

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMBELAJARAN MODEL STAD
BERBANTUAN AUDIO VISUAL BOLA VOLI MATERI SERVIS BAWAH TERHADAP
SISWA KELAS XI 6 SMA N 5 SEMARANG**

***IMPROVEMENT OF LEARNING OUTCOMES THROUGH LEARNING VOLLEYBALL
AUDIO-VISUAL ASSISTED MODELS LOWER SERVICE MATERIAL FOR GRADE XI 6
STUDENTS OF SMA N 5 SEMARANG***

Doni Ferdi Ansyah¹, Harry Pramono², Sri Saptoyo³

¹ *Universitas Negeri Semarang Provinsi, Semarang, Indonesia*

Donif10141999@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilator belakangi oleh siswa kelas XI 6 SMA N 5 Semarang pada pembelajaran permainan bola voli servis bawah, 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 XI 6 SMA N 5 Semarang dengan sampel 25 siswa. Hal tersebut sama dengan pengaruh yang ada pada aspek bahwa: (1) ada perubahan hasil belajar materi servis bawah permainan bola voli kelas XI 6 SMA N 5 Semarang sebelum dan setelah diberi perlakuan. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan cara uji t dengan diperoleh $|thitung| > ttabel$ adalah $thitung = 8,1173700634$ dan $ttabel = 2,063898562$ dan (2) hasil pembelajaran

Kata kunci: Hasil belajar, STAD, TGT, Bola Voli.

Abstract

The background of this research is that students in class XI 6 SMA N 5 Semarang in learning the game of underhand serve 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 XI 6 students at SMA N 5 Semarang 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 underhand serve material for class XI 6 volleyball games at SMA N 5 Semarang 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, student teams achievement divisions, Teams Games Tournament, Volleyball.

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 disekolah 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 servis bawah permainan bola voli yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa dalam upaya meningkatkan atau mengembangkan hasil belajar siswa.

METODE

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 Servis bawah Siswa Kelas XI 6 SMA N 5 Semarang. 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 SMA N 5 Semarang kelas XI 6 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 Kelas XI 6 SMA N 5 Semarang 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 LKPD 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 SMA N 5 Semarang, berupa data nama peserta didik, sampel penelitian, serta foto yang diambil disaat proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL

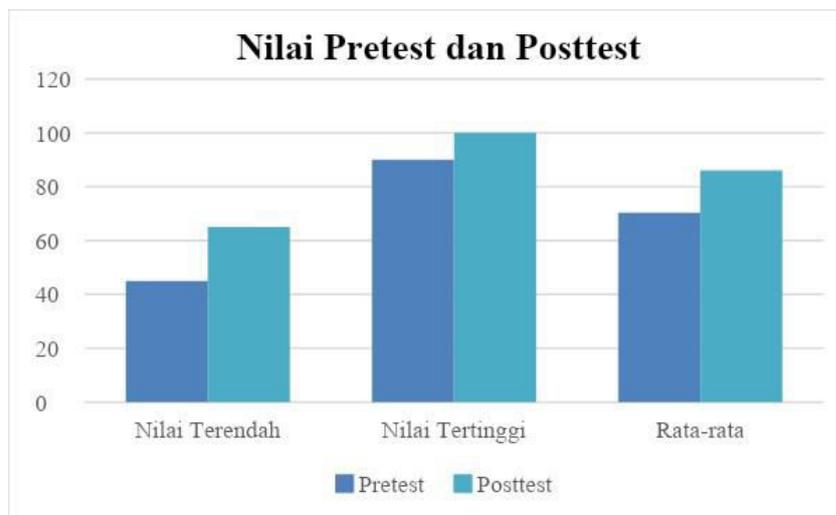
Dari tanggal 17 April hingga 24 Agustus 2024, penelitian dilakukan di Semarang XI 6 SMA N 5 Semarang. Metodologi pembelajaran kooperatif STAD berbantuan *audio visual* digunakan untuk melakukan pembelajaran selama tiga pertemuan. Tiga pertemuan tersebut memuat informasi tentang *pretest* pertemuan pertama yang juga mencakup materi pembelajaran sejarah bola voli dan sarana prasarananya, siklus 1 pembelajaran teknik servis dasar bola voli dengan menggunakan materi *audio visual*, dan siklus 2 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 (2024)



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 servis bawah 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 (2024)

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 psikomotor, seperti teknik servis bawah yang digunakan dalam permainan bola voli. Data yang didapat dalam penelitian bisa dilihat dalam tabel 4.3:

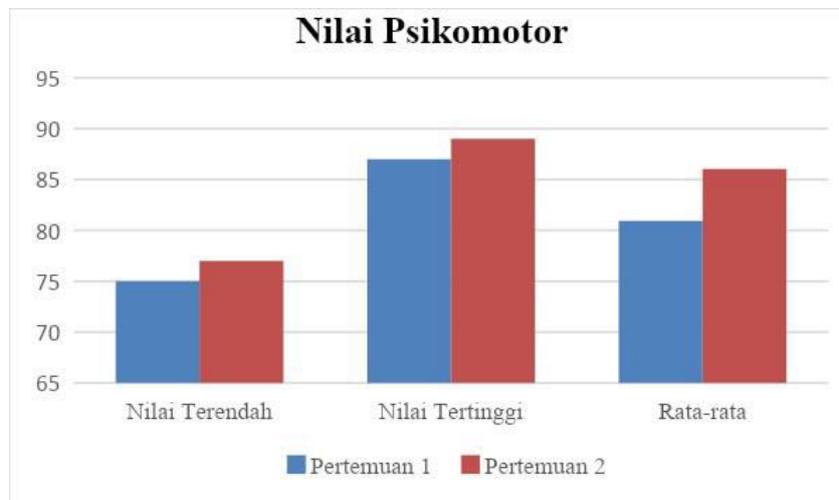
Tabel 4.3
Nilai Psikomotor

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

Sumber: Hasil Analisis Penelitian (2024)

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 *servis bawah* permainan bola voli yang dinilai. Rekapitulasi psikomotor peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada diagram 4.2:



Gambar 4.2 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 XI SMA N 5 Semarang penerapan STAD dengan bantuan *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar servis bawah materi bola voli.

KESIMPULAN

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 XI 6 SMA N 5 Semarang dalam permainan servis bawah bola voli. Secara khusus dapat dikatakan bahwa: (1) Terdapat peningkatan hasil belajar materi servis bawah bola voli di Kelas XI 6 SMA N 5 Semarang sebelum dan sesudah diberikan terapi. Dalam hal itu, ini setara dengan kemanjuran. 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..

REFERENSI

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.