

**EFEKTITAS PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLAVOLI DI SMA NEGERI 1
MUTIARA TAHUN 2024/2025**

Ikram Fadillah, Muhammad, Amirzan

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Jabal Ghafur

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Efektitas pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan kemampuan bermain bolavoli di SMA Negeri 1 Mutiara Tahun 2024/2025”. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 20 siswa/i dengan kemampuan heterogen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan tehnik observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan kemampuan bermain bolavoli siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mutiara, hal tersebut berdasarkan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 68,5 dengan ketuntasan siswa sebanyak 11 orang atau 55% dari keseluruhan siswa. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa menjadi 79,25 dengan ketuntasan siswa sebanyak 19 orang siswa atau 95 % dari keseluruhan siswa.

Kata kunci : Media audio visual, hasil belajar, permainan bolavoli

Pendahuluan

Dalam lingkungan pendidikan, efektivitas pembelajaran dapat dilihat sebagai tolok ukur seberapa baik siswa dan guru berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas adalah metrik untuk produktivitas (hasil) yang berkontribusi pada penyelesaian tugas termasuk waktu, kuantitas, dan kualitas. Efektivitas adalah metrik yang menggambarkan seberapa baik pencapaian telah dibuat. Tingkat keberhasilan meningkat seiring dengan pencapaian yang dicapai. Rohmawati, Afifatu (2015).

Efektivitas dalam pembelajaran bisa dilihat dari aktivitas siswa saat proses belajar berlangsung, respons mereka terhadap materi yang diajarkan, serta sejauh mana mereka memahami konsep yang diberikan. Reigeluth dan Merrill memberikan empat indikator penting yang

bisa digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran.

Pembelajaran bisa diartikan sebagai suatu cara atau sistem yang disusun secara rapi, dijalankan, dan dinilai dengan sistematis agar para siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran berfokus pada pengembangan kompetensi, dengan memperkuat proses belajar dan penilaian yang autentik, sehingga siswa bisa mengembangkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Hal ini dilakukan melalui berbagai media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran adalah alat atau bentuk komunikasi yang tidak melalui hubungan langsung, yang digunakan untuk menyampaikan materi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah adalah PJOK, yang mana pendidikan jasmani merupakan bagian integral dalam

pendidikan secara keseluruhan. Yang artinya, pendidikan jasmani memiliki ranah yang komplit dalam penilaiannya. Seperti yang kita ketahui didalam pendidikan jasmani ada 3 tiga ranah penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang selalu berjalan beriringan pada sebuah proses pembelajaran. Namun dari ketiga proses penilaian, aspek psikomotor (keterampilan) dijadikan penilaian utama dikarenakan dalam proses pengajaran keterampilan gerak siswa sangatlah diperhatikan.

Bolavoli adalah permainan di mana bola dipantulkan ke udara. Untuk memahami lebih lanjut, aturan dalam permainan ini menjelaskan berbagai hal seperti alat yang digunakan, jumlah pemain, cara bermain, dan bagaimana pertandingan berlangsung. Dalam tulisan ini, fokusnya adalah pada pembelajaran bolavoli di tingkat sekolah menengah atas, khususnya teknik dasar yang satu, yaitu gerakan dasar servis bawah. Bolavoli merupakan olahraga yang banyak digemari, tidak hanya oleh kalangan remaja, tetapi juga anak-anak, orang dewasa, dan baik pria maupun wanita. Olahraga ini tidak terlalu rumit sehingga mudah dipelajari.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diasumsikan bahwa medi audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari berbagai permasalahan di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Bola Voli Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Mutiara Tahun Ajaran 2024 /2025.

Teori

- a. Saat pertama kali ditemukan, olahraga ini diberi nama Mintonette. Olahraga ini pertama kali diciptakan oleh

seorang instruktur pendidikan jasmani bernama William G. Morgan di YMCA pada tanggal 9 Februari 1895, di Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Nama Mintonette berubah menjadi volleyball pada tahun 1896, saat pertandingan pertamanya ditampilkan di International YMCA Training School. Pada awal tahun 1896, Dr. Luther Hasley Gulick, yang merupakan direktur dari Professional Physical Education Training School dan juga direktur eksekutif Departemen Pendidikan Jasmani International YMCA, meminta Morgan untuk menampilkan permainan yang ia kembangkan di stadion kampus yang baru. Olahraga bolavoli pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1928 yang dibawa oleh orang-orang Belanda pada masa penjajahan era Belanda. Pada masa itu, voli hanya dimainkan oleh orang Belanda dan bangsawan saja (Sugiyono 2012:88).

- b. Bolavoli adalah salah satu olahraga yang populer dan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Sejak dulu, bolavoli sudah menjadi bagian dari materi pembelajaran jasmani di sekolah-sekolah. Banyak sekolah menyediakan program bolavoli untuk menarik minat masyarakat, terutama kalangan pemuda, agar tertarik menekuni olahraga ini dan berpotensi menjadi atlet profesional. Olahraga ini juga berkembang menjadi pertandingan tarkam yang digelar di berbagai desa. Tidak sedikit atlet voli yang ikut serta dalam kompetisi tarkam ini guna mengisi kekosongan pertandingan. Hal ini terjadi karena olahraga di Indonesia pada masa lampau dikembangkan oleh para guru pendidikan jasmani dari Belanda. Selain itu, voli juga. Selain itu, voli juga dimainkan oleh para tentara dan kerap kali mereka sering mengadakan pertandingan antar kompeni.

- c. **Pengertian Permainan Bolavoli**

- d. Voli bola adalah olahraga yang sangat disukai oleh masyarakat di seluruh dunia, terutama di Indonesia. Olahraga ini juga memiliki nilai pendidikan, karena selalu diajarkan dalam mata pelajaran jasmani dan olahraga sesuai dengan kurikulum pendidikan. Pelajaran voli mulai diajarkan sejak tingkat SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Selain digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, olahraga voli juga sangat diminati anak-anak dan ternyata dapat membentuk kepribadian mereka secara langsung, memberikan ketegasan dan kecepatan dalam berpikir (Salimun, 2011).

Metode Penelitian

Pendekatan yang di gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif di mana pendekatan kualitatif ini adalah penelitian Kualitatif (*Qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditunjukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. (sukmadinata N.S 2006:60). Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Nugrahani, 2008) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Adapun alasan peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif yaitu karena pendekatan ini bersifat relevan. Melalui pendekatan ini di harapkan dapat mempermudah penelitian dengan mencari informasi yang lebih detail terkait topik penelitian, yang dapat digunakan untuk memahami latar belakang permasalahan peserta didik yang terjadi di sekolah dasar dan menemukan tujuan dari penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kelompok

penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya sendiri. Penelitian tindakan kelas menurut (Jalil. 2014:1) adalah sebuah sarana bagi guru dalam mengembangkan kemampuan profesionalnya.

Populasi

Menurut Sugiono (2017:90), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan, karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi merupakan bagian yang penting keberadaanya, ketelitian dalam menggunakan populasi sangat menentukan keberhasilan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Mutiara.

Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas XI SMA Negeri 1 Mutiara tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 siswa. Terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswi, peneliti memilih 3 siswa dari 25 siswa dijadikan subjek wawancara. Tiga subjek yang diwawancarai adalah siswa dengan kriteria 1 siswa berkemampuan tinggi, 1 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah berdasarkan tes awal.

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Mutiara telah selesai dilaksanakan dalam 2 siklus. Pelaksanaan pembelajaran menekankan pada pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan kemampuan bermain bolavoli siswa kelas XI-1 di SMA Negeri 1 Mutiara Tahun Ajaran 2024 /2025.

4.1.1. Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran siklus I dilakukan oleh peneliti dengan menyiapkan modul ajar yang sudah dikembangkan dengan media audio visual menyiapkan lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan lembar kerja peserta didik (LKPD) Pelaksanaan pembelajaran siklus I di rencanakan berlangsung dalam satu kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, Adapun materi yang di ajarkan oleh peneliti adalah tentang permainan bolavoli.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada materi teknik dasar permainan bolavoli. Dengan menggunakan media audio visual yang di mulai pada hari Rabu tanggal 28 Mei 2025 pada kelas XI-1 di SMA Negeri 1 Mutiara. Dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.

Berdasarkan pengamatan peneliti dapat dijelaskan bahwa sejumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 11 orang siswa dengan persentase 55%. Sedangkan siswa yang masih di bawah nilai kriteria ketercapaian tujuan pelajaran (KKTP) yaitu berjumlah 9 orang dengan persentase 45 %. Hal ini menunjukkan bahwa belum tercapainya ketuntasan kriteria minimal dan kriteria ketuntasan secara klasikal. Peroleh pembelajaran siklus I memperoleh nilai kurang baik, karena dalam pembelajaran siklus I siswa belum mampu menjawab semua soal yang diberikan peneliti.

a. Observasi

Dari penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I ditemukan beberapa temuan yaitu belum semua siswa dapat menjawab soal yang diberikan oleh peneliti sehingga banyak nilai siswa yang masih di bawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pelajaran) yaitu 70 hal ini terlihat pada saat peneliti melaksanakan tanya jawab masih ada banyak siswa yang pasif, ada juga siswa yang masih ragu-ragu memberikan pendapat, siswa diam saat

guru mengajukan pertanyaan dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dari pengamatan tersebut peneliti juga menemukan temuan disaat peneliti membagikan LKPD ada beberapa siswa yang kurang tepat dalam menjawab dan menyelesaikan soal yang terdapat dalam LKPD.

Pembahasan

.2.1 Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dengan materi teknik dasar permainan bolavoli Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media audio visual. Pada siklus I kebanyakan siswa belum memahami materi pembelajaran dan kebanyakan dari mereka juga belum aktif dalam proses belajar mengajar. Hanya sebagian kecil yang merespon dan bisa menjawab dengan benar. Pada siklus I sebanyak 11 orang yang tuntas dan mendapatkan nilai KKTP yang ditentukan sekolah dengan persentase 55 %, dan 9 orang siswa masih mendapatkan (KKTP) dengan persentase 45%. Sehingga peneliti perlu melanjutkan pada siklus berikutnya karena pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang penulis targetkan mencapai 80%. Pada siklus I pembelajaran tidak berlangsung secara aktif, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa proses penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I ini belum maksimal. Karena masih banyak siswa yang memperoleh nilai terendah dan belum tercapainya KKTP. Hal ini menunjukkan perlu adanya pembelajaran tindakan selanjutnya sebagai tindakan memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti.

Menurut observer aktivitas siswa yang sudah baik pada siklus I sebagai berikut: Siswa mempersiapkan alat dan bahan pelajaran, menyimak penjelasan guru, mencatat hal-hal penting, dan siswa menyimak pesan moral yang disampaikan guru. Adapun aktifitas siswa yang kurang baik pada siklus I menurut observer sebagai berikut siswa tidak bertanya, siswa

tidak menanggapi, siswa tidak membantu teman, siswa tidak serius dalam kegiatan belajar mengajar, siswa tidak melakukan interaksi bersama guru dan sesama siswa, siswa tidak berani dan aktif dalam mengemukakan pendapat hal-hal yang dianggap penting, siswa tidak mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran, siswa tidak memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisa dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

5.1.1 Efektifitas pembelajaran berbasis audio visual pada materi bermain bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Pada siklus I belum dikatakan tuntas dikarenakan dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kemudian proses pembelajaran dilanjutkan Pada siklus II dengan menggunakan media audio visual dengan perolehan nilai rata-rata siswa siklus II pada materi bermain bolavoli 79, 25 dengan siswa yang tuntas 19 orang dengan presentase 95% dari jumlah siswa 20 orang. Proses pembelajaran siklus ini sudah dianggap tuntas, karena ketuntasan secara klasikal sudah memenuhi maka dihentikan pada siklus II.

5.1.2 Guru berperan aktif dalam menciptakan pembelajaran yang kodusif dan memfasilitasi siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi bermain bolavoli. Dengan media pembelajaran berbasis audio visual siswa sangat berperan aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana

belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

5.1.3 Efektifitas pembelajaran berbasis audio visual pada materi bermain bolavoli juga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Kuala Tari sehingga lebih termotivasi dalam belajar.

5.1.4 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efektifitas pembelajaran berbasis audio visual pada materi bermain bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktifitas guru dan siswa, serta minat belajar siswa.

5.2 Saran

Berkaitan dengan temuan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Diharapkan bagi guru khususnya SMA Negeri 1 Mutiara agar dapat menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran agar siswa mudah memahami dan bersemangat dalam belajar.

5.2.2 Penelitian ini terbatas pada materi bermain bolavoli disarankan kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dengan menerapkan media audio visual pada materi yang sama dan dapat dilakukan perbaikan-perbaikan hasil temuan pada peneliti sebelumnya.

5.2.1 bagi kesehatan, tetapi juga dapat meningkatkan semangat belajar, terutama dalam pelajaran PJOK.

5.2.2 Bagi Sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana olahraga yang memadai untuk mendukung peningkatan kesegaran jasmani siswa, serta menyelenggarakan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang berorientasi pada pengembangan kebugaran jasmani.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk melakukan

penelitian lanjutan dengan cakupan variabel yang lebih luas, seperti hubungan kebugaran jasmani dengan prestasi akademik atau keterampilan sosial siswa, agar

dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh.

Daftar Pustaka

Afifatu Rohmawati, “Efektivitas Pembelajaran”, Jurnal Pendidikan Usia Dini 9, no. 1 (2015).

Ahmad Sudijono, 2009 *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, ed 1, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ariyanto, 2016 V, *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa*, (UNPAS Bandung: e- Journal, Ariyanto, V, *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa*, e-journal pendidikan fakultas UNPAS Bandung, (di akses 22 maret 2025)

Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A., 2013 *Media Pembelajaran Edisi ke -16* Jakarta: Rajawali Pres.

Dimiyati dan Mudjiono, 2013 *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Djama'an Satori dan Aan Komariah, 2010 *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.

Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan

Guru Sekolah Dasar. Volume 2 No 1.

H Sujono AR. 2022. *Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial. Volume 20 No 1.

Hamdani, 2009 *Strategi belajar mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.

Hasibuan, R. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Hibrul Ulama, 4(1), 60–65.

Heinich Robert, 2006 *Media Pembelajaran* Indiana University.

Herawati Susilo, 2009 *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*, cetakan. 2, Malang: Bayumedia Publishing.

Hosnan, M. 2014 *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia.

Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, 2010 *Metode Penelitian Sosial, Edisi Kedua*, Jakarta: Bumi Aksara.

Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). *Media Audio Visual dalam Pembelajaran di*

- Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021), 183–188.
- 127–136. <https://doi.org/https://doi.org/http://doi.org/10.21009/JIV.1502.4> DOI:
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (JIIPSI)*, 1(1), 1-12.
- Kusnandar, 2008 *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali press.
- Muhibbin Syah, 2005 *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Logos Wacana Ilmu.
- Mulyadi, Febry Fahreza dan Rendi Julianda. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*. Volume 9 No 1.
- Nana Sudjana, 2019 *penilaian dan Hasil proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nana Syauidih Sukma Dinata, 2019 *Metode Penelitian Tindakan*, Bandung: Rosdakarya.
- Newby, T. J. et al, 2022 *Educational Technology For Teaching and Learning, Upper Saddle River, NJ: Person Merrill Prentice Hall*. diakses dengan <http://books.google.co.id>
- Putrihapsari, R., & Fauziah, P. Y. (2020). Manajemen Pengasuhan Anak Usia Dini pada Ibu yang Bekerja: Sebuah Studi Literatur. *VISI: Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2),
- Salimun, 2011 Pendidikan Jasmani, Jakarta: Alfabeta.
- Sidi, Jatmiko dan Mukminan. 2016. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *Jurnal Ilmu – Ilmu Sosial*. Volume 15 No 1
- Sudjana, 2009 *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sugiono, 2012 *Penilaian Hasil Analisis Data Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2009 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Sumarno. (2020). *Langkah-langkah Media Audio Visual*. Bandung: Alfabeta.
- Zahroh dan Rofiqoh Firdausi. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. Volume 4