audio visual akan sangat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Peningkatan hasil belajar merupakan dampak dari penggunaan metode audio visual serta meningkatnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I, yang dilakukan pada 25 siswa, diperoleh bahwa belum tercapainya ketuntasan klasikal. Siswa yang berhasil mencapai KKM berjumlah 17 orang dengan persentase 68%, sedangkan yang belum mencapai KKM 8 orang dengan persentase 32%. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II yang dilakukan pada 25 siswa diperoleh hasil 21 orang yang berhasil mencapai KKM dengan persentase 84%,

sedangkan yang belum mencapai KKM berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Berikut tabel distribusi untuk melihat frekuensi ketuntasan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
SIKLUS I	17	68%	TUNTAS
	8	32%	TIDAK TUNTAS
SIKLUS II	21	84%	TUNTAS
	4	16%	TIDAK TUNTAS

Terjadinya peningkatan pembelajaran *passing* atas bolavoli merupakan dampak dari penggunaan metode media audio visual dalam mengajar. Melalui metode media audio visual dalam mengajar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar serta menikmati proses dalam pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan *passing* atas bolavoli. Hasil penelitian pada tiap siklus menjadi bukti bahwa terdapat peningkatan keterampilan penguasaan teknik dasar *passing* atas bola voli.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode media audio visual dalam mengajar dapat meningkatkan keterampilan penguasaan teknik dasar *passing* atas dalam permainan bolavoli terhadap siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung Kabupaten Kampar Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode media audio visual sangat tepat dan membantu proses belajar mengajar maupun tercapainya keterampilan *passing* atas dalam pembelajaran bolavoli sesuai dengan KKM yakni 70. Dari hasil penelitian di lapangan terdapat siswa yang mengalami peningkatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II berjumlah 4 orang dengan persentase 16%. Jadi pada siklus II, siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 1 Tapung telah tuntas dalam pembelajaran *passing* atas bolavoli sebanyak 21 siswa dengan persentase 84% dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil penelitian di lapangan, maka diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu:

3. Sebaiknya guru yang bersangkutan dalam proses pembelajaran hendaknya dapat memberikan metode yang tepat dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.

4. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan acuan dan perbandingan yang sederhana bagi yang ingin melanjutkan penelitian dengan kajian yang sama.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak,ishka,dkk,2013,*Teknologi Pendidikan,Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*
- Ahmadi,Nuril,2007,*Panduan Olahraga Voli,Surakarta: Era Pustaka Utama.*
- Aji,Sukma,2006,*Buku Olahraga Paling Lengkap,Jakarta: Bumi Pamulang.*
- Arikunto,Saharmi,dkk,2015,*Penelitian Tindakan Kelas,Jakarta: Bumi Aksara.*
- Arikunto,Saharmi,2010,*Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik, Jakarta: Rineka Cipta.*
- Arsyat,Azhar,2010,*Media Pembelajaran,Jakarta:Rajawali Pers.*
- Asyhar,Rayandra,2012,*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran Jakarta:Referensi.*
- Beutersthal,Dieter,2009,*Belajar Bermain Bolavoli, Bandung:Pionir Jaya.*
- Hidayat Wintono,2017,*Buku Pinter Bolavoli,Jakarta:Anugrah.*
- Jakni,2017,*Penelitian Tindakan Kelas,Bandung:Alfabeta.*
- Kunandar,2011,*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas,Jakarta:Raow Pers.*
- Kustandi,2011,*Pembelajaran Manual Dan Digital, Jakarta:Ghalia Indonesia.*
- Rusman,Dkk,2011,*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi,Bandung:Pt Raja Grafindo Persada.*
- Sukrino,Waluyo,2012,*Cabang Olahraga voli,Palembang:Unsri Press.*
- Sudijono,Anas,2015,*Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.*
- Sukardi,2003,*Metodologi Penelitian,Jakarta:Bumi Aksara.*