

ABSTRAK

Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Besar (Aktivitas Bolavoli) Siswa Kelas VII SMP N 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan

Ade Ahmad Irfa'i

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar (aktivitas bolavoli) Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok Eksperimen diberi tayangan audiovisual pembelajaran bolavoli dan kelompok Kontrol tanpa diberi tayangan audiovisual pembelajaran bolavoli, masing-masing kelompok terdiri dari 16 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah para siswa-siswi SMPN 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2015/2016 kelas VII.A sebanyak 32 orang dan dilaksanakan dalam pembelajaran intrakulikuler. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* (sampel acak). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen penilaian berupa tes keterampilan bermain bolavoli, yaitu dengan GPAI (*Game Performance Assesment Instrument*), Dari hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 2,72 < t_{tabel} = 2,04$ maka $2,72 > 2,04$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, terungkap adanya pengaruh signifikan dari pembelajaran menggunakan audiovisual terhadap hasil belajar permainan bola besar (aktivitas bolavoli) siswa SMP N 4 Ciawigebang Kabupaten Kuningan. Dalam hal ini, kelompok yang diberi pembelajaran menggunakan media audiovisual memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual.

Kata kunci: Media Audiovisual, Hasil Belajar, Bolavoli

ABSTRACT

The Influence of Audiovisual media to the outcome of big ball game study (volleyball activities) at 7th grade students in SMP Negeri 4 Ciawigebang Kuningan regency

Ade Ahmad Irfa'i

The aim of this research is to know the influence of Audio Visual media to the outcome of big ball game study (volleyball activities) at 7th grade students in SMP Negeri 4 Ciawigebang, Kuningan regency. Method used in this research is an experimental method. Sample is classified into two groups, one is experimental group given audio visual in volleyball learning, while the other one is not. Each group consists of 16 students. For the sample it's helped by the 7th students of SMP Negeri 4 Ciawigebang at school year 2015-2016. The research has been done at school hours. The technique used for the sample is simple random sampling, and for the instrument it is used volleyball skill test using GPAI (Game Performance Assesment Instrument), Data processing then obtained $t = 2.72 < t_{table} = 2,04$ then $2.72 > 2,04$ therefore the null hypothesis (H_0) is rejected. Based on the results of data processing and analysis, revealed the existence of a significant effect of using audiovisual learning on learning outcomes big ball games (volleyball activity) students SMP N 4 Ciawigebang Kuningan Regency. In this case, the group that was given study using audiovisual media have a learning outcome is better than the group learning without the use of audiovisual media.

Keyword: Audiovisual Media, Learning Outcomes, Volleyball