

KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN TIPE STAD BERBANTU *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF BOLA VOLI MATERI *PASSING* ATAS SISWA KELAS VIII A SMP N 4 BANDAR

Doni Ferdi Ansyah
donif10141999@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The background of this research is that students in class VIII A of SMP N 4 Bandar in learning the game of upper passing volleyball, namely that there are students who have not met the criteria or have not shown the expected results. Most of the student learning outcomes have not met the KKM that has been determined by the school, namely 75. This type of research is quantitative research in the form of a Pre-Experimental Design with the type of One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were class VIII A students at SMP N 4 Bandar with a sample of 25 students. This is in accordance with the influence contained in that aspect: (1) there is an increase in learning outcomes in passing material for class VIII A volleyball games at SMP N 4 Bandar before and after treatment. This is based on the analysis of research data using the *t* test obtained $| t_{count} | > t_{table}$, i.e. $t_{count} = 8.1173700634$ and $t_{table} = 2.063898562$ and (2) student learning outcomes achieve the criteria of student learning completeness through posttest scores as many as 25 students have achieved individual minimum completeness as a result of using the audio-visual assisted STAD cooperative learning model.

Keywords: Learning outcomes, Teams Games Tournament, Volleyball.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa kelas VIII A SMP N 4 Bandar pada pembelajaran permainan bola voli *passing* atas, yaitu terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria atau belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Hasil belajar siswa sebagian besar belum memenuhi KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 75. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP N 4 Bandar dengan sampel 25 siswa. Hal tersebut sama dengan pengaruh yang ada pada aspek bahwa: (1) ada perubahan hasil belajar materi *passing* atas permainan bola voli kelas VIII A SMP N 4 Bandar sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan cara uji *t* dengan diperoleh $| t_{hitung} | > t_{tabel}$ adalah $t_{hitung} = 8,1173700634$ dan $t_{tabel} = 2,063898562$ dan (2) hasil pembelajaran peserta didik mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa melalui nilai *posttest* sebanyak 25 siswa sudah mencapai ketuntasan minimal sebagai hasil saat penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu *Audio Visual*.

Kata kunci: Hasil belajar, STAD, Bola Voli

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah perolehan pengetahuan dalam upaya menciptakan kondisi belajar agar setiap siswa dapat secara aktif mengembangkan kemampuannya sendiri. Kemampuan tersebut meliputi pengendalian diri spiritual, agama, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, dan tentunya bangsa (Ysh, 2017). Sementara menjadi komponen penting dari proses pendidikan, pendidikan jasmani melanjutkan, pendidikan jasmani adalah komponen penting dari pendidikan dan bukan hanya tambahan dekoratif untuk program sekolah (Nur, 2016).

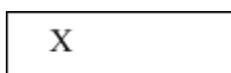
Menurut Sanjaya (2016) dalam pembelajaran kooperatif, atau jenis pembelajaran melalui sistem yang dilakukan secara berkelompok atau tim, merupakan salah satu model yang digunakan dalam proses pembekalan materi kepada siswa,. Tim tersebut terdiri dari empat sampai enam mahasiswa yang memiliki persyaratan keahlian atau potensi akademik, jenis kelamin, suku, dan ras yang jelas berbeda (heterogen). Model pembelajaran kooperatif menurut penulis adalah suatu cara kelompok belajar bagaimana berkomunikasi satu sama lain atau bagaimana bekerja sebagai tim untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai variasi serta model yang bisa diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran menggunakan game (*Teams Games Tournament*). Dengan diterapkannya suatu pembelajaran menggunakan game yaitu model TGT atau *Teams Games Tournament*, maka siswa tentunya lebih antusias dan semangat saat mengikuti pembelajaran di sekolah sebab didalam proses pembelajarannya ada teman dimasing-masing kelompoknya yang nantinya akan saling bekerjasama dalam mendiskusikan serta pada saat menyelesaikan sebuah pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*, maka siswa akan lebih antusias dalam mengikuti suatu pembelajaran karena didalam proses pembelajarannya terdapat kelompok-kelompok yang nantinya akan saling bekerjasama dalam mendiskusikan serta mengerjakan tugas atau suatu persoalan yang dibagikan oleh guru.

Bola voli merupakan olahraga menggunakan bola yang dimainkan secara beregu menggunakan bola sebagai alat permainannya. Permainan bola voli dimainkan dengan cara memantul-mantulkan bola menggunakan tangan, lengan atau anggota badan lainnya, peraturannya maksimal tiap regu atau tim dibatasi melakukan sentuhan sebanyak tiga kali. Dalam memainkan bola voli yaitu dengan dipukul atau dipantulkan dari satu lapangan ke lapangan lain yang dibatasi oleh net sebagai pembatas. Permainan bola voli bertujuan untuk mengumpulkan poin hingga memperoleh poin kemenangan melalui penggunaan sebuah teknik dasar bola voli dan pelaksanaan taktik dalam permainan (Nur, 2016). Adapun teknik dasar bola voli yang perlu diketahui dan dikuasai oleh siswa antara lain: teknik *passing*, teknik *smash*, teknik *block*, teknik *service*. Pada pembelajaran teknik dasar permainan bola voli peserta didik masih merasa kesulitan saat melangsungkan praktik teknik dalam bola voli, sehingga kegiatan belajar materi bola voli menjadi tidak maksimal.

Hasil belajar adalah akibat yang akan diterima seseorang sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan suatu perubahan yang ada pada diri seseorang yang belajar. Perubahan yang diperoleh merupakan hasil dari seseorang yang melakukan proses belajar yang berupa perubahan pengetahuan seseorang, pemahaman materi, sikap pada diri seseorang, perilaku, keterampilan serta kecakapan. Perubahan merupakan hasil belajar yang bersifat menetap pada diri seseorang dan memiliki potensi atau kesempatan untuk dapat berkembang lagi (Lestari, 2015). Setiap instruktur memiliki ide mereka sendiri yang konsisten dengan pandangan dunia mereka tentang apa yang merupakan pengalaman belajar yang sukses. Pembelajaran dengan menggunakan model STAD dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi *passing* atas permainan bola voli yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam upaya meningkatkan atau mengembangkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menetapkan *Pre-Experimental Designs* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* buat mengetahui bagaimana Keefektifan Pembelajaran Tipe STAD Berbantu *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bola Voli Materi *Passing* Atas Siswa Kelas VIII A SMP N 4 Bandar. Dalam desain ini terdapat tes awal yaitu *pretest*, sebelum diberi perlakuan untuk peserta didik. Oleh karena itu, akibat dari perlakuan tersebut dapat dipahami sebagai positif karena dapat dibandingkan dengan kondisi yang ada sebelum perlakuan tersebut diberikan. Desain yang dimaksud dapat digambarkan sebagai berikut: (Sugiyono, 2010).



Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Seluruh siswa SMP N 4 Bandar kelas VIII A dijadikan sampel penelitian. Segala sesuatu yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti dengan cara apapun agar dapat diselidiki, dilanjutkan dengan penemuan informasi, pengumpulan informasi, dan penarikan kesimpulan, disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas yang dilambangkan dengan simbol X dan variabel terkait yang dilambangkan dengan simbol Y.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah proses yang paling penting dalam penelitian, sebab tujuan dari penelitian yang paling utama yaitu memperoleh sebuah data. Peneliti tidak akan mendapatkan sebuah data yang sesuai atau memenuhi standar data yang diterapkan jika peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data yang baik (Sugiyono, 2010). Informasi yang akan digunakan dalam penelitian ini akan membantu menentukan seberapa baik model STAD berbantuan *audio visual* bekerja untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa teknik, termasuk yang tercantum di bawah ini, akan digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi ini digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan observasi yang melibatkan mengamati dan mengumpulkan informasi dari berbagai fakta tentang permasalahan yang berkaitan dengan kondisi VIII A SMP N 4 Bandar dalam pembelajaran tipe STAD berbantuan *Audio Visual* dan hasil belajar kognitif siswa.

b. Tes

Dalam penelitian ini tes yang akan digunakan adalah dengan sebuah lembar soal tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda yang akan diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai yaitu kegiatan *pretest* dan kegiatan *posttest* yang nantinya bisa diberikan setelah peserta didik diberikan perlakuan dalam proses belajar atau akhir pertemuan. Pemberian tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan yang didapatkan peserta didik setelah mengikuti proses belajar dalam pembelajaran dilakukan oleh pendidik.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini juga diperlukan sebuah dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti dilapangan. Dokumentasi tersebut diperoleh pada saat penelitian yang dilakukan di SMP N 4 Bandar, berupa data nama peserta didik, sampel penelitian, serta foto yang diambil disaat proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

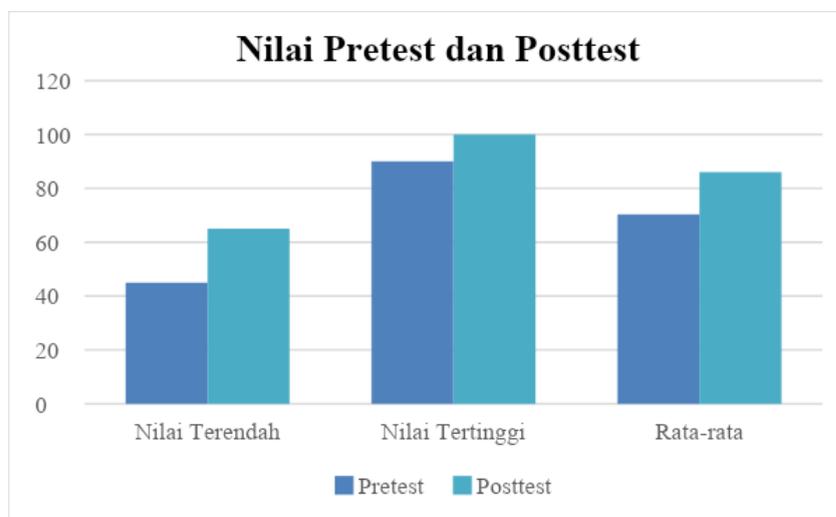
Dari tanggal 27 Juli hingga 10 Agustus 2022, penelitian dilakukan di bandar VIII A SMP N 4. Metodologi pembelajaran kooperatif STAD berbantuan *audio visual* digunakan untuk melakukan pembelajaran selama tiga pertemuan. Tiga pertemuan tersebut memuat informasi tentang *pretest* pertemuan pertama yang juga mencakup materi pembelajaran sejarah bola voli dan sarana prasarananya, pertemuan kedua pembelajaran teknik passing dasar bola voli dengan menggunakan materi *audio visual*, dan pertemuan ketiga penyelenggaraan *posttest*. Peneliti yang berperan sebagai

guru dan terlibat dalam pembelajaran langsung dengan siswa melakukan penelitian. Tabel 4.1 berisi informasi yang dikumpulkan selama penelitian.

Tabel 4.1
 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Terendah	45	65
2.	Nilai Tertinggi	90	100
Rata-rata		70,4	86

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)



Gambar 4.1 Diagram

Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diagram 4.1, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. dimana *posttest* diberikan setelah siswa mendapat perlakuan *passing* atas dalam permainan bola voli dengan menggunakan model STAD berbantuan *audio visual*.

Nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari pada *pretest*. Siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pembelajaran saat menggunakan model STAD dengan bantuan AV. Hasil belajar siswa kemudian lebih komprehensif. Ketika hasil *pretest* atau tes awal diumumkan, 11 siswa telah menyelesaikannya dan 14 lainnya belum. Ketika hasil *posttest* atau tes akhir diumumkan, 23 siswa telah menyelesaikannya dan 2 tidak. Tabel 4.2 dalam hasil penelitian ini menunjukkan informasi yang dikumpulkan:

Tabel 4.2

Presentase Ketuntasan Siswa

No	Hasil Belajar	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas
1	<i>Pretest</i>	11%	14%
2	<i>Posttest</i>	92%	8%

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.2, 11% siswa menyelesaikan *pretest*, sedangkan 14% siswa tidak menyelesaikan hasil penelitian *pretest*. 92% hasil belajar *posttest* tuntas, sedangkan 8% belum tuntas. Dengan demikian, setelah mendapat terapi dengan menggunakan model STAD Berbantu *Audio Visual* terjadi peningkatan penguasaan hasil belajar *posttest*. Selain itu, selama penelitian, para peneliti melihat bagaimana nilai-nilai afektif siswa berubah dalam menanggapi pembelajaran. Tabel 4.3 berisi informasi yang dikumpulkan selama penelitian.

Tabel 4.3

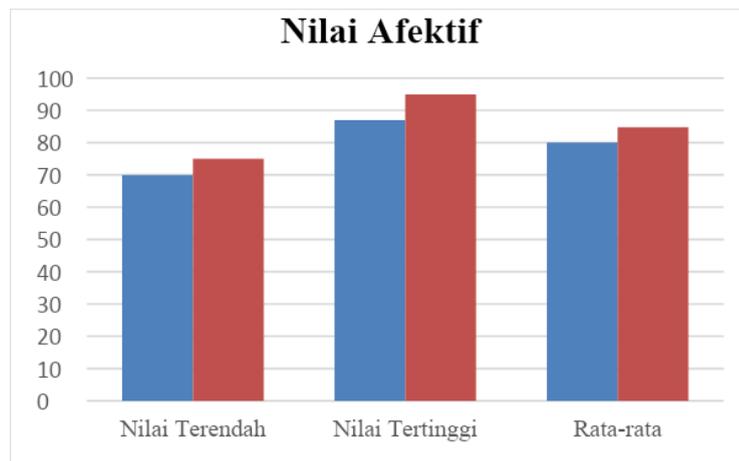
Hasil Nilai Rata-rata Aspek Afektif

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai Terendah	70	75

Nilai Tertinggi	87	95
Rata-rata	80,08	84,76

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat perbedaan dari nilai terendah, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata disetiap pertemuan. Nilai terendah pertemuan pertama diperoleh 70, nilai tertinggi diperoleh 87, dan nilai rata-rata diperoleh 80,08 kemudian nilai terendah pertemuan kedua diperoleh 75, nilai tertinggi diperoleh 95, dan rata-rata diperoleh 84,76. Dapat disimpulkan bahwa model STAD berbantu *audio visual* efektif dalam peningkatan nilai afektif siswa. Rekapitulasi afektif peserta didik selengkapnya ada dalam gambar diagram 4.2:



Gambar 4.2 Diagram

Rekapitulasi Nilai *Afektif*

Berdasarkan diagram 4.2, hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa sifat afektif meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Nilai terendah diperoleh pada pertemuan pertama sebesar 70, terbesar sebesar 87, dan rata-rata diperoleh sebesar 80,08, sedangkan nilai terendah diperoleh pada pertemuan kedua sebesar 75, tertinggi sebesar 95, dan rata-rata diperoleh sebesar 84,76. . Peneliti tidak hanya mengamati kualitas afektif tetapi juga psikomotor, seperti teknik *passing* atas yang digunakan dalam permainan bola voli. Data yang didapat dalam penelitian bisa dilihat dalam tabel 4.4:

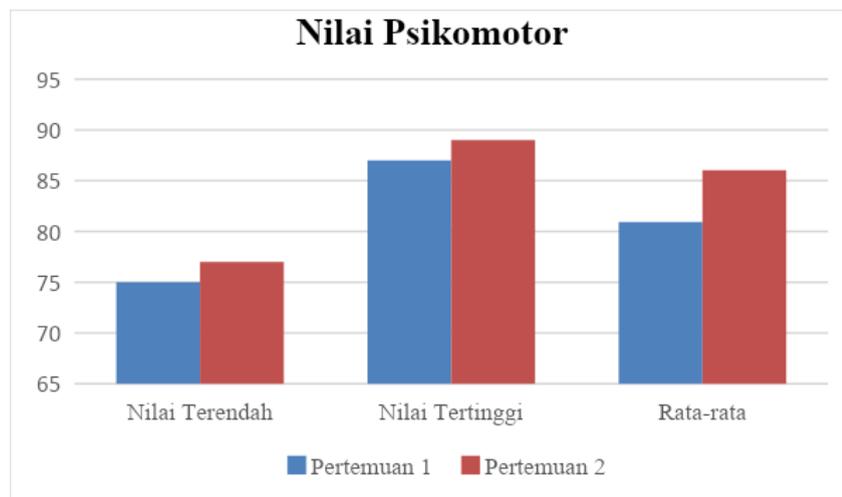
Tabel 4.4

Nilai Psikomotor

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai Terendah	75	77
Nilai Tertinggi	87	89
Rata-rata	80.92	86.04

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2021)

Berdasarkan tabel 4.4 terjadi perbedaan yaitu nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata disetiap pertemuan. Nilai yang terendah pertemuan pertama diperoleh 75, nilai tertinggi diperoleh 87, dan nilai rata-rata diperoleh 80,92 kemudian nilai terendah pertemuan kedua diperoleh 77, nilai tertinggi diperoleh 89, dan nilai rata-rata diperoleh 86.04. Nilai tersebut merupakan nilai dari teknik *passing* Atas permainan bola voli yang dinilai. Rekapitulasi psikomotor peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada diagram 4.3:



Gambar 4.3 Diagram

Rekapitulasi Nilai Psikomotor

Semua hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran STAD *audio visual*; peningkatan ini dapat dibuktikan dengan hasil tes siswa, khususnya nilai tes kognitif mereka. Rata-rata skor 86 pada *posttest*, naik dari 70,4 pada *pretest*, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Antara pertemuan pertama dan terakhir, skor pada skala afektif dan psikomotor meningkat di samping skor pada skala kognitif. Apendiks memiliki lebih banyak informasi. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *posttest* terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas KKM. Dari pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan model STAD berbantu *audio visual* efektif terhadap hasil pembelajaran dan dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. karena rata-rata skor *posttest* mengikuti terapi permainan lebih tinggi. Pada siswa kelas VIII SMP N 4 penerapan STAD dengan bantuan *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* atas materi bola voli.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang diikuti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model STAD efektif untuk mencapai hasil belajar dari materi pelajaran yang dipelajari, khususnya pada siswa kelas VIII A SMP N 4 Bandar dalam permainan *passing* Atas bola voli. Secara khusus dapat dikatakan bahwa: (1) Terdapat peningkatan hasil belajar materi *passing* Atas bola voli di kelas VIII A SMP N 4 Bandar sebelum dan sesudah diberikan terapi. Dalam hal itu, ini setara dengan kemandirian. Hal ini berdasarkan hasil pemeriksaan uji t terhadap data penelitian., dimana $t_{hitung} > t$ tabel tercapai, dengan $t_{hitung} = 8,1173700634$ dan $|t$ tabel $= 2,063898562$ dan (2) Setelah diberi perlakuan sebanyak 25 siswa, hasil belajar atau hasil belajar siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) melalui hasil *posttest* atau ujian akhir telah memenuhi ketuntasan minimal hasil siswa sebagaimana penggunaan pembelajaran menggunakan media *audio visual* tipe STAD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang bisa diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Saran untuk guru yaitu strategi pembelajaran seperti menggunakan model STAD dengan penggunaan alat bantu *audio visual* dapat digunakan untuk berbagai kegiatan belajar mengajar agar tidak membosankan dan mulai menyenangkan. Telah ditunjukkan bahwa hasil belajar ditingkatkan ketika model STAD berbantuan *audio visual* digunakan selama sesi pendidikan jasmani.

2. Bagi pembaca

Penulis menyarankan agar model STAD berbantuan *audio visual* lebih ditingkatkan lagi agar siswa tetap terlibat, termotivasi, dan tertarik dalam studi mereka. Saat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, efisien, dan menyenangkan, model STAD dengan berbantuan *audio visual* dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Nur, L. (2016). *PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA* (H. Y. M. Nandang Rusmana (ed.)). RIZQI PRESS.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Pertama). PRENADAMEDIA GROUP.
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (10th ed.). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (A. Nuryanto (ed.)). ALFABETA, cv.
- Ysh, A. Y. S. (2017). *Kapita Selekta Landasan Kependidikan* (P. Sudarmo (ed.)). Magnum Pustaka Utama.