

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR VOLLYBALLS VOCATIONAL MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Andung Dwi Haryanto

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Pekalongan

Kontak Penulis: andung.dwi.haryanto@iainpekalongan.ac.id

ABSTRAK

Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran bola voli untuk siswa SMK yang mengacu pada kurikulum 2013. Jenis penelitian yaitu *R & D*, dengan langkah-langkah: studi pendahuluan, desain draf awal, validasi draf awal, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, produk akhir, dan uji efektivitas. Uji coba skala kecil di SMK Negeri 1 Pejawaran. Uji coba skala besar di SMK Negeri 1 Wanayasa dan SMK Negeri 1 Punggelan. Uji Efektivitas di SMK N 2 Bawang. Instrumen yaitu: panduan wawancara, angket, dan tes pilihan ganda. Analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif, uji t pada uji efektifitas. Hasil penelitian yaitu media pembelajaran bola voli untuk siswa SMK yang mengacu pada kurikulum 2013. Dikemas dalam satu keping *Compact Disc* yang memuat unsur teks, gambar, video dan suara. Media pembelajaran bola voli untuk siswa SMK yang mengacu pada kurikulum 2013 efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: media; bola voli; SMK

ABSTRACT

The research aims to produce volleyball learning media for vocational high school students which refers to the 2013 curriculum. The type of research is R & D, with the following steps: preliminary study, initial draft design, initial draft validation, small-scale trial, large-scale trial, product end, and effectiveness test. Small-scale trial at SMK Negeri 1 Pejawaran. Large-scale trials at SMK Negeri 1 Wanayasa and SMK Negeri 1 Punggelan. Effectiveness Test at SMK N 2 Bawang. The instruments are: interview guide, questionnaire, and multiple choice test. Descriptive quantitative and qualitative data analysis, t test on the effectiveness test. The result of this research is volleyball learning media for vocational high school students which refers to the 2013 curriculum. It is packaged in a compact disc containing elements of text, images, video and sound. Volleyball learning media for vocational high school students which refers to the 2013 curriculum can effectively improve students' understanding.

Keywords: media; volleyball; SMK

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik (Bajuri, 2016). Pendidikan jasmani tersebut tidak hanya merupakan sebuah gerak badan, tapi juga alat yang strategis untuk membina karakter. Menurut Doty (2006) orang berpartisipasi dalam olahraga karena berbagai alasan kesehatan dan kebugaran, manajemen stres, sosialisasi, relaksasi, dan lain-lain. Salah satu alasan "lainnya" adalah pengembangan karakter. Di dalam pendidikan jasmani dan olahraga banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerja sama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Selain itu, pendidikan jasmani juga mempunyai tujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran, perkembangan neuro muskuler, perkembangan mental emosional, perkembangan sosial, dan perkembangan intelektual (Basuki, 2019).

Pembelajaran akan berhasil apabila materi tersampaikan kepada siswa dan siswa mampu mencapai tujuan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kegiatan belajar mengajar, sehingga harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Materi yang diajarkan pada pembelajaran pendidikan jasmani meliputi beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang ada di dalamnya. Bola voli merupakan sebuah permainan interaktif dan dapat dibagi menjadi dua fase yaitu fase serangan dan fase bertahan dimana masing-masing memiliki tiga atau empat macam keterampilan yang saling melengkapi (Bergeles, 2010).

Permainan bola voli mengharuskan setiap individu untuk bisa melakukan gerak teknik dasar. Gerak teknik dasar tersebut antara lain *passing*, *servis*, *smash* dan membendung (*blocking*). Bagi individu yang dapat menguasai gerakan teknik dasar tersebut tentunya akan mendukung kinerja siswa saat praktik bermain. Permainan bola voli merupakan permainan beregu, yang dimainkan dilapangan dengan pembatas net dimana jumlah pemainnya satu regu adalah 6 orang. Terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan yang harus dikuasai agar dapat bermain bola voli dengan baik. Teknik dasar permainan bola voli adalah cara memainkan bola dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku, guna mencapai suatu hasil yang optimal. Permainan bolavoli adalah permainan dengan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar (Noerjannah & Sudijandoko, 2016)

Materi akan tersampaikan dengan baik apabila komponen pembelajaran saling berhubungan dengan baik dalam sebuah sistem. Apabila materi tidak tersampaikan pada siswa maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran tidak tercapai serta siswa tidak dapat memenuhi kompetensi yang telah ditentukan. Hal ini terlihat ketika siswa belum menguasai keterampilan gerak yang diajarkan, kesalahan gerak masih sering terjadi saat pembelajaran dilapangan. Begitu pula secara pemahaman, siswa merasa kesulitan ketika

menjelaskan keterampilan gerak yang mereka pelajari dan penilaian ketika mengerjakan soal belum sesuai yang diharapkan.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga pendidik diharuskan menguasai materi, selain itu juga guru dituntut memiliki keragaman model dan metode pembelajaran, mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada, serta dapat menggunakan atau menyediakan media pembelajaran. Proses pembelajaran kurikulum 2013 menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, mampu memicu siswa untuk aktif, dapat menggali potensi dan membangun pengetahuan dalam diri siswa. Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab guru merupakan garda terdepan yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar (Irwanto & Setyaningsih, 2020).

Pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk lebih pandai dan kreatif dalam memanfaatkan peralatan yang ada. Terlebih lagi guru pendidikan jasmani, selain harus mampu menggunakan peralatan yang ada, guru pendidikan jasmani juga harus mampu membuat ataupun memodifikasi peralatan olahraga sesuai dengan kondisi sekolah. Disamping itu guru penjas juga dituntut mampu menggunakan teknologi informasi dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pengajar. Peralatan seperti komputer dan proyektor yang ada di sekolah tentunya dapat membantu proses pembelajaran apabila dimanfaatkan dengan baik. Guru yang kurang pandai ataupun kurang kreatif tentunya akan menjadikan perkembangan teknologi serta peralatan yang ada tidak berfungsi secara optimal dalam membantu proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, belum digunakan secara optimal pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dengan demikian perkembangan IPTEK yang sedemikian pesat tidak mampu di terapkan secara maksimal dalam proses pembelajaran (Putro & Lumintuarso, 2013).

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik serta dapat mencapai tujuan. Guru tentunya harus menyesuaikan metode apa yang akan digunakan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif serta mampu mengembangkan pengetahuan dalam dirinya. Realita yang dilihat di sekolah, guru masih menempatkan diri sebagai pusat pembelajaran. Guru lebih cenderung menyampaikan materi saja tanpa mempertimbangkan pemahaman dan kualitas penerimaan materi siswa. Metode konvensional masih digunakan oleh guru, siswa dianggap sebagai objek dan mereka menjadi pasif.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi berbagai komponen yang berlangsung dalam suatu sistem, dimana salah satu komponennya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar guru dan sebagai media belajar yang dapat digunakan oleh siswa itu sendiri. Upaya peningkatan dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi tentunya akan menjadikan media yang lebih

berkualitas. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin besar sangat mendukung dalam penerapan sebuah media sebagai sarana kegiatan belajar mengajar. Melalui sarana komputer dapat disajikan berbagai macam media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Berbagai macam tampilan dapat dibuat untuk menarik minat siswa.

Beberapa materi khususnya dalam pendidikan jasmani merupakan gerakan yang rumit dan tidak mudah, seperti halnya permainan bola voli di mana didalamnya terdapat berbagai teknik dasar yang diajarkan. Teknik dasar tersebut hendaknya dikuasai dengan baik bagi setiap siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat menguasai teknik dasar dengan baik tentunya diperlukan pemahaman gerak yang baik pula. Pemahaman gerak secara teoritis tidak kalah pentingnya meskipun pembelajaran pendidikan jasmani lebih sering praktik di lapangan. Oleh sebab itu perlu adanya rangsangan dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan berbagai gerakan tersebut. Jika hal itu dapat terlaksana dengan baik tentunya mampu mendorong dan meningkatkan hasil belajar siswa. Banyaknya materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dan keterbatasan media yang ada disekolah tentunya membuat siswa jenuh dan kurangnya perhatian mereka saat pembelajaran. Pemahaman materi dan penguasaan keterampilan tidak sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat berujung pada hasil belajar yang kurang maksimal, tujuan pembelajaran tidak tercapai dan tidak sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

Media pembelajaran menjadi salah satu alat yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan materi. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pun mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Yusmawati, Rihatno, & Rismawanti, 2020). Daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan dengan interaktif seyogyanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Smaldino, Lowther, & Russell (2008) menyatakan bahwa media merupakan sebuah komunikasi yang melibatkan dua pihak yaitu antara sumber dan penerima. Media pembelajaran berguna untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Berbagai macam variasi media untuk menyampaikan materi dibuat dalam rangka mempermudah proses pembelajaran. Media merupakan wahana yang dapat mempermudah penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Winataputra (2005) mengemukakan beberapa alasan mengapa media pembelajaran sangat penting sehingga harus terintegrasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, yaitu: (1) Proses pembelajaran akan lebih ber-hasil diperoleh bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut, dan hal ini hanya dapat terjadi dengan adanya media; (2) Rata-rata jumlah informasi yang diperoleh seseorang melalui indera memiliki komposisi sebagai berikut; (a) 75% melalui penglihatan atau visual, (b) 13 % melalui pendengaran atau audio, (c) 6% melalui sentuhan, (d) melalui penciuman dan pengecap; (3) Pengetahuan yang dapat diingat seseorang antara lain bergantung pada melalui indera apa ia memperoleh pengetahuannya.

Ajid, Komarudin, & Mulyana (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang penting dalam pembelajaran agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh pembelajar. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Melalui media yang dikemas dengan menarik dapat membuat para siswa-siswi terpujau, sehingga tingkat konsentrasi terhadap penyampaian materi akan lebih tinggi. Hal tersebut dimaksudkan untuk mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Walker & Hess (2000) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran harus dilihat dari beberapa kriteria sebagai berikut: (1) Kualitas materi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kelengkapan, kepentingan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik; (2) Kualitas pembelajaran, yang meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya dapat memberikan dampak bagi peserta didik, dan dapat memberikan dampak bagi guru serta proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Putro & Lumintuarso (2013) menunjukkan bahwa media pembelajaran teknik dasar bolavoli untuk siswa Sekolah Menengah Pertama efektif meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar pada materi bolavoli. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa SMP. Penelitian dilakukan pada 3 SMP sedangkan penilaian kualitas produk melibatkan 3 orang guru pendidikan jasmani. Hasil pada uji keefektifan media pembelajaran terjadi peningkatan rerata *pretest* dengan *posttest* sebesar 3,2.

Fakta yang ditemukan di lapangan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pemanfaatan komputer dalam pembelajaran Penjasorkes belum maksimal. Guru lebih memilih untuk tidak mengadakan pembelajaran teori dibandingkan dengan praktik karena persepsi guru Penjasorkes tentang pembelajaran masih terkonsep pada praktik lapangan. Guru selalu mengajarkan siswa hanya pada keterampilan praktik saja, akan tetapi dasar teori dari suatu keterampilan gerak belum bisa diberikan secara teoritis tidak terkecuali pada materi bola voli. Pembelajaran yang menyeluruh seharusnya diajarkan dengan tahapan yang runtut dan berkesinambungan. Dalam konteks tersebut pembelajaran seharusnya diberikan melalui pembelajaran teori dan praktik.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan merupakan waktu di mana aktivitas banyak dilakukan dengan menggabungkan antara teknik, bermain dan bergerak yang semakin membuat guru harus berpikir ekstra untuk menyampaikan materi pembelajaran. Melalui sebuah media pembelajaran, seyogyanya akan mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa. Materi yang dikemas dengan cantik, menarik dan penyampaian yang interaktif tentunya akan menambah daya tarik siswa kepada mata pelajaran. Daya tarik siswa akan mewujudkan suasana belajar yang efektif. Segala cara dan metode yang dikemas dalam media tersebut diharapkan berujung pada prestasi belajar maksimal.

Beberapa fasilitas dan kemudahan yang ada pada *software* diharapkan mendukung dalam penerapan sebagai pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Melalui sebuah media pembelajaran seyogyanya akan mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa. Materi yang dikemas dengan cantik, menarik, dan penyampaian yang interaktif tentunya akan menambah daya tarik siswa kepada mata pelajaran. Daya tarik siswa akan mewujudkan suasana belajar yang efektif. Segala cara dan metode yang dikemas dalam media tersebut diharapkan berujung pada prestasi belajar maksimal.

Uraian di atas dapat menggambarkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Peran media dalam dunia pendidikan dapat membantu dan mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran akan efektif dan efisien apabila dalam penyampaiannya ada inovasi melalui sebuah multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah Borg & Gall (2007) yang disederhanakan. Desain penelitian pengembangan model pengembangan Borg dan Gall kemudian diubah dengan lebih sederhana melibatkan tujuh langkah utama: (1) studi pendahuluan, (2) desain draf awal, (3) validasi draf awal dan revisi, (4) uji coba skala kecil dan revisi, (5) uji coba skala besar dan revisi, (6) produk akhir, dan (7) uji efektivitas.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini yaitu pada uji coba skala kecil di SMK Negeri 1 Pejawaran. Uji coba skala besar dilakukan di SMK Negeri 1 Wanayasa dan SMK Negeri 1 Punggelan. Uji Efektivitas dilakukan di SMK N 2 Bawang.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yakni: (1) wawancara, (2) kuesioner. Instrumen wawancara dilakukan pada saat peneliti mengumpulkan informasi awal. Angket digunakan untuk menyatakan kelayakan produk. Instrumen uji efektivitas berupa butir pertanyaan. Butir pertanyaan untuk uji efektivitas produk dilakukan pada *pre-test* dan *post-test*.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif yang diadaptasi dari (Kusumawardana & Sukadiyanto, 2013). Uji efektivitas dilakukan dengan metode eksperimen semu, yaitu dengan membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Analisis data menggunakan uji t.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang mengacu pada kurikulum 2013. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran bola voli yang mengacu pada kurikulum 2013 ini dapat menjadi alternatif pembelajaran teknik bola voli bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh para ahli yang terkait dengan penelitian ini, dalam hal ini adalah ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli terhadap draf model disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli pada Draf Produk

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Materi	84,28%	Sangat Baik
	Isi	85%	Sangat Baik
2	Tampilan	82,61%	Sangat Baik
	Pemrograman	85%	Sangat Baik

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dalam penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pejawaran. Uji coba dilakukan terhadap satu kelas yaitu kelas X dengan jumlah 22 siswa. Tempat pelaksanaan uji coba menggunakan laboratorium komputer sekolah. Siswa diberikan kesempatan mengoperasikan media pembelajaran pada komputer selama 40 menit.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian pada Ujicoba Skala Kecil

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Tampilan	82,5%	Sangat Baik
2	Pembelajaran	87,5%	Sangat Baik
3	Isi/materi	87,5%	Sangat Baik

Hasil Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dalam penelitian ini dilakukan terhadap 2 kelas dari 2 sekolah yang berbeda. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 1 kelas di SMK Negeri 1 Wanayasa dan 1 kelas di SMK Negeri 1 Punggelan yang berjumlah 32 siswa. Selanjutnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk diisi sebagai penilaian terhadap media pembelajaran. Data-data tersebut dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Siswa pada Ujicoba Skala Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Tampilan	79,58%	Baik
	Pembelajaran	77,85%	Baik
	Isi/Materi	78,82%	Baik

2	Tampilan	78,19%	Baik
	Pembelajaran	78,61%	Baik
	Isi/Materi	77,43%	Baik

Penilaian produk diberikan oleh tiga guru penjasorkes yang ada di SMK N 1 Pejawaran, SMK N 1 Wanayasa, dan SMK N 1 Punggelan yang berjumlah 3 orang. Penilaian dilaksanakan dengan uji praktik oleh tiga guru saat pembelajaran. Guru menggunakan media dalam menyampaikan materi sebelum melaksanakan praktek di lapangan. Setelah melaksanakan pembelajaran teori dengan menggunakan media di dalam ruangan, kemudian guru mengajak siswa untuk mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Selesai proses pembelajaran guru diberi angket untuk kemudian diisi sesuai dengan apa yang dirasakan setelah mempraktekkan pembelajaran menggunakan media tersebut. Data-data tersebut dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Guru pada Ujicoba Skala Besar

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Tampilan	77,04%	Baik
2	Pembelajaran	75,56%	Baik
3	Isi/Materi	76,36%	Baik

Produk Akhir

Media pembelajaran dikemas dalam satu keping *Compact Disc* yang memuat unsur teks, gambar, video, dan suara. Media tersebut dapat dioperasikan menggunakan komputer yang telah dilengkapi dengan *CD-ROOM*. Isi media disusun secara sistematis mulai dari halaman pembuka/intro, petunjuk penggunaan dan menu utama yang berisi pendahuluan, pengantar, materi, evaluasi dan profil.

Media pembelajaran ini dapat dioperasikan menggunakan komputer dengan spesifikasi minimal sistem operasi Windows XP, Mac OS, resolusi 1024 x 800 pixel, *processor* Pentium IV 1,66 Ghz, 512 Mb of RAM, VGA on board 32 Mb, HDD 40 Gb, dan telah terinstal aplikasi *adobe flash player* versi 9.0.

Uji Efektivitas

Uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan dengan pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh media terhadap kemampuan pemahaman siswa dan untuk memantapkan kesimpulan bahwa produk media tersebut layak digunakan. Pelaksanaan *pre-test* menggunakan lembar soal pilihan ganda dalam waktu 10 menit. *Post-test* dilaksanakan setelah selesai proses pembelajaran menggunakan media dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil uji-t, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $p < 0,005$. Oleh karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Rerata skor *pre-test* sebelum siswa menggunakan media pembelajaran ini adalah sebesar 5,42. Sesudah siswa menggunakan media pembelajaran bola voli diperoleh rerata skor *post-test* sebesar 7,71. Efektivitas produk dilihat dari pencapaian selisih rerata skor *pre-test* terhadap rerata skor *post-*

test pada penggunaan media pembelajaran teknik dasar bola voli adalah sebesar 2,29. Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bola voli sekaligus membantu siswa dalam proses belajar. Peningkatan rerata skor tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan tersebut mempunyai pengaruh terhadap siswa terutama untuk materi pembelajaran bola voli.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pre-test* dengan rerata skor *post-test*. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang mengacu pada kurikulum 2013 efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sejalan dengan itu, penelitian dilakukan oleh Kusumawardana & Sukadiyanto (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran VCD Tenis Lapangan bagi Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengajarkan permainan tenis lapangan pada anak sekolah dasar kelas atas. Selain itu dapat membantu para guru Penjasorkes dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bola kecil khususnya tenis lapangan.

Penelitian lain dilakukan oleh Putro & Lumintuarsa (2013) dengan judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama’. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa SMP. Pada uji keefektivan media pembelajaran diperoleh rerata *pretest* sebesar 5,4 dan *posttest* sebesar 8,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bola voli.

Dari beberapa penelitian yang ada terdapat kesamaan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Materi yang dikemas menarik dalam sebuah media dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat pula menjadi alat belajar mandiri bagi siswa diluar jam pembelajaran sekolah. Selain itu, media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data, dapat diambil simpulan bahwa: (1) Telah dikembangkan media pembelajaran bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang mengacu pada kurikulum 2013. dikemas dalam satu keping Compact Disc yang memuat unsur teks, gambar, video dan suara. Media tersebut dapat dioperasikan menggunakan komputer yang telah dilengkapi dengan CD-ROOM. Isi media disusun secara sistematis mulai dari halaman pembuka/intro, petunjuk penggunaan dan menu utama yang berisi pendahuluan, pengantar, materi, evaluasi dan profil. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan menggunakan komputer dengan spesifikasi minimal sistem operasi Windows XP, Mac OS, resolusi 1024 x 800 pixel, processor Pentium IV 1,66 Ghz, 512 Mb of RAM, VGA on board 32 Mb, HDD 40 Gb, dan telah terinstal aplikasi adobe flash player versi 9.0. (2) Media pembelajaran bola voli untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang mengacu pada kurikulum 2013 efektif dapat

meningkatkan pemahaman siswa, dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$).

REFERENSI

- Ajid, O.N., Komarudin, & Mulyana. (2019). Pengaruh Metode PETTLEP dan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Jurus Tunggal Baku Pencak Silat. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan Volume 4 Nomor 2*, <https://ejournal.upi.edu/index.php/JTIKOR/article/view/18989>
- Bajuri, P.E. (2016). Penerapan Alat Bantu Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Straddle. *Jurnal SPORTIF Volume 2 Nomor 2*, <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/484/388>
- Basuki, S. (2019). Transparansi Rekrutmen Supervisor Pendidikan Jasmani pada Sekolah Dasar di Kota Banjarbaru. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 18 Nomor 2*, <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/7625>
- Bergeles, N. (2010). Performance effectiveness in complex II of olympic-level male and female volleyball players. *Faculty of Physical Education and Sports Science*. http://www.fivb.org/EN/Medical/Document/2010_IJVR.pdf.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (2007). *Education research*, (ed.). New York: Longman Inc.
- Doty, J. (2006). Sports build character. *Journal of college and character*, volume VII, NO. 3.
- Irwanto, E. & Setyaningsih, P. (2020). Metode Pembelajaran Langsung dan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi Volume 6 Nomor 1*, <https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/jpkr/article/view/600>
- Kusumawardana, D & Sukadiyanto. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran VCD Tenis Lapangan Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Keolahragaan Volume 3 – Nomor 1*, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/2568>.
- Noerjannah, I & Sudijandoko, A. (2016). Kontribusi Konsentrasi Terhadap Keterampilan Ketepatan Servis Atas Bolavoli Pada Pemain Putri Smk Negeri 1 Kemplagi Mojokerto. *Jurnal Kesehatan Olahraga Volume 4 Nomor 2*, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/15279>
- Putro, D.E & Lumintuarso, R. (2013). Pengembangan media pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Keolahragaan, Volume 1 – Nomor 1*, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/2344/1946>.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Intructional technology and media for learning*, (9!!ed.) New Jersey: Pearson.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung. Alfabeta.
- Walker, D. F. & Hess, R. D. (2000). *Instructional software*. California: Wads-worth Publishing Company, Belmont.
- Winataputra, U.S. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusmawati, Rihatno, T. & Rismawanti. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SD N 03 Jelambar Baru Jakarta Barat. *Jurnal SEGAR Volume 8 Nomor 2*, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/segar/article/view/15429>