

## ABSTRAK

### **Dampak Penggunaan Media Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik *Jump Service* Dalam Permainan Bola Voli**

**Pembimbing : 1. Dr. Berliana, M.Pd.  
2. Dr. Mulyana, M.Pd.**

**Deni Hermawan\***

Skripsi ini berjudul : Dampak Penggunaan Media Visual Terhadap Peningkatan Keterampilan Teknik *Jump Service* Dalam Permainan Bola Voli. Tujuan yang diangkat pada penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan media visual dengan penggunaan video terhadap peningkatan keterampilan teknik *jump service* dalam permainan bola voli. Kegunaan dari hasil penelitian ini secara teoritis dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya untuk latihan guna meningkatkan keterampilan teknik gerak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler bola voli SMA Negeri 1 Ciranjang sebanyak 16 orang yang terbagi menjadi 2 yaitu: 8 orang kelompok eksperimen dan 8 orang kelompok kontrol. Dalam pembagian kelompok eksperimen dan kontrol, peneliti menggunakan teknik ranking ABBA yang di hasilkan dari tes awal atau pretest. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka perhitungan uji signifikansi peningkatan hasil latihan kedua kelompok dilakukan dengan menggunakan uji signifikansi kesamaan dua rata-rata uji dua pihak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media visual melalui video memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknik *jump service* dalam permainan bola voli

\*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Angkatan 2009

**Impact Against Using Visual Media Skills Improvement Engineering Jump  
Service In Games Volleyball**

**Pembimbing : 1. Dr. Berliana, M.Pd.**

**2. Dr. Mulyana, M.Pd.**

*Coach  
Faculty Of Sport  
Indonesia University Of Education*

**Abstract**

This thesis titled: Impact Against Using Visual Media Skills Improvement Service Engineering Jump In Games Volleyball. The objective raised in this study was to determine the impact of the use of visual media with the use of video to increase technical skills jump service in a game of volleyball. The usefulness of the results of this study could theoretically be used as a means to enrich and develop the science, particularly for training to improve the skills of motion techniques. The method used in this study is the experimental method. The sampling technique in this study using purposive sampling technique. The sample in this study were students in extracurricular volleyball SMA 1 Ciranjang many as 16 people were divided into two, namely: 8 experimental group and 8 control group. In the division of experimental and control groups, the researchers used a technique ranking ABBA which is derived from the initial test or pretest. Based on the results of processing and analysis of data, the calculation of the significance test both groups increased yield exercises performed using a significance test of the equality of two average test two parties. The conclusion of this study is the use of visual media through a video made a significant impact on the improvement of technical skills jump service in a game of volleyball.