

**Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar di Masa  
Pandemi Covid 19 Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VI SDN Purwodadi Tahun  
Ajaran 2020/2021**

Adi Bimo Putu Therayana

[Adibimo19@gmail.com](mailto:Adibimo19@gmail.com)

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**Abstract**

*The problem in this study is whether there are differences in the influence of visual and audiovisual media on volleyball learning outcomes and which are better among visual and audiovisual media. Is the purpose of this study is to know the influence of visual and audiovisual media on the results of learning volleyball know which is better between visual and audiovisual media. According to this background, this research is a quasi-experimental. The type of research used is quantitative. And using a quasi-experimental method with a two group pretest posttest design. The population is 20 people and the sample is 20 people. Sampling using the total sampling technique. The instrument uses an assessment rubric. This study shows the results of the final score of 824 with a percentage increase of 8% for visual media, then the final score of 837.28 with a percentage increase of 9% for audiovisual media. Thus, it can be explained that visual and audiovisual media provide results for learning volleyball underhand passing. The conclusions of this study are (1) there is an effect of visual media on volleyball learning outcomes (2) there is an effect of audiovisual media on volleyball learning outcomes (3) there is a difference between the influence of visual media and audiovisual media on volleyball learning outcomes providing audiovisual media on results learning volleyball is better at improving bottom passing.*

**Keywords:** *visual, audiovisual and learning outcomes*

**Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan pengaruh media *visual* dan *audiovisual* terhadap hasil belajar bola voli dan mana yang lebih baik diantara media *visual* dan *audiovisual*. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media *visual* dan *audiovisual* terhadap hasil belajar bola voli mengetahui manakah yang lebih baik diantara media *visual* dan *audiovisual*. Sesuai dengan latar belakang tersebut penelitian ini bersifat eksperimen semu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Dan menggunakan metode eksperimen semu dengan *design two group pretest posttest*. Populasi berjumlah 20 orang dan sampel 20 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Instrument menggunakan rubrik penilaian. Penelitian ini menunjukkan hasil presentase nilai akhir 824 dengan presentase peningkatan 8% untuk media *visual*, kemudian nilai akhir 837,28 dengan presentase peningkatan 9% untuk media *audiovisual*. Dengan demikian dapat dijelaskan media *visual* dan *audiovisual* memberikan hasil terhadap belajar *passing* bawah bola voli. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) terdapat pengaruh media *visual* terhadap hasil belajar bola voli (2) terdapat pengaruh media *audiovisual* terhadap hasil belajar bola voli (3) terdapat perbedaan antara pengaruh media *visual* dengan media *audiovisual* terhadap hasil belajar bola voli pemberian media *audiovisual* terhadap hasil belajar bola voli lebih baik dalam meningkatkan *passing* bawah.

**Kata kunci:** *visual, audiovisual dan hasil belajar*

## **PENDAHULUAN**

Proses penggunaan aktivitas fisik, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan sama dengan olahraga (H.J.S Husdarta 2011:18). Menurut Agus Susworo DM dan Fitriani (2008:13), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan belajar dan mengalami melalui kegiatan jasmani sadar, sistematis dan intensif untuk merangsang tubuh, gerak, berpikir, emosi, sosialisasi dan moralitas. Pertumbuhan dapat membawa manfaat fisik bagi anak berupa kebugaran, keterampilan motorik dan kebiasaan aktivitas fisik (gaya hidup aktif).

Menurut (Nakayama M, Yamamoto H, 2007:200), di dunia saat ini terjadi wabah virus corona yang menyebabkan penyakit yang disebut COVID-19. COVID-19 yang terjadi di berbagai negara/wilayah termasuk Indonesia telah berdampak pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Saat ini, dunia pendidikan menghadapi permasalahan yang cukup kompleks. Serangan virus tersebut berdampak pada pelaksanaan pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Tentu tidak banyak kendala dalam pembelajaran penjasorkes di tingkat SMP, beberapa SMP sudah terbiasa dengan pembelajaran online, namun tidak demikian halnya di tingkat SD, bahkan komunikasi tidak diperbolehkan. Perangkat (ponsel) ke sekolah atau ruang kelas.

Proses pembelajaran dilakukan di rumah melalui pembelajaran online/jarak jauh, dengan tujuan untuk memutus mata rantai penularan COVID-19. Pembelajaran online adalah penggunaan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran online memungkinkan siswa memiliki fleksibilitas waktu belajar dan dapat belajar kapan saja, di mana saja. Siswa dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk berinteraksi dengan guru, seperti ruang kelas, konferensi video, telepon atau live chat, zoom, atau melalui grup whatsapp. Pembelajaran semacam ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan ketersediaan berbagai sumber belajar. (Nakayama M, Yamamoto H, 2007: 200).

Pembelajaran PJOK dengan latihan jasmani dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode pendidikan jasmani adalah deduksi atau perintah, dengan penugasan ganda, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi, 2018: 7). Berbagai pembatasan seperti akses internet dan kemampuan menjalankan fungsi online, olahraga tentu akan menemui berbagai kendala dan hambatan di masa pandemi COVID-19. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merekomendasikan penggunaan media visual dan audiovisual untuk memberikan pembelajaran PJOK selama masa pandemi COVID-19. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti juga akan melakukan penelitian yang bertajuk "Dampak Penggunaan Visual". Dan media audio visual tentang hasil belajar selama pandemi. Covid 19 dalam Pertandingan Bola Voli Siswa Kelas VI SDN Purwodadi Tahun Pelajaran 2020/2021".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian ini dipengaruhi oleh objek penelitian. Sehingga metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Menurut Arikunto, S, (2010:9), metode eksperimen yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Karena penelitian adalah kuantitatif maka Jenis data yang digunakan adalah angka, sumber data yang diperoleh dari siswa SDN Purwodadi yang di teliti.

Menurut Sugiyono, (2015:308) Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penilitan adalah mendapatkan data. Menurut Satori dan Komariah (2013:103) “fase terpenting dari penelitian adalah pengumpulan data”. Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes . Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis uji-t yang di olah dengan bantuan software SPSS. Menurut (Sugiyono, 2015:61) Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, untuk variabel bebas dari penilitian ini adalah media *visual* dan media *audiovisual*. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karna adanya variabel bebas (Sugiono, 2015: 61).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menjabarkan tentang Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Audiovisual terhadap Hasil belajar dimasa Pandemi Covid 19 dalam Permainan Bola Voli pada Siswa kelas VI SDN Purwodadi Tahun Ajaran 2020/2021.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dengan tujuan mengetahui situasi dan kondisi hasil belajar permainan bola voli pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021. Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan permasalahan dimana didapatkan data bahwa nilai siswa kelas VI pada materi passing bawah bola voli menunjukkan 61,9% kurang dari KKM. Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa kurang paham terhadap materi yang dijelaskan melalui daring.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Two Group Pretest-Posttest Design*. Sebelum diberi treatment menggunakan pembelajaran media visual dan audio visual, siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur seberapa kemampuan siswa sebelum diberikan treatment. Cara melakukan *pretest* adalah dengan memberikan sebuah soal berjumlah 5 soal dan memberikan tes ketrampilan passing bawah. Setelah siswa diberikan *pretest*, kemudian siswa dibagi menjadi 2 kelompok menggunakan rumus AB-BA dan kemudia diberikan treatment menggunakan

media visual untuk kelompok A dan menggunakan audio visual untuk kelompok B. Untuk mengukur hasil belajar sesudah diberikan treatment maka siswa diberikan *posttest* dengan cara yang sama saat melakukan *pretest*. Dalam penelitian ini peneliti memberikan treatment sebanyak 2 kali pertemuan.

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas awal dengan menggunakan nilai *pretest*, berdasarkan uji normalitas awal kelompok media visual diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,219 < 0,258$  dengan  $n=10$  dan taraf nyata 5%. Sedangkan uji normalitas awal kelompok audio visual diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,223 < 0,258$  dengan  $n=10$  dan taraf nyata 5%, maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji normalitas akhir dengan menggunakan nilai *posttest*, berdasarkan uji normalitas akhir media visual diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,233 < 0,258$  dengan  $n=10$  dan taraf nyata 5%. Sedangkan uji normalitas akhir kelompok audio visual diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,163 < 0,258$  dengan  $n=10$  dan taraf nyata 5%, maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil uji prasarat normalitas telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, tahap selanjutnya yaitu uji homogenitas untuk mengetahui data berasal dari varians yang sama atau homogen. Terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas awal dengan nilai *pretest*, berdasarkan perhitungan uji homogenitas awal diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,25 < 3,16$ , maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sama atau homogen. Kemudian dilakukan uji homogenitas akhir dengan menggunakan nilai *posttest*, berdasarkan perhitungan uji homogenitas akhir diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,22 < 3,16$ , maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sama atau homogen.

Hasil uji prasarat telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan varians kedua kelompok sama atau homogen, tahap selanjutnya yaitu analisis data. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *pretest* untuk kelompok media visual sebesar 76,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 82,4, dengan hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata nilai *posttest* untuk kelompok media visual mengalami perbedaan dan memiliki presentase peningkatan sebesar 8%. Hal ini dibuktikan dengan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t didapat  $T_{hitung}$  sebesar 8,173 dan  $T_{tabel}$  sebesar 1,833 pada taraf signifikan 5% dengan  $db=10-1=9$ . Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penggunaan media visual (gambar) terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid 19 dalam permainan bola voli materi passing bawah pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021.

Menurut peneliti hal ini bisa terjadi karena media visual mudah dipahami, dapat dinikmati dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media visual mampu

memberikan detail dalam bentuk gambar sehingga siswa lebih mudah dalam mengingatnya. Hal tersebut sama dengan pendapat Dina Indriana (2011:65) bahwa media gambar atau visual mempunyai keunggulan seperti mudah dimengerti dan mudah digunakan sehingga membuat siswa mudah memahami apa yang disampaikan.

Sedangkan untuk kelompok audio visual diperoleh hasil penelitian dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 76,5 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,7, dengan ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* untuk kelompok audio visual mengalami perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji t. berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji t didapat  $T_{hitung}$  sebesar 9,440 dan  $T_{tabel}$  sebesar 1,833 pada taraf signifikan 5% dengan  $db=10-1=9$ . Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid 19 dalam permainan bola voli materi passing bawah pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021.

Menurut peneliti hal ini dapat terjadi karena audio visual memiliki unsur suara dan unsur gambar sehingga penyampaian materi menggunakan audi visual lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sama seperti pendapat Harjanto (2000:243-244) bahwa pembelajaran dengan audio visual akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru sehingga siswa tidak bosan.

Hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh antara media visual dan audio visual terhadap terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid 19 dalam permainan bola voli materi passing bawah pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021. Selanjutnya dilakukan uji perbedaan mean untuk mengetahui media manakah yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid 19 dalam permainan bola voli materi passing bawah pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021. Dari hasil uji perbedaan mean diperoleh nilai kelompok media visual sebesar 5,9 dan kelompok audio visual sebesar 7,2. karena hasil kelompok media visual < kelompok audio visual, maka dapat disimpulkan bahwa Dari dua pengaruh tersebut maka pengaruh yang lebih efektif adalah pengaruh media *audio visual*.

Media visual dan audio visual dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dimasa pandemi covid 19 dalam permainan bola voli materi passing bawah pada siswa kelas VI SDN Purwodadi tahun ajaran 2020/2021. Akan tetapi dari hasil yang diperoleh audio visual lebih baik peningkatannya sebesar 9% daripada kelompok media visual hanya sebesar 8%. Menurut peneliti hal tersebut terjadi karena audio visual memiliki 2 unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar. Sehingga dengan menggunakan audio visual dalam pembelajaran itu akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi dan akan lebih menarik siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.1

Hasil Uji Normalitas Awal Kelompok Media Visual

Keterangan	Nilai
$L_0$	0,219
$L_{tabel}$	0.258

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.2

Hasil Uji Normalitas Awal Kelompok Audio Visual

Keterangan	Nilai
$L_0$	0,223
$L_{tabel}$	0,258

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas Akhir Kelompok Media Visual

Keterangan	Nilai
$L_0$	0,233
$L_{tabel}$	0,258

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas Akhir Kelompok Audio Visual

Keterangan	Nilai
$L_0$	0,163
$L_{tabel}$	0,258

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.5

Hasil Uji homogenitas Awal dan akhir

Keterangan	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Homogenitas awal	1,25	3,16
Homogenitas akhir	1,22	3,16

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.6

Uji Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Media Visual

Data	N	Rata-rata	Kenaikan presentase	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Keterangan
<i>Pretest</i>	10	77,3	8%	8,173	1,833	T <sub>hitung</sub> lebih besar dari T <sub>tabel</sub>
<i>Posttest</i>	10	82,3				

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

Tabel 4.7

Uji Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Audio Visual

Data	N	Rata-rata	Peningkatan presentase	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Keterangan
<i>Pretest</i>	10	77,5	9%	9,440	1,833	T <sub>hitung</sub> lebih besar dari T <sub>tabel</sub>
<i>Posttest</i>	10	84,9				

Sumber : Analisis Hasil Penelitian 2021

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang di lakukan dari kedua media bahwa pengaruh media *audiovisual* lebih efektif dibandingkan media *visual* untuk pembelajaran *passing* bawah bola voli.

Hasil penelitian ini dapat menjadikan pengajar mampu menjadi fasilitator bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam materi *passing* bawah bola voli dan bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian lanjutan apabila akan mengadakan penelitian serupa dengan sampel yang berbeda, dengan memperhatikan kendala-kendala yang.

## DAFTAR PUSTAKA

Agus Susworo DM dan Fitriani (2008) jurnal *pendidikan jasmani* : Yogyakarta  
 Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Harjanto. 2000. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Komariah, Aan, dan Djam'an Satori. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Nakayama M, Yamamoto H, (2007). *Cendekia pustaka The Impact of Learner Pustaka*, 2003.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Supriyadi, Eka. 2018. *Daftar 6 Negara Pengguna Ponsel Terbanyak di Dunia*, diakses tanggal 29 September 2019.