

**KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENJASORKES DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO  
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:

Halimah Puji Nurhandayani  
NIM. 15601241063

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**TINGKAT KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PENJASORKES DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO  
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA**

Oleh:  
Halimah Puji Nurhandayani  
NIM. 15601241063

**ABSTRAK**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dan mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan variabel yaitu kemampuan kognitif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 63 responden. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah angket atau questioner. Untuk menganalisis data yang terkumpul, peneliti menggunakan analisis ANAVA dengan software SPSS versi 25.

Hasil penelitian memperlihatkan jika terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, yang diiperlihatkan dari 63 siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara 49 siswa (77.78%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 6 siswa (9.53%) masuk dalam kategori tinggi, 4 siswa (6.35%) masuk dalam kategori cukup, 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori rendah dan 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori sangat rendah. Sehingga rata-rata kemampuan kognitif siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masuk dalam kategori sangat tinggi.

Kata kunci: *Audio Video, Kognitif, Pembelajaran, dan Pendidikan Jasmani*

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Halimah Puji Nurhandayani  
NIM : 15601241063  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran  
Penjasorkes Dengan Menggunakan Media Video di SMK  
Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 14 Januari 2021

Yang menyatakan,



Halimah Puji Nurhandayani  
NIM. 15601241063

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA**

Disusun Oleh:

Halimah Puji Nurhandayani  
NIM. 15601241063

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PJKR



Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 195808301987031003

Yogyakarta, 14 Januari 2021  
Disetujui,  
Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 195808301987031003




**HALAMAN PENGESAHAN**

Disusun Oleh:

Halimah Puji Nurhandayani  
NIM. 15601241063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal, 11 Januari 2021

**TIM PENGUJI**

| Nama/Jabatan  | Tanda Tangan  | Tanggal     |
|---|---|-------------|
| Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.<br>Ketua Penguji/Pembimbing |  | 14/1 - 2021 |
| Yudanto, S.Pd.Jas., M.Pd<br>Sekretaris                    |  | 14/1 2021   |
| Dr. Hari Yulianto, S.Pd. M.Kes<br>Penguji                 |  | 13/1 - 2021 |

Yogyakarta, 14 Januari 2021  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.  
NIP. 1965030119900110019

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi dengan judul “Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Penjasorkes dengan Menggunakan Media Video di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara” dipersembahkan kepada orang-orang yang mempunyai makna istimewa bagi kehidupan penulis, antara lain:

1. Bapak Waliman dan Ibu Mujinen Orang Tua ercinta yang sabar, bijaksana, setia dan penuh kasih sayang sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Almamater yang telah memberi peluang sangat berharga untuk masa depan.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes Menggunakan Media Video Siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi PJKR dan staf serta selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
2. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Kepala Sekolah Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah memberikan izin penelitian serta pengarahan dengan penuh pengertian.
4. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang selalu memberikan motivasi dan inspirasi dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 14 Januari 2021  
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Halimah Puji Nurhandayani', written in a cursive style.

Halimah Puji Nurhandayani

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PENYATAAN</b> .....                                | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....                             | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....                              | <b>v</b>    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                            | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                 | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                    |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....                             | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                               | 4           |
| C. Batasan Masalah.....                                     | 5           |
| D. Rumusan Masalah .....                                    | 5           |
| E. Tujuan Penelitian .....                                  | 6           |
| F. Manfaat Penelitian .....                                 | 6           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                                |             |
| A. Kajian Teori .....                                       | 8           |
| 1. Hakikat Guru .....                                       | 8           |
| 2. Hakikat Pembelajaran .....                               | 25          |
| 3. Hakikat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan ..... | 29          |
| 4. Hakikat Kemampuan Kognitif .....                         | 33          |
| 5. Hakikat Media Pembelajaran .....                         | 39          |
| 6. Hakikat Media Audio Visual .....                         | 43          |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan .....                     | 48          |
| C. Kerangka Berpikir .....                                  | 51          |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Jenis Penelitian .....                      | 53 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 53 |
| C. Populasi dan Sampel .....                   | 54 |
| D. Data dan Sumber Data.....                   | 54 |
| E. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data ..... | 55 |
| F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....  | 59 |
| G. Teknik Analisis Data .....                  | 65 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian .....        | 70 |
| B. Pembahasan .....              | 76 |
| C. Keterbatasan Peneltiian ..... | 80 |

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 81 |
| B. Implikasi .....  | 82 |
| C. Saran .....      | 82 |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... | 83 |
|-----------------------------|----|

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> ..... | 85 |
|--------------------------------|----|

## DAFTAR TABEL

|         |  |    |
|---------|--|----|
| Tabel 1 | <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....  | 62 |
| Tabel 2 | <i>Blue Print</i> Kuesioner Penggunaan Audi Visual dan Peningkatan Kemampuan Kognitif .....      | 66 |
| Tabel 3 | Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian .....  | 79 |
| Tabel 4 | Perbandingan Kemampuan Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah Mengguankan media Video .....          | 79 |
| Tabel 5 | Uji Normalitas Lilifors .....  | 80 |
| Tabel 6 | Uji Homogenitas <i>Barlet</i> .....  | 81 |
| Tabel 7 | Hasil Analisis Perbandingan Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif ..... | 82 |
| Tabel 8 | Hasil Uji Anava .....  | 83 |

## DAFTAR GAMBAR

|          |  |    |
|----------|--|----|
| Gambar 1 | Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual .....                                  | 56 |
| Gambar 2 | Kerangka Berpikir .....  | 59 |
| Gambar 3 | Grafik Kemampuan Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah<br>Menguangkan media Video ..... | 80 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Kisi-kisi Peningkatan Kemampuan Kognitif .....   | 92  |
| Lampiran 2. Soal Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa ..... | 94  |
| Lampiran 3. Hasil Penelitian .....                          | 100 |
| Lampiran 4. Hasil Analisis SPSS .....                       | 100 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berbudi pekerti luhur. Oleh karenanya, perbaikan dalam dunia pendidikan terus dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, penjas tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek saja melainkan seluruh aspek mulai dari aspek kognitif, afektif dan kognitif.

Pelaksanaan pendidikan jasmani melibatkan gerak yang banyak. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan gerak seharusnya segala hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran wajib ada agar tercipta keberhasilan pengajaran. Pembelajaran ditentukan oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam individu dan dari luar individu. Faktor yang berasal dari dalam individu misalnya minat, bakat, motivasi dan sikap. Faktor yang berasal dari luar

individu misalnya guru, kurikulum, serta ketersediaan sarana dan prasarana lingkungan sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membutuhkan unsur-unsur fisik seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya ledak, daya tahan, dan koordinasi. Satu unsur penting yang berguna dalam penguasaan keterampilan berolahraga diantaranya adalah koordinasi mata tangan dan kaki. Keterampilan koordinasi mata, tangan, dan kaki ini merupakan salah satu dari kecerdasan kognitif, dimana kecerdasan kognitif ini adalah salah satu dari tiga kecerdasan utama yang harus dimiliki oleh manusia selain kecerdasan kognitif dan kecerdasan afektif. Sebagai contoh dalam pembelajaran permainan bola besar antara lain: sepakbola, futsal, bola voli, bola basket, sepak takraw dibutuhkan kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki serta reaksi yang baik. Selain dalam pembelajaran penjas bola besar, pembelajaran bola kecil antara lain : tenis meja, tenis lapangan, softball, baseball, kasti, semuanya membutuhkan kemampuan reaksi, serta koordinasi mata, tangan, dan kaki yang baik. Reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki sangat penting bagi siswa, Namun pada kenyataannya latihan untuk meningkatkan reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki ini kurang diberikan oleh guru pendidikan jasmani, karena kurang adanya sarana pendidikan jasmani guna meningkatkan kemampuan reaksi serta koordinasi, mata, tangan dan kaki siswa.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan

dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Mengingat merupakan aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari informasi yang diperoleh dari masa lampau (Latunconsina, 2013; 2).

Faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang sangat memengaruhi tumbuh kembangnya anak diantaranya keluarga, latar belakang pendidikan orangtua dan lingkungan sosial. Latar belakang pendidikan orang tua ini berkorelasi positif dengan cara mereka mengasuh anak dan perkembangan anak. Hal ini berarti semakin tinggi pendidikan terakhir orang tua akan semakin baik cara pengasuhan anak karena wawasan mereka yang lebih luas dan akibatnya perkembangan anak menjadi positif (Latunconsina, 2013; 3). Salah hal yang dapat merangsang perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media sebagai wadah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, seberapa maksimalnya pembelajar dapat menyerap dan menguasai apa yang diajarkan. Pada perkembangan zaman terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada dengan apa yang menjadi tujuan, salah satu media yang perkembangan saat ini adalah media instruksional, karena media ini mampu menampilkan informasi yang dapat secara audio (suara) maupun visual (gambar) (Sudjana dalam Susiani 2013:3). Kemampuan itulah yang di gunakan sebagai dasar penggunaan video sebagai salah satu

pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Alat bantu visual dalam konsep pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lainnya. Media pembelajaran sangat di butuhkan dalam mempelancar proses belajar mengajar.

Dari Observasi awal yang peneliti lakukan, dijumpai bahwa sisitem pembelajaran penjaskes di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dimana interaksi antara guru dengan siswa hanya sebatas menerangkan, mendengar, mencatat dan menghafal. Masih kurangnya pemanfaat media aaudio visual (video) dalam proses pembelajara, yang mana hal ini membuat proses belajar belajar kurang menarik dan menjadikan kemampuan kognitif siswa kurang terpacu.

Dari observasi awal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian apakah terdapat hubungan antara kemampuan kognitif siswa, penggunaan media video, dan pembelajaran penjaskesor dalam suatu penelitian yang mengambil judul “Tingkat Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes Menggunakan Media Video Siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar dari uraian permasalahan sebagai mana pada latar belakang permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang timbul, yaitu:

1. Masih lemahnya kemampuan kognitif siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan kognitif lebih kuat
2. Penggunaan metode pengajaran yang masih konvensional, guru menerangkan, siswa mendengar dan menghafal
3. Manajemen kelas yang masih kurang bagus, sehingga tidak semua siswa mendapatkan perhatian yang sama dari guru.
4. Belum digunakan teknologi audio visual dalam mendukung pembelajaran Penjasorkes

### **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan pada penggunaan media video (audio visual) dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada bidang studi Penjasorkes

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
2. Mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara?

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis.

### **1. Secara teoritis**

- a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
- b. Menjadi kajian teori untuk penelitian sejenis tentang penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

### **2. Secara praktis**

- a. Dapat dijadikan masukan bagi calon guru dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani dan lebih baik lagi.

- b. Dapat mengetahui penerapan penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Guru**

###### **a. Pengertian Guru**

Guru dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti orang yang pekerjaannya, (mata pencahariannya, profesinya) mengajar. Pengertian memberi kesan bahwa guru adalah orang yang melakukan kegiatan dalam bidang mengajar. Istilah guru sinonim dengan kata pengajar dan sering di bedakan dengan istilah pendidik. Setiap guru profesional harus memenuhi persyaratan sebagai manusia yang bertanggung jawab dalam bidang pendidikan, tetapi di pihak lain dia juga mengembang sejumlah tanggung jawab dalam bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab mewariskan nilai-nilai dan norma-norma kepada generasi mudah sehingga terjadi proses konfersasi nilai, bahkan melalui proses pendidikan diusahakan terciptanya nilai-nilai baru (Seknun, 2012: 77).

Guru yang efektif adalah mereka yang mampu membawa siswanya dengan berhasil mencapai tujuan pengajar. Jadi disini ada dua tolak ukur mengenai efektifitas mengajar, yakni tercapainya tujuan dan hasil belajar yang tinggi (Hasibuan dan Moedjiono, 2009: 89). Kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru untuk mencapai tujuan dan hasil belajar sangat berpengaruh terhadap siswa dan sebab itulah sangat diperlukan guru yang efektif dalam dunia pendidikan. Guru yang efektif memiliki berbagai cara

untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa untuk tertarik mengikuti pembelajaran.

Seorang guru harus meyakini bahwa pekerjaannya merupakan pekerjaan profesional yang merupakan upaya pertama yang harus dilakukan dalam rangka pencapaian standar proses pendidikan sesuai harapan. Guru merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum tanpa ditunjang oleh kemampuan guru untuk mengimplementasikannya maka kurikulum itu tidak akan bermakna sebagai suatu alat pendidikan (Getteng, 2015: 73).

Guru merupakan faktor penting dalam pendidikan maka seorang guru harus ditunjang oleh suatu ilmu tertentu secara mendalam yang hanya mungkin didapatkan dari lembaga-lembaga pendidikan yang sesuai sehingga kinerjanya didasarkan pada keilmuan yang dimilikinya dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Layaknya seorang prajurit di medan pertempuran. Keberhasilan penerapan strategi berperang untuk menghancurkan musuh itu sangat tergantung kepada kualitas prajurit itu sendiri. Demikian juga dengan guru, keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran (Sanjaya, 2012: 171).

Setiap guru akan memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan, gaya dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Masing-masing perbedaan tersebut dapat mempengaruhi baik dalam penyusunan strategi atau implementasi pembelajaran.

Seorang guru yang berkecimpung dalam pendidikan harus memiliki kepribadian yang mencerminkan seorang pendidik. Tuntutan terhadap kepribadian sebagai pendidik kadang-kadang dirasakan lebih berat dibandingkan profesi lainnya. Guru merupakan seorang yang harus bisa digugu dan ditiru. Digugu artinya segala Sesuatu yang disampaikan senantiasa dipercaya diyakini sebagai kebenaran oleh semua muridnya. Segala ilmu pengetahuan yang datangnya dari sang guru dijadikan sebagai suatu kebenaran yang tidak perlu dibuktikan atau diteliti lagi. Ditiru artinya menjadi suri teladan dan panutan bagi muridnya, mulai dari cara berpikir, cara berbicara hingga cara berperilaku sehari-hari (Seknun, 2012: 49).

Dengan demikian, guru memiliki peran sangat besar dalam pelaksanaan pembelajaran atau pendidikan. Menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada

pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian khusus guru. Orang yang pandai bicara dalam bidang bidang tertentu, belum dapat disebut sebagai guru. Untuk menjadi guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi sebagai guru yang profesional yang khusus menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pelajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan prajabatan. Guru memiliki banyak tugas, baik yang terkait oleh dinas maupun diluar dinas, dalam bentuk pengabdian. Apabila dikelompokkan terdapat tiga jenis tugas guru, yakni tugas dalam bidang profesi, tugas kemanusiaan, dan tugas dalam bidang kemasyarakatan (Getteng, 2015: 93).

Guru Indonesia yang berjiwa Pancasila dan setia pada UUD 1945 turut bertanggung jawab atas terwujudnya cita proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Oleh sebab itu guru Indonesia terpanggil untuk menunaikan karyanya dengan berpedoman pada dasar-dasar berikut (Hasnah, 2012: 71):

- 1) Guru berbakti membimbing peserta didik untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila.
- 2) Guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional.

- 3) Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan.
- 4) Guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar mengajar.
- 5) Guru memelihara hubungan yang baik dengan orangtua murid dan masyarakat sekitarnya untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan.
- 6) Guru secara pribadi dan bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya.
- 7) Guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan, kesetiakawanan sosial.
- 8) Guru melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.

Perkembangan dunia pendidikan yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan globalisasi yang begitu cepat perlu diimbangi oleh kemampuan pelaku utama pendidikan, dalam hal ini guru. Bagi sebagian guru, menghadapi perubahan yang cepat dalam pendidikan dapat membawa dampak kecemasan dan ketakutan.

Perubahan dan pembaruan pada umumnya membawa banyak kecemasan dan ketidaknyamanan. Implikasi perubahan dalam dunia pendidikan, bukan perkara mudah, karena mengandung konsekuensi teknis dan praktis, serta psikologi bagi guru. Misalnya, perubahan karakter, mental, metode dan strategi dalam pembelajaran.

## b. Kompetensi Guru

Kompetensi dalam bahasa Indonesia merupakan serapan dari bahasa Inggris, *competence* yang berarti kecakapan dan kemampuan. Kompetensi adalah kumpulan pengetahuan, perilaku, dan keterampilan yang harus dimiliki guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Kompetensi diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar. Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial dan spiritual yang membentuk kompetensi standar profesional guru yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalitas (Musfah, 2012: 52).

Kompetensi terkait dengan kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan kerja baru, di mana seorang dapat menjalankan tugasnya dengan baik berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Kompetensi merujuk pada hasil kerja individu ataupun kelompok. Kompetensi berarti kemampuan mewujudkan sesuatu sesuai dengan tugas yang diberikan kepada seseorang. Kompetensi guru adalah kemampuan atau kesanggupan guru dalam mengelola pembelajaran. Titik tekannya adalah kemampuan guru dalam pembelajaran, bukan apa yang harus dipelajari, guru dituntut mampu menciptakan dan menggunakan keadaan positif untuk membawa mereka ke dalam pembelajaran agar anak dapat mengembangkan kompetensinya.

Guru harus mampu menafsirkan dan mengembangkan isi kurikulum yang digunakan selama ini pada suatu jenjang pendidikan yang diberlakukan sama walaupun latar belakang social, ekonomi, dan budaya yang berbeda-beda (Saondi dan Suherman, 2012: 49).

Menurut Akmal jenis-jenis kompetensi adalah sebagai berikut (Hawl, 2014: 73-75):

1) Kompetensi Pribadi

- a) Mengembangkan kepribadian yaitu dengan bertakwa kepada Allah, berperan dalam masyarakat sebagai warga negara yang berjiwa Pancasila dan mengembangkan sifat terpuji yang dipersyaratkan bagi jabatan guru.
- b) Berinteraksi dan berkomunikasi yaitu berinteraksi dengan teman sejawat untuk meningkatkan kemampuan professional dan berinteraksi dalam masyarakat untuk penuaian misi pendidikan.
- c) Melaksanakan bimbingan penyuluhan yaitu membimbing siswa yang mengalami kesulitan belajar dan membimbing murid yang berkelainan serta berbakat khusus.
- d) Melaksanakan administrasi sekolah yaitu mengenal keadministrasian kegiatan dan melaksanakan administrasi sekolah.
- e) Melaksanakan penelitian sederhana untuk keperluan pengajaran yaitu mengkaji konsep dasar penelitian ilmiah dan melaksanakan penelitian sederhana.

## 2) Kompetensi Profesional

- a) Menguasai landasan kependidikan yaitu mengenal tujuan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, mengenal fungsi sekolah dalam masyarakat dan mengenal prinsip-prinsip psikologis pendidikan yang dapat di manfaatkan dalam proses belajar mengajar.
- b) Menguasai bahan pengajaran yaitu menguasai bahan pengayaan dan menguasai bahan kurikulum pendidikan dasar dan menengah.
- c) Menyusun program pengajaran yaitu memilih dan mengembangkan bahan pengajaran serta menetapkan tujuan pembelajaran.
- d) Melaksanakan program pembelajaran yaitu menciptakan iklim belajar mengajar yang tepat, mengatur ruangan belajar dan mengelola interaksi belajar mengajar.
- e) Menilai prestasi murid untuk kepentingan pengajaran dan menilai proses belajar yang dilaksanakan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban :

- 1) Merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- 3) Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, dan kondisi fisik tertentu, atau latar belakang keluarga, dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran.
- 4) Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode etik guru, serta nilai-nilai agama dan etika.
- 5) Memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa

Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi guru terdiri dari kompetensi pribadi dan kompetensi profesional. Kompetensi itu terdiri dari kemampuan mengelola kelas, keterampilan mengelola bahan dan keterampilan proses belajar mengajar. Seorang guru diharapkan dapat menerapkan kemampuannya baik secara emosional, intelegensi, spiritual sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara baik, efektif dan efisien. Usaha peningkatan kompetensi guru yang dilakukan secara holistik atau komprehensif dan berkelanjutan cenderung akan menghasilkan guru-guru yang kompeten yang pada akhirnya menghasilkan mutu pendidikan yang meningkat.

Pendekatan holistik tersebut meliputi 2 dimensi, yaitu dimensi orang yang terlibat dan dimensi isi. Dimensi orang yang terlibat adalah pendekatan yang melibatkan semua pemangku kepentingan (*stakeholders*) sekolah dilapangan, termasuk dinas unsur pendidikan, kepala sekolah, guru dan komite sekolah yang tergabung dalam satuan terkecil, yaitu satu gugus sekolah. Mengenai dimensi isi, pendekatan holistik itu meliputi semua komponen atau unsur yang diperlukan untuk mewujudkan kompetensi dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

#### c. Peranan Guru dalam Proses Pembelajaran

Menurut Hasanah (2001: 17), pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulia dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesinalnya.

Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar. Menurut Aqib (2013: 93), proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu guru, isi atau materi pelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan

sebelumnya. Guru memegang peranan sentral dalam proses belajar mengajar, setidaknya menjalankan tiga macam tugas utama yaitu:

#### 1) Merencanakan

Perencanaan yang dibuat, merupakan antisipasi dan perkiraan tentang apa yang akan dilakukan dalam pengajarannya, sehingga tercipta suatu situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan perencanaan ini meliputi:

- a) Tujuan apa yang hendak dicapai, yaitu bentuk-bentuk tingkah laku apa yang diinginkan dapat dicapai atau dapat dimiliki oleh siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar.
- b) Bahan pelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan.
- c) Bagaimana proses belajar mengajar yang akan diciptakan oleh guru agar siswa mencapai tujuan secara efektif dan efisien.
- d) Bagaimana menciptakan dan menggunakan alat untuk mengetahui atau mengukur apakah tujuan itu tercapai atau tidak.

#### 2) Melaksanakan Pengajaran

Pelaksanaan pengajaran selayaknya berpegang pada apa yang tertuang dalam perencanaan. Namun, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pengajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar itu sendiri. Oleh sebab itu, guru sepatutnya peka terhadap berbagai situasi yang dihadapi, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapi.

### 3) Memberikan Balikan

Balikan mempunyai fungsi untuk membantu siswa memelihara minat dan antusias siswa dalam melaksanakan tugas belajar. Belajar itu ditandai dengan adanya keberhasilan dan kegagalan. Bila hal ini diketahui oleh siswa, akan dapat membawahkan dampak berupa hadiah atau hukuman. Keberhasilan berdampak hadiah (*reward*) dan kegagalan berdampak hukuman (*punishment*). Suatu hadiah sebagai dampak dari keberhasilan yang dicapai dapat menjadi penguat (*reinforcement*) terhadap hasil belajar; sedangkan suatu hukuman sebagai dampak dari kegagalan dapat menghilangkan (*extinction*) tingkah laku yang tidak diinginkan. Hadiah yang diperoleh tersebut membuat individu akan merasakan suatu insentif yang dapat memberikan rangsangan dan motivasi dalam belajar. Sedangkan dengan hukuman menyebabkan individu tidak mengulangi kegagalan yang dibuatnya (Hasibuan dan Moedjiono, 2009).

Guru sebagai pengajar atau pendidik, merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap ada inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan, selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan bahwa betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2009: 51), guru memiliki peranan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1) Organisator kegiatan belajar mengajar,

- 2) Sumber informasi bagi siswa.
- 3) Pendorong bagi siswa untuk belajar.
- 4) Orang yang mendiagnosa kesulitan siswa dan memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 5) Penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa.
- 6) Peserta kegiatan yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama seperti siswa lainnya, ini berarti guru juga ikut menyumbangkan pendapatnya untuk memecahkan masalah atau mencari kesepakatan bersama sebagaimana siswa lain melakukannya.

Peranan guru dalam proses pembelajaran adalah guru sebagai perencana yaitu menganalisis mata pelajaran dan kebutuhan belajar serta merinci tujuan pengajaran. Guru sebagai pengorganisasi yaitu seorang yang profesional selain mengetahui apa yang dikerjakan, juga menyadari prinsip dan alasan hal-hal yang dilakukan atau mengapa hal itu dikerjakan. Guru sebagai pengendali yaitu bertugas menyaring dan mengembangkan metode dan media yang tepat untuk mencapai tujuan. Guru sebagai pengawas bertugas merevisi tujuan, isi, pendekatan, atau metode mengajar sesuai dengan hasil evaluasi (Hasanah, 2012: 83).

Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Mutu dan kepribadian peserta didik terbentuk di tangan guru, oleh karena itu, diperlukan juga seorang guru sebagai sosok kurikulum berjalan. Sebaik apapun kurikulum dan sistem pendidikan yang ada semuanya akan

sia-sia tanpa didukung oleh kemampuan guru. Guru juga berkompeten dan bertanggung jawab akan mengawal perkembangan peserta didik sampai suatu titik maksimal. Tujuan akhir seluruh proses pendampingan guru adalah tumbuhnya pribadi yang dewasa. Tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah harus menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Dia harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola peserta didiknya. Pelajaran apapun yang diberikan, hendaknya dapat menjadi motivasi bagi peserta didiknya dalam belajar. Masyarakat menempatkan guru pada tempat yang lebih terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Ini berarti guru berkewajiban mencerdaskan bangsa menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berdasarkan Pancasila. Tanggung jawab guru sebagai pendidik pada hakikatnya merupakan pelimpahan tanggung jawab dari setiap orang tua. Orang tualah sebagai pendidik pertama dan utama. Jalan yang ditempuh pendidik bukanlah pekerjaan yang muda dan tugas mereka tidak ringan. Mereka telah sanggup mengemban amanah, walaupun itu sangat berat kewajiban yang diterima guru daripada orang tua pada hakikatnya adalah perwujudan dari amanah Allah, amanah orang tua bahkan amanah dari masyarakat dan pemerintah. Dengan demikian, penerimaan guru terhadap amanah para orang tua dalam mendidik anak-anaknya merupakan suatu amanah yang mutlak dan harus dapat dipertanggungjawabkan. Namun tidak berarti bahwa tanggung jawab orang tua berakhir setelah diserahkan kepada

guru, bahkan tanggung jawab orang tua tidak pernah berakhir sepanjang hayat.

Pelaksanaan kurikulum dalam sistem instruksional yang telah didesain dengan sistematis membutuhkan tenaga guru yang profesional. Guru harus memenuhi persyaratan, profesinya dan berkemauan tinggi untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Kemampuan yang dituntut terhadap setiap guru adalah kemampuan-kemampuan yang sejalan dengan peranannya di sekolah. Peranan guru tidak hanya bersifat administratif dan organisatoris, tetapi juga bersifat metodologis dan psikologis. Di balik itu setiap guru harus memiliki kemampuan kepribadian dan kemampuan kemasyarakatan. Kemampuan-kemampuan itu sangat penting demi keberhasilan tugas dan fungsinya sejalan dengan tugas dan fungsi sekolah sebagai suatu sistem sosial (Hamalik, 2016: 89).

Peranan guru yaitu organisator kegiatan belajar mengajar, sumber informasi bagi siswa, pendorong bagi siswa untuk belajar, orang yang mendiagnosa kesulitan siswa serta memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa dan peserta kegiatan yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama seperti siswa lainnya; ini berarti guru ikut menyumbangkan pendapatnya untuk memecahkan masalah atau mencari kesepakatan bersama sebagaimana siswa lain melakukannya (Hasibuan dan Moedjiono, 2009: 53).

#### d. Kesulitan-Kesulitan Guru dalam Proses Pembelajaran

Kelas merupakan tempat berhimpunnya siswa dengan sekian banyak karakter dan kepribadian yang beragam, tentu akan muncul bermacam persoalan yang kompleks sehingga meminta penanganan serius dari seorang guru. Jika persoalan itu dapat ditangani dengan benar maka proses belajar mengajar akan dapat diselenggarakan dengan baik. Sebaliknya, apabila persoalan tersebut dibiarkan, tidak ditangani secara serius, maka proses belajar pun akan menjadi kacau balau (Rusyidie, 2011: 47).

Keberagaman siswa di dalam kelas itu mulai dari segi karakter, emosi, intelektual, prilaku, dan kecenderungan, serta kebiasaan. Keberagaman mereka diperlukan sosok seorang guru yang mampu menanganinya sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik. Pengelolaan kelas bukanlah hal yang mudah dan ringan. Jangankan bagi guru yang baru menerjunkan diri ke dalam dunia pendidikan, bagi guru yang sudah profesional pun sudah meraskan betapa sukarnya mengelola kelas. Gagalnya seorang guru mencapai tujuan pengajaran sejalan dengan ketidakmampuan guru mengelola kelas. Indikator dari kegagalan itu adalah prestasi belajar siswa rendah, tidak sesuai dengan standar atau batas ukuran yang ditentukan. Karena itu, pengelolaan kelas merupakan kompetensi guru yang sangat penting dikuasai oleh guru dalam kerangka keberhasilan proses belajar mengajar. Setiap guru berusaha maksimal, agar kelas dapat dikelola dengan baik (Djamarah, 2010: 102).

Pengelolaan yang baik didasarkan pada kemampuan guru mengetahui secara cepat faktor-faktor yang menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses pembelajaran, mengenal masalah-masalah yang diperkirakan dan biasanya muncul sehingga dapat merusak iklim pembelajaran, dikuasainya berbagai pendekatan dalam pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana pendekatan yang digunakan. Mengelola kelas tidak seperti pekerjaan juru masak. Masakannya didasarkan pada resep yang telah ditentukan, kualitas masakannya sudah dapat diketahui dengan resep yang telah tersedia, kualitas masakannya sudah dapat diketahui dengan resep yang telah tersedia, tetapi masih membutuhkan penataan masakan dan menciptakan suasana sehingga dapat membangkitkan selera makan kita.

Suatu masalah yang timbul dalam kelas mungkin dapat berhasil diatasi dengan cara tertentu pada saat tertentu dan untuk orang atau kelompok peserta didik tertentu dan untuk orang atau kelompok peserta didik tertentu. Akan tetapi cara tersebut tidak dapat digunakan pada masalah yang sama, pada waktu yang berbeda, pada seorang atau kelompok peserta didik yang lain. Oleh karenanya keterampilan guru untuk dapat membaca situasi kelas sangat penting agar penanganannya tepat.

Masalah-masalah yang muncul sehingga harus dilakukan pengelolaan kelas seperti; 1) kurang kesatuan, tidak ada standar perilaku, 2) reaksi negatif terhadap kelompok, 3) kelas mentoleransi kekeliruan temannya, menerima, dan mendorong perilaku peserta didik yang keliru, 5) mudah mereaksi kepada

hal-hal yang negatif, 6) moral yang rendah, permusuhan, dan agresif 7) tidak mampu menyesuaikan dengan lingkungannya yang berubah (Latunconsina, 2013: 71).

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan jika guru merupakan orang dewasa yang menurut kriteria kedewasaannya telah mampu untuk menjalankan tugasnya mendidik dan mengarahkan siswa untuk menjadi personal yang sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia serta mempunyai peran yang cukup penting dalam dunia pendidikan.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sagala, 2011: 62)

pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha ada dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya

kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

#### b. Komponen pembelajaran

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Sumiati dan Asra (2017: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

#### c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Asra, 2017: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Menurut Daryanto (2016: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Susiani (2013: 23) menegaskan bahwa tujuan

pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan komponen penting dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Menurut Sanjaya (2012: 222) berikut ini adalah cara pengembangan RPP dalam garis besarnya.

- 1) Mengisi kolom identitas
- 2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan.
- 3) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang akan digunakan yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.
- 5) Mengidentifikasi materi standar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- 6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- 7) Menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- 8) Menentukan sumber belajar yang akan digunakan.
- 9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, dan teknik penskoran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditentukan.

Pendapat dari Chris Kyriacou (2011: 44) menyatakan jika tujuan pembelajaran merupakan upaya perubahan tingkah laku siswa yang berlangsung sebagai akibat dari keterlibatannya dalam sebuah pengalaman pendidikan. Sedangkan pendapat dari Daryanto (2008: 58) tujuan pembelajaran (tujuan instruksional) yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran.

Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik merupakan suatu tujuan yang ditargetkan oleh guru setelah berakhirnya proses pembelajaran. Dengan kata lain tujuan merupakan suatu komponen yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya seperti pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi, yang harus disesuaikan dan digunakan untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan melalui pembelajaran gerak disajikan sejak kelas rendah sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan amat berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan penjasorkes.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan mata pelajaran lain dalam ranah pembelajaran. Ranah pembelajaran yang dikembangkan meliputi tiga ranah utama yakni kognitif, afektif dan kognitif (Samsudin, 2018:21). Seperti dijelaskan dibawah ini :

a. Pengembangan aspek kognitif

Peserta didik memiliki tugas menguasai keterampilan gerak dalam berbagai cabang olahraga yang merupakan tanggung jawab utama guru. Banyak guru mata pelajaran penjasorkes yang memiliki pemahaman bahwa peserta didik harus menguasai cabang olahraga. Padahal dalam mengajarkan keterampilan gerak tersebut adalah pengembangan keterampilan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta membantu dirinya bertindak efisien dalam melaksanakan tugas sehari-harinya, bukan untuk mempersiapkan mereka untuk menjadi atlet yang berprestasi. Hal ini relevan dengan tujuan penjasorkes yang berhubungan dengan kebugaran jasmani yaitu individu, sebagai anggota keluarga, serta sebagai anggota masyarakat.

#### b. Pengembangan aspek kognitif

Penjasorkes secara umum identik dengan pembelajaran kognitif atau peningkatan keterampilan gerak. Padahal salah satu tugas penjasorkes adalah meningkatkan pengertian anak tentang tubuh dan kemungkinan geraknya, serta berbagai faktor yang memengaruhinya ditinjau dari segi konsep gerak. Ditinjau dari konsep kebugaran yakni diharapkan peserta didik mengetahui pengertian tentang pengaruh latihan atau kegiatan fisik terhadap kesehatan tubuh yang berguna bagi mereka untuk menjalani gaya hidup secara aktif.

#### c. Konsep gerak

Istilah konsep gerak merujuk pada gagasan-gagasan kognitif yang memiliki nilai transfer. Konsep gerak dalam pendidikan jasmani dapat berupa respon gerak seperti menangkap, melempar, atau perpindahan gerak (lokomotor), yang benar-benar hanya sebuah nama dari keterampilan gerak yang bisa digunakan dalam berbagai situasi. Peserta didik diharuskan untuk mengenal nama-nama tersebut dengan keharusan memahami ciri-ciri, jenis, serta syarat yang harus dipenuhi agar layak disebut gerak.

#### d. Pengembangan aspek afektif

Aspek afektif berbeda dengan kognitif dan kognitif. Aspek ini lebih dikenal bawaan lahir maupun kebiasaan lingkungan, ketika peserta didik memiliki lingkungan yang buruk aspek ini akan berjalan buruk, namun sama halnya lingkungan yang baik maka peserta didik akan otomatis mengikuti lingkungannya.

Strategi afektif yang digunakan dalam penjasorkes selama ini baru terbatas pada upaya membangkitkan sikap dan minat siswa terhadap penjasorkes walaupun tanpa pegangan yang jelas.

#### 1) Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki tujuan yang beragam dalam dunia pendidikan. Tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan yang dipaparkan oleh Samsudin (2008:3) antara lain:

- a) Membentuk landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai dalam pendidikan jasmani
- b) Mencetak landasan kepribadian yang kuat, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya
- c) Menggali kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran penjasorkes
- d) Mengembangkan sifat jujur, sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
- e) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik disertai strategi pada permainan dan olahraga
- f) Mengembangkan kemampuan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani disertai pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani
- g) Mengembangkan kemampuan menjaga keselamatan diri dan orang lain

- h) Mengetahui konsep aktifitas jasmani untuk mencapai kebugaran dan pola hidup sehat
- i) Mampu mengisi waktu luang dengan memanfaatkan aktifitas jasmani yang menyenangkan

## 2) Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menurut Samsudin (2018:142) mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Permainan dan Olahraga, meliputi: olahraga sederhana, permainan gerak, keterampilan gerak tetap, berpindah dan campuran, atletik, rounders, kasti, kippers, bola basket, bola voli, sepak bola, tenis meja, tenis lapangan, badminton, beladiri dan aktifitas lainnya.
- b) Aktifitas pengembangan, meliputi: mekanika sikap tubuh, kebugaran jasmani, dan bentuk tubuh serta aktifitas lainnya.
- c) Aktifitas senam, meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat atau tanpa alat, senam lantai, dan aktifitas lainnya.
- d) Aktifitas ritmis, meliputi: senam pagi, gerak tak beraturan, senam aerobic, SKJ serta aktifitas lainnya.
- e) Aktifitas air, meliputi: renang, permainan dalam air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, serta aktifitas lainnya.
- f) Pendidikan luar kelas, meliputi: karyawisata atau piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, penjelajahan, pendakian gunung, dan petualang alam bebas.

g) Kesehatan rohani, meliputi: penanaman hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, perawatan tubuh, merawat lingkungan, pemilihan makanan dan minuman sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu beristirahat, berpartisipasi dalam P3K dan UKS.

#### **4. Hakikat Kemampuan Kognitif**

##### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman (2012; 131) kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Susanto (2011; 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Husdarta dan Nurlan (2010; 169)

berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya.

Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas (Aqib, 2011; 10).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.

Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupakannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

#### b. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. "Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan

Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*) (Mulyono, 2012; 131).

Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.

Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum).

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal (Sudjino, 2018; 49-91):

### 1) Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut.

Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor. Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleks yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada.

Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda.

Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

### 2) Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir. Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya.

Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

### 3) Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentris dan lebih logis.

### 4) Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.

## c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Partini bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Sedangkan menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2003: 20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Budiningsih (2005: 35), makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

## **5. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2016), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2016:4) media merupakan salah satu komponen

komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2016:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

#### b. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Indriana (2016:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku

pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2016:84) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya

(Arsyad, 2016:71)

### c. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2016) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Sadiman, dkk (2016) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

### d. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2011: 77) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak.

- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad, (2016:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
- b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.

b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2016; 135) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Arsyad (2015: 37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

## **6. Hakikat Media Audio Visual**

### **a. Pengertian Media Audio Visual**

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2016: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Sementara itu Asra (2017: 5–9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Sedangkan Rusman (2017: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain-lain.

#### b. Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2016: 31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Mereka biasanya bersifat linear.
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/ pembuatnya.
- 4) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.

- 5) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

c. Kelebihan dan Kelemahan Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2016: 49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Kelebihan media audio visual:
  - a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
  - b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
  - c) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
  - d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
  - e) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
  - f) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.

g) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

2) Kelemahan media audio visual:

a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.

b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut.

1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:

a) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran,

b) mempelajari buku petunjuk penggunaan media,

c) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

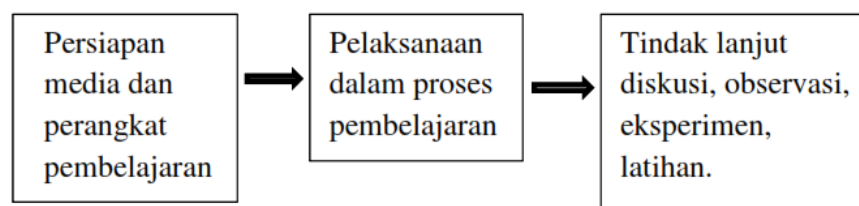
## 2) Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti:

- a) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan,
- b) menjelaskan tujuan yang akan dicapai,
- c) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung,
- d) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

## 3) Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi.



Gambar 1 Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual

## B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang juga menggunakan media audio visual sebagai alat bantu antara lain pernah dilakukan oleh:

1. Anggi Aris Rinaldi, Daryati, dan Riyan Arthur. 2018. Dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan, memberikan hasil bahwa berdasarkan nilai hasil belajar yang diperoleh, pada kelas eksperimen rata-rata nilai pre-test sebesar 55,79 dan terjadi peningkatan yang signifikan di hasil post-test dimana pada kelas eskperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,54. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata nilai pre-test yang diperoleh sebesar 62,39 dan pada saat post-test memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,61. Kelas eksperimen memperoleh selisih rerata hasil belajar (pre-test & post-test) ilmu bahan bangunan sebesar 33,75 dan peningkatan yang terjadi sekitar 16,88%. Sedangkan pada kelas kontrol, selisih rerata hasil belajar (pre-test & post-test) ilmu bahan bangunan sebesar 20,22 dan peningkatan yang terjadi sebesar 10,11%. Maka hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media audio visual turut berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran konstruksi bangunan pada siswa kelas X TGB di SMK Negeri 56 Jakarta.
2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Najmi Hayati, M. Yusuf Ahmad, dan Febri Harianto. 2017, dikemukakan bahwa berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah penulis lakukan, maka diperoleh hasil dalam taraf “rendah”. Hubungan tersebut dibuktikan dengan tingkat

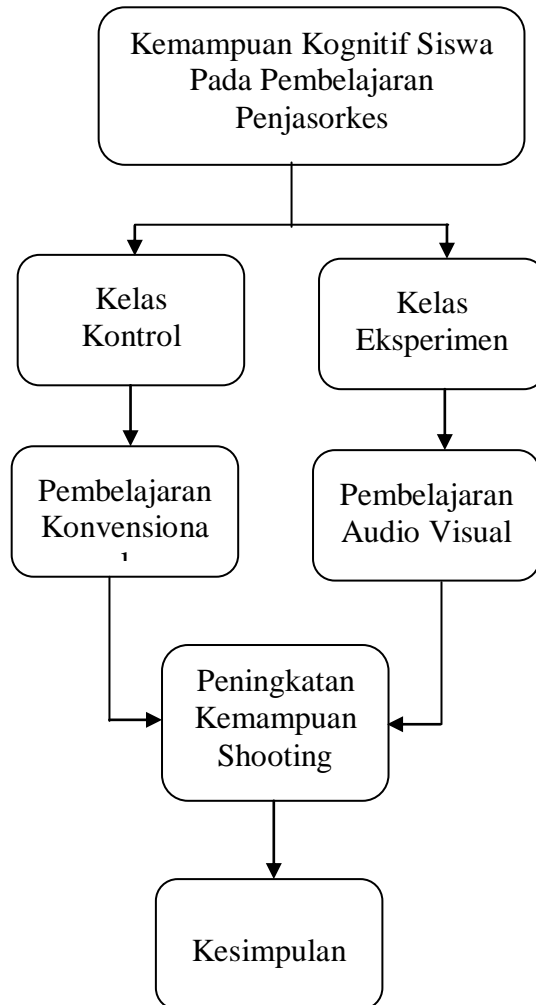
korelasi positif sebesar 0,284 olahan SPSS dan hasil rumus Korelasi Product Moment 0,28, terletak diantara interval 0,20-0,399 kondisi tersebut berarti ditemukan adanya hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam. Jadi,  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,28 > 0,277$ ) dan juga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,53 > 2,000$ ) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil tersebut diungkap pada penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota.

3. Jatmiko Sidi, dan Mukminan, 2016. Pada penelitian yang berjudul Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP, mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor posttest siklus II rata-rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor posttest siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan kognitif.
4. Berdasarkan perolehan data awal, siswa yang tuntas adalah 40% dari 30 siswa, dengan ketentuan KKM 70. Selama penggunaan media audio visual pada siklus I siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 53,3% sebanyak 16 siswa. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat

dengan persentase 66,6% sebanyak 20 siswa, dan siklus III siswa yang tuntas meningkat dengan persentase 90% sebanyak 27 siswa dan telah mencapai target yang ditentukan yaitu 85%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pada materi hubungan antar makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2016, yang dilakukan oleh Ahmad Fujiyanto, Asep Kurnia Jayadinata, dan Dadang Kurnia pada penelitian yang mengambil judul Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup.

### C. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan pemahaman atas pembahasan dalam penelitian ini maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran audio video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Kaltan Utara. Dimana selama ini dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional tidak terlihat peningkatan secara signifikan peningkatan kognitif pembelajaran

Penjasorkes pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Kaltan Utara, untuk itu peneliti mencoba untuk membandingkan kemampuan kognitif kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran audio video.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 8) yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Selanjutnya Sugiyono (2011: 29) juga menjelaskan jika penelitian deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang umum.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang beralamat di Jl. Mayor Kusanto No.96, 09, Gergunung, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57434, Klaten Utara. Yang dilaksanakan pada bulan Maret 2020 hingga Agustus 2020, selama 6 (enam) bulan.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2016: 75). Dalam penelitian ini, populasinya yaitu seluruh kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang berjumlah 250 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017: 175). Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *probability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Cara pengambilannya menggunakan *simple random sampling* yakni teknik penentuan sampel dengan mengambil secara acak sample yang digunakan. Maka sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen. Yang masing-masing kelas berjumlah 63 siswa

### **D. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Data adalah seluruh informasi yang diperoleh peneliti baik berupa angka maupun fakta. Data dibagi menjadi dua yakni, data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang diperoleh dari serangkaian observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada sumber data. Dalam hal ini kepala sekolah, guru, siswa, dan pihak yang terkait.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi dokumentasi. Dalam hal ini buku-buku literatur dan dokumen-dokumen yang ada.

## **2. Sumber Data**

Sumber data adalah darimana data atau informasi itu diperoleh. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data yaitu kepala sekolah, guru, siswa dan pihak terkait, serta dokumen-dokumen yang sudah ada berupa buku-buku literatur

## **E. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian merupakan komponen yang sangat penting dalam pengumpulan data pada sebuah penelitian. Instrumen penelitian bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (kuisisioner), interview, tes dan dokumentasi. Angket adalah sebuah pernyataan/pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai laporan pribadinya atau hal-hal yang

ia ketahui. Pada setiap penelitian yang menggunakan angket pasti memerlukan skala pengukuran.

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2017: 99).

Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Data diolah dengan menggunakan skala Likert dengan jawaban atas pertanyaan yaitu skala nilai 1-5. Nilai yang dimaksud adalah skor atas jawaban responden, dimana nilai yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

|                           |                  |
|---------------------------|------------------|
| Sangat Setuju (SS)        | : diberi nilai 5 |
| Setuju (S)                | : diberi nilai 4 |
| Netral (N)                | : diberi nilai 3 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | : diberi nilai 2 |
| Tidak Setuju (TS)         | : diberi nilai 1 |

Ciri khas dari skala Likert adalah bahwa makin tinggi skor yang diperoleh oleh seorang responden merupakan indikasi bahwa responden tersebut sikapnya makin positif terhadap obyek yang ingin diteliti oleh peneliti. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka menggunakan instrument seperti di bawah ini:

**Tabel 2 Blue Print Kuesioner Penggunaan Audi Visual dan Peningkatan Kemampuan Kognitif**

| <b>Variabel</b>    | <b>Indikator</b>  | <b>Instrument</b>     | <b>No. Item</b>        |
|--------------------|---|-----------------------|------------------------|
| Media Audio Visual | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memudahkan siswa memahami materi</li> <li>- Memotivasi siswa untuk ikut berpartisipasi</li> <li>- Proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien</li> <li>- Dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa</li> <li>- Sebagai pelengkap bahan ajar</li> <li>- Memudahkan siswa menginta materi</li> <li>- Memberi contoh nyata dalam proses belajar mengajar</li> </ul> | Angket                | 1,2,3, 4,5 6,7,8, 9,10 |
| Kemampuan Kognitif | Hasil Tets  | Pre-test<br>Post-test |                        |

## 2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

### a. Metode Angket

Angket atau *questionnaire* adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Angket pada umumnya meminta keterangan tentang fakta yang diketahui oleh responden atau juga mengenai pendapat atau sikap (Nasution, 2016: 128) .

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 14). Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam artian laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2016: 140).

b. Observasi

Nasution (2016: 75) menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yakni fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain. Observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara khususnya kelas 2

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mempelajari catatan-catatan tentang sesuatu hal yang sudah ada baik berupa tulisan, gambar atau karya-karya lainnya. Dokumentasi

ini digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa dan profil sekolah.

d. Metode Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan seorang individu. Dengan menggunakan tes ini peneliti dapat mengetahui seberapa jauh penyerapan siswa terhadap materi yang diberikan. Untuk itu, peneliti menggunakan dua macam tes yakni pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebagaimana dimaklumi bahwa data merupakan kedudukan yang sangat penting bagi suatu penelitian, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat untuk membuktikan hipotesis. Oleh karena itu, benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpul data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu validitas dan reabilitas.

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah pengujian sejauh mana suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel yang ada. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur yang diinginkan oleh peneliti, serta

dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat dan tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari gambar tentang variabel yang dimaksud (Arikunto, 2016: 160).

Cara pengujian validitas dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing pertanyaan dan skor total dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment. Teknik korelasi product moment ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel biladata kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama. Teknik analisis data product moment dengan angka kasar digunakan untuk menemukan pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap kemampuan kognitif siswa kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara pada pembelajaran Penjaskesor.

Valid tidaknya suatu item instrumen dapat diketahui dengan membandingkan indeks Korelasi Product Moment atau r hitung dengan nilai kritisnya dan rumus Product Moment yang digunakan adalah sebagai berikut (Arikunto, 2016: 162):

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien validitas

N = jumlah responden

x = skor pernyataan tiap nomor

y = skor total

$\Sigma xy$  = jumlah hasil dari x dan y

(Arikunto, 2016 : 47).

Setelah diperoleh harga  $r_{xy}$  kemudian hasilnya dikonsultasikan dengan harga  $r$  *product moment*, jika  $r_{xy} > r$  tabel, maka dikatakan bahwa butir soal itu valid. Suatu data dikatakan tidak valid jika nilai hasil perhitungan  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel (Sugiyono, 2017: 148). Disebut memiliki realibilitas yang baik jika nilai *Cronbachalpha*  $> 0,6$ .

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Sugiyono, 2010: 57).

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ \frac{vt - \sum pq}{vt} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

vt = varians total

p = proporsi subyek yang menjawab betul pada sesuatu butir

## 3. Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran butir adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya soal. Semakin tinggi indeks kesukaran butir maka soal

semakin mudah. Soal yang baik adalah soal tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Analisis tingkat kesukaran soal adalah mengkaji soal-soal dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang, dan sukar.

Menurut Sudjono (2011: 371) dan Arikunto (2015:207):

angka indeks kesukaran butir itu besarnya berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar angka indeks kesukaran maka soal semakin mudah. Jika seluruh peserta ujian menjawab dengan salah butir tersebut maka soal tersebut sangat sukar dengan angka kesukaran 0,00 dan jika angka kesukaran 1,00 maka soal sangat mudah karena dijawab dengan benar oleh seluruh peserta tes.

Untuk menghitung tingkat kesukaran tes bentuk uraian menurut Anas (2011:134) langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus:

$$\text{Rata — rata} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik tiap soal}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

- b. Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{Rata — rata}}{\text{Skor maksimum tiap soal}}$$

- c. Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria tingkat kesukaran.
- d. Membuat penafsiran tingkat kesukaran dengan cara membandingkan koefisien tingkat kesukaran dengan kriterianya.

Kriteria untuk menafsirkan tingkat kesukaran tersebut adalah:

0,00 - 0,30 = sukar

0,31 - 0,70 = sedang

0,71 - 1,00 = mudah

#### 4. Daya Pembeda

Menurut Anas (2011: 385):

“..... daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara *testee* yang berkemampuan tinggi dengan *testee* yang berkemampuan rendah. Mengetahui daya pembeda item sangat penting, sebab salah satu dasar pegangan untuk menyusun butir tes hasil belajar adalah adanya anggapan bahwa kemampuan antara *testee* yang satu dengan *testee* yang lain berbeda-beda.

Selain itu, butir tes hasil belajar harus mampu memberikan hasil tes yang mencerminkan adanya perbedaan kemampuan yang terdapat di kalangan *testee* tersebut. Menurut Sudjono (2011: 385), "daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara *testee* yang berkemampuan tinggi dengan *testee* yang berkemampuan rendah".

Mengetahui daya pembeda item sangat penting, sebab salah satu dasar pegangan untuk menyusun butir tes hasil belajar adalah adanya anggapan bahwa kemampuan antara *testee* yang satu dengan *testee* yang lain berbeda-beda. Selain itu, butir tes hasil belajar harus mampu memberikan hasil tes yang mencerminkan adanya perbedaan kemampuan yang terdapat di kalangan *testee* tersebut.

Daya pembeda item dapat diketahui dengan melihat besar kecilnya angka indeks diskriminasi item. Angka indeks diskriminasi item adalah sebuah angka atau bilangan yang menunjukkan besar kecilnya daya

pembeda (*discrimination power*) yang dimiliki oleh sebutir item. Sama halnya dengan menganalisis tingkat kesukaran, dalam menganalisis daya pembeda soal bentuk objektif dan bentuk uraian dilakukan dengan cara yang berbeda.

Untuk soal bentuk uraian, teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$DP = \frac{X_{KA} - X_{KB}}{\text{Skor Maks}}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

X KA = Rata-rata kelompok atas

X KB = Rata-rata kelompok bawah

Skor maks = Skor maksimum

Setelah nilai daya pembeda diperoleh, kemudian diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Daya Pembeda

| Nilai DP        | Daya Pembeda |
|-----------------|--------------|
| 0,40 atau lebih | Sangat Baik  |
| 0,30- 0,39      | Cukup Baik   |
| 0,20- 0,29      | Minimum      |
| 0,19 ke bawah   | Jelek        |

Sumber : (Surapranata, 2006:31)

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (Arikunto, 2016: 207).

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah Analisis Varian (ANOVA) rancangan 2 jalur. Mengingat analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan ANOVA, maka sebelum sampai pada pemanfaatan ANOVA, perlu dilakukan adalah melakukan uji persyaratan yaitu meliputi : (a) Uji Normalitas, dan (b) Uji Homogenitas Varians (Sugiyono, 2017: 174). Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas variansi dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok perlakuan berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen atau tidak. Dalam mengolah data ini peneliti menggunakan analisis data statistik kuantitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan SPSS 24 yaitu Analisis Varian (ANOVA) dua jalur pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Untuk memenuhi asumsi dalam teknik anava, maka perlu dilakukan uji prasyarat analisis data.

## 1. Teknik Pengolahan Data

- a. Menjumlahkan hasil penskoran pretest terhadap subjek penelitian yang dilakukan awal penelitian.
- b. Menjumlahkan hasil penskoran posttest terhadap subjek penelitian yang dilakukan setelah selesai diberikan perlakuan/*treatment*.
- c. Membuat table untuk membandingkan skor yang telah diperoleh dari penjumlahan hasil pretest dan posttest.
- d. Membuat perhitungan statistic dari data yang telah diperoleh pada pretest dan posttest.

## 2. Analisis Data

- a. Mencari nilai rata-rata dari masing-masing variable penelitian dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x_1}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata yang dicari

$\Sigma$  = Jumlah dari Xi

$X_1$  = Skor mentah

$n$  = Jumlah sampel

- b. Mencari simpangan baku dari masing-masing tes variable penelitian dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan :

$S$  = Simpangan baku yang dicari

$X_1$  = Skor mentah

$\bar{X}$  = Rata-rata dari skor mentah

$n$  = Jumlah sampel

- c. Menguji normalitas data dari setiap data, untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau baik. Rumus yang digunakan adalah dengan uji statistika non parametik yang dikenal dengan Uji Liliefors. Untuk menguji hipotesis nol ditempuh dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku.

$Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus :  $Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

- 2) ( $\bar{X}$  dan  $S$  masing-masing merupakan rata-rata dari simpangan baku )

- 3) Untuk setiap bilangan baku ini digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

- 4) Menghitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_1$ . Jika proporsi ini dinyatakan dengan rumus :

$$S_{(s)} = \frac{\text{Banyaknya } Z_1 - Z_2 \dots Z_n < Z_1}{n}$$

- 5) Menghitung selisih  $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

- 6) Ambil harga yang paling besar antara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebutlah harga selisih itu  $\alpha$  untuk menerima dan menolak hipotesis nol maka  $L_o$  dibandingkan dengan nilai kritis  $L$  yang diambil dari Uji Lilirfors dengan taraf nyata 0,05 kriterianya adalah ditolak hipotesis nol bila populasi berdistribusi normal jika  $L_o$  yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari  $L$  table, dalam hal ini hipotesis diterima.
- 7) Menguji homogenitas. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah terima hipotesis jika  $F$  – hitung lebih kecil dari  $F$  –tabel distribusi dengan derajat kebebasan  $df_1 = k-1$  dan  $df_2 = n - k$  dengan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05

Melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik analisis ANAVA dua arah pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan jika terdapat interaksi maka dilanjutkan dengan Uji Tukey dikarenakan sampel sama.

Pengkategorian kemampuan kognitif siswa menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Azwar (2016: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

| No | Interval                         | Kategori      |
|----|----------------------------------|---------------|
| 1  | $M + 1,5 SD < X$                 | Sangat Tinggi |
| 2  | $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$ | Tinggi        |
| 3  | $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$ | Cukup         |
| 4  | $M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$ | Rendah        |
| 5  | $X \leq M - 1,5 SD$              | Sangat Rendah |

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : *standar deviasi*

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Uji Deskriptif

Penelitian mengenai kemampuan kognitif melalui media audio visual ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara khususnya pada siswa kelas, dengan jumlah responden 63 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan test tertulis kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video, khususnya pada pembelajaran Penjasorkes, pada bahasan bola volley.

Data penelitian hasil penelitian disajikan sebagaimana tabel-tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Penelitian**

| No.          | Interval | Frekuensi | Kumulatif |
|--------------|----------|-----------|-----------|
| 1            | 81-92    | 24        | 24        |
| 2            | 69-80    | 31        | 55        |
| 3            | 57-68    | 6         | 61        |
| 4            | 45-56    | 2         | 63        |
| <b>Total</b> |          | <b>63</b> |           |

Sumber: Data Primer Diolah, 2020

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa berkisar antara 81-92 sejumlah 24 siswa dan nilai terendah adalah 45-56 diperoleh oleh 2 siswa.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6 serta grafik batang berikut:

Tabel 6 Kemampuan Kognitif Siswa Dengan Mengguankan media Video

| Statistik | Hasil |
|-----------|-------|
| Mean      | 19,01 |
| Median    | 16,00 |
| SD        | -5,57 |
| Minimum   | 23,00 |
| Maksimum  | 11,00 |

Sumber: Data primer diolah, 2020

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji liliefors yang dilakukan secara parametrik menggunakan penaksir rata-rata dari simpangan baku. Menurut Sudjana (2002), sampel yang akan diuji memiliki hipotesis nol dan berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis yang memiliki distribusi tidak normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ini terlihat pada tabel 8.

Tabel 8 Uji Normalitas Lilifors

|           |           | Tests of Normality              |    |      |              |    |      |
|-----------|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|           |           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
| Perlakuan |           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Metode    | Pre_Test  | .154                            | 63 | .144 | .930         | 63 | .096 |
|           | Post_Test | .154                            | 63 | .145 | .948         | 63 | .245 |

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Hasil analisis normalitas pada *Shapiro-Wilk (liliefors)* menunjukkan nilai signifikan yang lebih besar dari 0,05, sehingga seluruh data yang dipergunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga analisis dapat dilakukan pada uji hipotesis

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Barlet*, uji ini dilakukan untuk menaksir selisih rata-rata dan menguji kesamaan atau perbedaan dua rata-rata. Perlu ditekankan adanya asumsi bahwa kedua kelompok mempunyai variansi yang sama agar kegiatan menaksir dan menguji dapat berlangsung. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Barlet* ditunjukkan oleh tabel 9

Tabel 9 Uji Homogenitas *Barlet*

| Test of Homogeneity of Variances |     |     |      |
|----------------------------------|-----|-----|------|
| Kognitif                         |     |     |      |
| Levene Statistic                 | df1 | df2 | Sig. |
| 21.197                           | 1   | 124 | .064 |

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

Nilai signifikansi yang ditunjukkan memperlihatkan nilai 21,197 (sebelum perlakuan/ pre-test) dan 0,064 (sesudah perlakuan/ post-test) dimana kedua nilai tersebut  $> 0,05$ , sehingga data yang dipergunakan adalah data homogen atau data memiliki varian yang sama.

Hasil uji prasyarata analisis, baik uji normalitas maupun uji homogenitas menunjukkan bahwa asumsi prasyarata analisis yaitu data harus berdistribusi normal dan data memiliki varian terpenuhi, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis

### 4. Uji Anava

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan terpenuhi. Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji ANAVA dua jalur

(two way ANAVA), hasil selengkapnya uji ANAVA dua jalur dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10 Hasil Analisis Perbandingan Penggunaan Media Video Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif

|           | N   | Mean    | Std. Deviation | Std. Error | Maximum |
|-----------|-----|---------|----------------|------------|---------|
| Pre-Test  | 63  | 59.8095 | 14.22725       | 1.79247    | 78.00   |
| Post-Test | 63  | 78.8095 | 8.62266        | 1.08635    | 89.00   |
| Total     | 126 | 69.3095 | 15.10786       | 1.34592    | 89.00   |

Sumber: Data Primer Yang Diolah, 2020

Hasil yang terlihat pada tabel 10 dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Dari tabel descriptives nampak bahwa responden yang melakukan pretest rata-rata nilai hasil kemampuannya adalah sebesar 59,095; sedangkan setelah adanya media video dan dilakukan post-test berubah menjadi 78,8095 rata-rata nilai responden sebelum dan sesudah dilakukan berpendapatan 69,3095. Selanjutnya untuk melihat uji kita lihat di tabel ANOVA.
- b. Untuk melihat apakah ada perbedaan kemampuan kognitif pada siswa sebelum dan sesudah digunakan media video dapat dilihat tabel 4.7, dari tabel itu pada kolom Sig. diperoleh nilai P (P-value) = 0,000. Dengan demikian pada taraf nyata = 0,05 kita menolak Ho, sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah ada perbedaan yang bermakna rata-rata nilai siswa sebelum adanya perlakuan dan sesudah adanya perlakuan.

**Tabel 11 Hasil Uji Anava**

| ANOVA          |                |     |             |        |      |
|----------------|----------------|-----|-------------|--------|------|
| Kognitif       | Sum of Squares | df  | Mean Square | F      | Sig. |
| Between Groups | 11371.500      | 1   | 11371.500   | 82.174 | .000 |
| Within Groups  | 17159.429      | 124 | 138.382     |        |      |
| Total          | 28530.929      | 125 |             |        |      |

Sumber: Data primer yang diolah, 2020

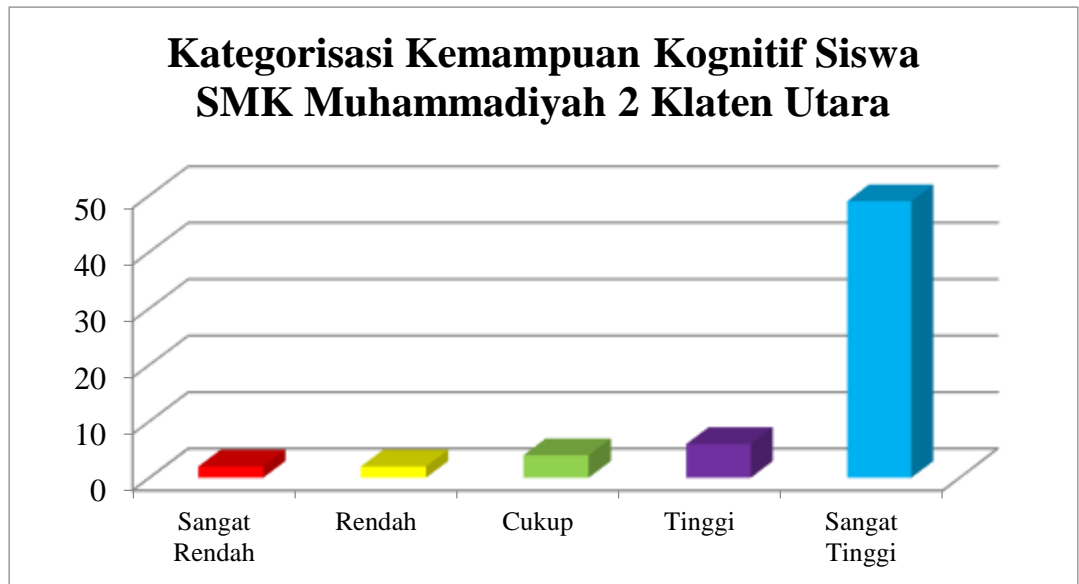
Dalam menentukan kategorisasi kemampuan kognitif siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menggunakan tabel di bawah ini;

**Tabel 12. Kategorisasi Kemampuan Kognitif Siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara**

| Interval      | Kategori      | Jumlah | Persentase (%) |
|---------------|---------------|--------|----------------|
| $\geq 78$     | Sangat Tinggi | 49     | 77.78          |
| 71 – 77       | Tinggi        | 6      | 9.53           |
| 64 - 70       | Cukup         | 4      | 6.35           |
| 57 - 63       | Rendah        | 2      | 3.17           |
| $\leq 56$     | Sangat Rendah | 2      | 3.17           |
| <b>Jumlah</b> |               | 63     | 100            |

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat disimpulkan bahwa dari 63 siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara 49 siswa (77.78%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 6 siswa (9.53%) masuk dalam kategori tinggi, 4 siswa (6.35%) masuk dalam kategori cukup, 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori rendah dan 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Hasil penelitian tersebut juga akan ditampilkan dalam bentuk diagram supaya lebih mudah dalam melihat hasil dari penelitiannya.



**Gambar 3. Kategorisasi Kemampuan Kognitif Siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara**

Berdasarkan gambar di atas Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa dengan angka *mean* sebesar 78.81 rata-rata kemampuan kognitif siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masuk dalam kategori sangat tinggi.

## **B. Pembahasan**

Dari hasil analisis terlihat bahwa penggunaan media video yang dilakukan terhadap siswa 2 SMK Muhadiyah 2 Klaten Utara memberikan perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan psiko motoric khusus dalam pembelajaran penjasorkes.

**1. Penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara**

Pengaruh penggunaan media video memberikan peningkatan terhadap kemampuan kognitif siswa, dari hasil nilai test yang dilakukan jika sebelum penggunaan media video nilai tertinggi yang diperoleh pada rentang 67-81 pada 28 responden dan nilai terendah pada rentang 22-36 sejumlah 6 siswa, setelah adanya penggunaan media vido kemampuan psikomotrik siswa memiliki nilai tertingi pada rentang 81-92 yang diperoleh 24 siswa dan rentang terendah pada nilai 45-56 pada 2 siswa. Hal ini membuktikan bahwa dari nilai tertinggi yang diperolh maupun jumlah siswa yang memliki nilai tertinggi mengalami kenaikan, sehingga adanya penggunaan media video memberikan peningkatan terhadap kemampuan psikomotirk siswa kelas 2 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anggi Aris Rinaldi, Daryati, dan Riyan Arthur. 2018. Dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan, memberikan hasil bahwa berdasarkan nilai hasil belajar yang diperoleh, pada kelas eksperimen rata-rata nilai pre-test sebesar 55,79 dan terjadi peningkatan yang signifikan di hasil post-test dimana pada kelas eskperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,54.

Hasil yang sejalan juga dikemukakan oleh Jatmiko Sidi, dan Mukminan, 2016. Pada penelitian yang berjudul Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP, mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perolehan rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus I sebesar 63,28 dengan pencapaian ketuntasan belajar 43,75%; skor posttest siklus II rata-rata 69,38 dengan pencapaian ketuntasan belajar 68,75%; skor posttest siklus III rata-rata 71,25 dengan pencapaian ketuntasan belajar 78,13%. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif tersebut, diikuti dengan peningkatan hasil belajar aspek afektif dan kognitif

## **2. Tingkat kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara**

Dari hasil analisis statistik pada uji Anava diketahui bahawa nilai mean untuk pre-test adalah 59,8095 dengan nilai tertinggi adalah 78, sedangkan pada post-test diketahui nilai rata-rata adalah sebesar 78,8095 dengan nilai tertinggi adalah 89. Dari hasil tersebut bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah digunakan media video, hasil ini diperkuat dengan nilai sig yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 sehingga ada perbedaan yang bermakna rata-rata nilai siswa sebelum adanya perlakuan dan sesudah adanya perlakuan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa dari 63 siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara 49 siswa (77.78%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 6 siswa (9.53%) masuk dalam kategori tinggi, 4 siswa (6.35%) masuk dalam kategori cukup, 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori rendah dan 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori sangat rendah. Sehingga rata-rata kemampuan kognitif siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil penelitian lainnya yang juga sejalan dikemukakan oleh Anggi Aris Rinaldi, Daryati, dan Riyan Arthur (2018), selisih rerata hasil belajar (pre-test & post-test) ilmu bahan bangunan sebesar 20,22 dan peningkatan yang terjadi sebesar 10,11%. Maka hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media audio visual turut berperan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran konstruksi bangunan pada siswa kelas X TGB di SMK Negeri 56 Jakarta

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi tentunya masih banyak memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup, sehingga responden hanya memberikan jawaban berdasarkan pilihan yang ada.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Pengaruh penggunaan media video dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang ditunjukkan dengan capai nilai tertinggi siswa meningkat dari 67-81 pada 28 responden dan nilai terendah pada rentang 22-36 sejumlah 6 siswa, setelah adanya penggunaan media vido kemampuan psikomotrik siswa memiliki nilai tertinggi pada rentang 81-92 yang diperoleh 24 siswa dan rentang terendah pada nilai 45-56 pada 2 siswa.
2. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjasorkes dengan penggunaan media video pada siswa Kelas 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, yang diiperlihatkan dari 63 siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara 49 siswa (77.78%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 6 siswa (9.53%) masuk dalam kategori tinggi, 4 siswa (6.35%) masuk dalam kategori cukup, 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori rendah dan 2 siswa (3.17%) masuk dalam kategori sangat rendah. Sehingga rata-rata kemampuan kognitif siswa SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara masuk dalam kategori sangat tinggi.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengetahui identifikasi bagaimana pengaruh penggunaan media bantu lainnya, khususnya media audio visual dalam pembelajaran penjasorkes khususnya dalam pengembangan kemampuan psikomotik.
2. Penggunaan media pembelajaran alternatif terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa

## **C. Saran**

1. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mempergunakan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam pengembangan media pembelajaran alternatif, yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan perbandingan antara satu bidang study dengan bidang studi lainnya sehingga hasil penelitian dapat lebih objektif

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, M. 2010. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Cet. XIV*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aqib, Z. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Arikunto S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bahri, SD 2010. *Strategi Belajar Mengajar. Cet. IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fanani. 2018. *Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Kurikulum 2013. Vol 2, Nomor 1*.  
<https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/582/455>
- Getteng, AR,. 2015. *Menuju Guru Profesional Dan Beretika. Cet. X*; Yogyakarta: Graha Guru.
- Hamalik, O. 2016. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Ganesha .
- Hamalik, O. 2017. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, A 2001. *Pengembangan Profesi Guru, Cet. I*. Bandung: CV. Pustaka, 2001.
- Hasanah, A. 2012. *Pengembangan Profesi Guru. Cetakan Pertama*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hasibuan dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Hawl, A. 2014. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam, Cet. II*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Helmawati. 2019. *Pembelajaran dan Peilaian Berbasis HOTS (Higher order thinking skill)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Imam, G. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Krissandi, A D S. 2018. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Keberhasilan Implementasi Kurikulum 2013. Vol V, Nomor 1. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/viewFile/5397/4023>
- Mulyasa. 2014. *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, LJ. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurkhalisa L. 2013. *Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran, Cet. I*. Makassar: Alauddin University Press. Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Stratergi Kontekstual (Inovatif), Cet. IV*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Sudijono, A, 2011. *Evaluasi Pedidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sujiono dkk. 2018. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zainal, A. 2013. *Model-Model, Media, dan Stratergi Kontekstual (Inovatif), Cet. IV*. Bandung: CV. Yrama Widya.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1. Kisi Kisi Peningkatan Kemampuan Kognitif**

**KISI-KISI PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL**

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara  
 Kelas/ Semester : XI/.....  
 Pokok Bahasan : Permainan Bola Voli  
 Bentuk Tes : Tertulis  
 Penyusun : .....

| No | Aspek            | Indikator                                      | Tujuan  | No. Soal                 |
|----|------------------|--|---|--------------------------|
| 1  | Pengetahuan (C1) | Mengidentifikasi Gerak dasar bermain bola voli | Siswa mengetahui sejarah bola voli                                | 2,3,5,6,7,50             |
|    |                  |  | Siswa memiliki pengetahuan mengenai Gerak dasar bermain bola voli | 1,8,21,22,23<br>47,48,49 |
|    |                  |  | Siswa mengetahui posisi pemain voli dan tugasnya                  | 9,24,25                  |
| 2  | Pemahaman (C2)   | Memahami Gerak dasar bermain bola voli         | Siswa paham Gerak dasar server                                    | 14,26,27                 |
|    |                  |  | Siswa paham Gerak dasar smesh                                     | 17,28,29                 |
|    |                  |  | Siswa paham ukuran lapangan dan sistem angka pada bola voli       | 11,12,16<br>41,42,43     |
| 3  | Penerapan (C3)   | Menerapkan Gerak dasar bermain bola voli       | Siswa dapat melakukan server dengan benar                         | 18,20,30                 |
|    |                  |  | Siswa dapat melakukan smesh dengan benar                          | 17,31,32                 |
|    |                  |  | Siswa dapat menerapkan posisi pemain dengan benar                 | 8,9,33,34                |
|    |                  |  | Siswa dapat menjadi wasit   | 10,12,16,19              |

|   |               |   |  |                   |
|---|---------------|---|--|-------------------|
|   |               |   | dalam permainan bola voli  |                   |
| 4 | Analisis (C4) | Melakukan analisis terhadap Gerak dasar bermain bola voli | Siswa dapat menganalisis kesalahan pada saat melakukan server        | 20, 35, 36        |
|   |               |   | Siswa dapat menganalisis kesalahan pada saat melakukan smesh         | 17, 37, 38        |
|   |               |   | Siswa dapat menganalisis kesalahan pada saat melakukan rotasi pemain | 8,9, 39, 40       |
|   |               |   | Siswa dapat menganalisis kesalahan pada saat menjadi wasit           | 11,15, 44, 45, 46 |

## Lampiran 2. Soal Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa

### Pilihan Ganda

1. Gerak dasar yang wajib pertama kali dipelajari oleh pemula ialah ...
  - a. servis
  - b. passing
  - c. blocking
  - d. smashJawaban : B
  
2. Permainan bola voli diciptakan oleh ...
  - a. James A. Naismith
  - b. Hasley. T
  - c. M. Luther
  - d. Wiliam G. MorganJawaban : D
  
3. Permainan bola voli diciptakan pada tahun ...
  - a. 1875
  - b. 1885
  - c. 1895
  - d. 1865Jawaban : C
  
4. Jumlah pemain bola voli dam satu regu adalah ...
  - a. 5 orang
  - b. 6 orang
  - c. 7 orang
  - d. 8 orangJawaban : B
  
5. Bola voli berasal dari negara ...
  - a. Amerika Serikat
  - b. Inggris
  - c. Prancis
  - d. BelandaJawaban : A
  
6. FIVB terbentuk pada tahun ...
  - a. 1945
  - b. 1946
  - c. 1947
  - d. 1948Jawaban : C
  
7. FIVB dibentuk di negara ...
  - a. Amerika Serikat
  - b. Inggris
  - c. Prancis
  - d. ItaliJawaban : C
  
8. Pemain yang bertugas untuk melakukan pukulan agar bola jatuh di daerah lawan disebut ...
  - a. Spiker
  - b. Toser
  - c. Libero
  - d. DefenderJawaban : A

9. Set-upper bertugas sebagai...
- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| a. Memukul bola ke daerah lawan | b. Menerima serangan dari lawan |
| c. Pemain bertahan              | d. Mengumpankan bola pada teman |
- Jawaban : D
10. Panjang dan lebar lapangan bola voli adalah ...
- |                |                |
|----------------|----------------|
| a. 20 m x 11 m | b. 18 m x 11 m |
| c. 18 m x 9 m  | d. 20 m x 8 m  |
- Jawaban : C
11. Ukuran area servis pada lapangan bola voli ialah ...
- |            |            |
|------------|------------|
| a. 3 meter | b. 4 meter |
| c. 5 meter | d. 6 meter |
- Jawaban : A
12. Ukuran tinggi net bola voli untuk putra dan putri adalah ...
- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| a. 2.35 m dan 2.14 m | b. 2.43 m dan 2.24 m |
| c. 2.85 m dan 2.42 m | d. 2.95 m dan 2.64 m |
- Jawaban : B
13. Induk organisasi bola voli seindonesia adalah ...
- |          |         |
|----------|---------|
| a. PBVSI | b. FIVB |
| c. PSSI  | d. IPSI |
- Jawaban : A
14. Untuk mengambil bola yang rendah menggunakan ...
- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| a. passing bawah | b. passing atas |
| c. servis atas   | d. servis bawah |
- Jawaban : A
15. PBVSI terbentuk pada tahun ...
- |         |         |
|---------|---------|
| a. 1945 | b. 1955 |
| c. 1965 | d. 1975 |
- Jawaban : B
16. Panjang net pada permainan bola voli adalah ...
- |            |               |
|------------|---------------|
| a. 8 meter | b. 8,5 meter  |
| c. 9 meter | d. 9,5m meter |
- Jawaban : D
17. Pukulan yang dilakukan dengan cepat dan kuat dalam permainan bola voli adalah pukulan ...
- |            |             |
|------------|-------------|
| a. smash   | b. service  |
| c. passing | d. blocking |
- Jawaban : A

18. Pukulan pembuka dalam bola voli ialah ...  
 a. passing  
 b. blocking  
 c. service  
 d. spike  
 Jawaban : C
19. Dalam permainan bola voli satu babak terdapat ...  
 a. 25 poin  
 b. 24 poin  
 c. 23 poin  
 d. 22 poin  
 Jawaban : A
20. Servis yang dilakukan dengan melompat setelah bola dilambungkan adalah servis ...  
 a. servis atas  
 b. servis bawah  
 c. servis samping  
 d. jumping service  
 Jawaban : D
21. Time out hanya bisa dilakukan berapa kali dalam satu babak  
 a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4  
 Jawaban: A
22. Pergantian pemain inti dan cadangan pada saat pertandingan berlangsung...  
 a. 3 kali  
 b. 2 kali  
 c. 5 kali  
 d. Tidak dibatas  
 Jawaban:D
23. Para pemain dan lawan mengenai net 2 kali pada saat memainkan bola dihitung sebagai...  
 a. Double faults  
 b. One faults  
 c. Three faults  
 d. Four faults  
 Jawaban: A
24. Pemain nomor lima dan enam dinamakan...  
 a. Server  
 b. Spiker  
 c. Libero  
 d. Blocker  
 Jawaban: C
25. Pada formasi 5-1, hanya ada satu orang pemain yang akan bertindak sebagai ..  
 a. Setter  
 b. Spiker  
 c. Smash  
 d. Jumper  
 Jawaban: A

26. Servis dengan awalan melemparkan bola ke atas seperlunya, kemudian server melompat untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari atas disebut service... .
- |                  |                     |
|------------------|---------------------|
| a. Service atas  | c. Service depan    |
| b. Service bawah | d. Service belakang |
- Jawaban: A
27. Apabila satu regu melakukan kesalahan urutan servis, maka keputusan wasit adalah. . . .
- |                     |  |
|---------------------|--|
| a. Servis diulang   | c. Poin untuk lawan dan servis berpindah |
| b. Servis berpindah | d. Pemain tersebut dikeluarkan           |
- Jawaban: A
28. Berikut ini yang bukan kategori smash berdasarkan tingginya umpan adalah
- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| a. Open smash       | c. Strong Smash |
| b. Semi quick smash | d. Quick Smash  |
- Jawaban: C
29. Yang tidak termasuk dalam tahapan melakukan smash adalah...
- |                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| a. Langkah awalan          | c. Langkah untuk meloncat |
| b. Berlari menghampiri net | d. Mendarat               |
- Jawaban: B
30. Persiapan servis hanya dapat dilakukan sebanyak. . .
- |               |                   |
|---------------|-------------------|
| a. Satu kali  | c. Dua kali       |
| b. Empat kali | d. Tidak terbatas |
- Jawaban: A
31. Melakukan awalan dengan ancang ancang yang lebar dan datar merupakan cara untuk melakukan....
- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| a. Melakukan blok | c. Pertahanan |
| b. Mengumpan      | d. Smash      |
- Jawaban: D
32. Yang tidak termasuk dalam tahapan melakukan smash adalah...
- |                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| a. Langkah awalan          | c. Langkah untuk meloncat |
| b. Berlari menghampiri net | d. Mendarat               |
- Jawaban: B
33. Peran penting dalam permainan bola voli adalah sebagai berikut, kecuali...
- |             |           |
|-------------|-----------|
| a. Tosser   | c. Jumper |
| b. Defender | d. Spiker |
- Jawaban: C

34. Set-upper bertugas sebagai...
- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| a. Memukul bola ke daerah lawan | c. Pemain bertahan              |
| b. Menerima serangan dari lawan | d. Mengumpulkan bola pada teman |
- Jawaban : D
35. Servis yang bolanya melambung atau mengambang ke atas disebut ...
- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| a. Tennis service | c. Floting service  |
| b. Service atas   | d. Overhead service |
- Jawaban: C
36. Servis yang dilakukan dengan gerakan melompat ke udara dinamakan ...
- |                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| a. Floating overhand service | c. Service bawah   |
| b. Servis atas               | d. Jumping service |
- Jawaban: D
37. Teknik smash yang menggunakan teknik 3-5 menggunakan irama...
- |          |          |
|----------|----------|
| a. Keras | c. Pelan |
| b. Lemah | d. Cepat |
- Jawaban: C
38. Melakukan awalan dengan ancang ancang yang lebar dan datar merupakan cara untuk melakukan....
- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| a. Melakukan blok | c. Pertahanan |
| b. Mengumpan      | d. Smash      |
- Jawaban: D
39. Pemain nomor lima dan enam dinamakan...
- |           |            |
|-----------|------------|
| a. Server | c. Libero  |
| b. Spiker | d. Blocker |
- Jawaban: C
40. Pada formasi 5-1, hanya ada satu orang pemain yang akan bertindak sebagai ..
- |           |           |
|-----------|-----------|
| a. Setter | c. Smash  |
| b. Spiker | d. Jumper |
- Jawaban: A
41. Berapa garis tepi lapangan permainan bola voli?
- |        |        |
|--------|--------|
| a. 2 m | c. 4 m |
| b. 3 m | d. 5 m |
- Jawaban : D
42. Berapa ukuran bola voli ?
- |             |             |
|-------------|-------------|
| a. 63-65 cm | c. 66-68 cm |
| b. 65-67 cm | d. 67-69 cm |
- Jawaban : B

43. Berapa berat bola voli ?
- |               |               |
|---------------|---------------|
| a. 230-250 gr | c. 250-270 gr |
| b. 240-260 gr | d. 260-280 gr |
- Jawaban: D
44. Dalam permainan bola voli pukulan yang tidak diperbolehkan adalah ...
- |                             |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| a. Bola terkena kepala      | c. Bola diambil dengan lutut |
| b. Bola diambil dengan kaki | d. Bola diambil dengan muka  |
- Jawaban: C
45. Setelah suatu usaha servis terjadi, wasit harus segera memerintahkan permainan yang bersangkutan untuk melakukan servis kembali tanpa menunda waktu dan servis harus dilakukannya dalam waktu. . . .
- |             |             |
|-------------|-------------|
| a. 3 detik  | c. 5 detik  |
| b. 15 detik | d. 10 detik |
- Jawaban: A
46. Apabila wasit memberi isyarat jari-jari tangan menyentuh net, hal tersebut berarti ...
- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| a. Bola keluar lapangan | c. Bola melampaui jaring |
| b. Bola masuk           | d. Bola tersentuh pemain |
- Jawaban: D
47. Pemain bertugas untuk memukul bola agar jatuh di daerah pertahanan lawan...
- |           |             |
|-----------|-------------|
| a. Spiker | c. Tosser   |
| b. Libero | d. Defender |
- Jawaban : A
48. Pemain bertahan yang bisa bebas keluar dan masuk tetapi tidak boleh smash bola ke seberang net..
- |           |             |
|-----------|-------------|
| a. Spiker | c. Tosser   |
| b. Libero | d. Defender |
- Jawaban: B
49. Pemain yang bertahan untuk menerima serangan dari lawan..
- |           |             |
|-----------|-------------|
| a. Spiker | c. Tosser   |
| b. Libero | d. Defender |
- Jawaban: D
50. Permainan bola voli ini diciptakan dengan mengadopsi dari 4 permainan yaitu
- |  |
|--|
| a. Sepakbola, bulutangkis, Basket, lempar cakram     |
| b. Bulu Tangkis, tenis, tolak peluru, Lempar lembing |
| c. Basket, baseball, tenis, bola tangan              |
| d. Tenis, sepakbola, bulutangkis, tolak peluru       |
- Jawaban: C

**Lampiran 3. Nilai Hasil Pra-Test dan Post-test**

| <b>No. Resp</b> | <b>PraTest</b> | <b>PostTest</b> | <b>No. Resp</b> | <b>PraTest</b> | <b>PostTest</b> |
|-----------------|----------------|-----------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 1               | 42 / 100       | 68 / 100        | 33              | 64 / 100       | 88 / 100        |
| 2               | 66 / 100       | 78 / 100        | 34              | 32 / 100       | 78 / 100        |
| 3               | 44 / 100       | 80 / 100        | 35              | 68 / 100       | 87 / 100        |
| 4               | 72 / 100       | 75 / 100        | 36              | 40 / 100       | 89 / 100        |
| 5               | 54 / 100       | 83 / 100        | 37              | 66 / 100       | 77 / 100        |
| 6               | 58 / 100       | 67 / 100        | 38              | 78 / 100       | 82 / 100        |
| 7               | 44 / 100       | 78 / 100        | 39              | 78 / 100       | 88 / 100        |
| 8               | 68 / 100       | 80 / 100        | 40              | 68 / 100       | 87 / 100        |
| 9               | 56 / 100       | 82 / 100        | 41              | 72 / 100       | 87 / 100        |
| 10              | 66 / 100       | 83 / 100        | 42              | 62 / 100       | 88 / 100        |
| 11              | 68 / 100       | 66 / 100        | 43              | 70 / 100       | 79 / 100        |
| 12              | 48 / 100       | 76 / 100        | 44              | 44 / 100       | 78 / 100        |
| 13              | 78 / 100       | 78 / 100        | 45              | 46 / 100       | 80 / 100        |
| 14              | 68 / 100       | 80 / 100        | 46              | 72 / 100       | 87 / 100        |
| 15              | 72 / 100       | 78 / 100        | 47              | 66 / 100       | 83 / 100        |
| 16              | 62 / 100       | 83 / 100        | 48              | 70 / 100       | 89 / 100        |
| 17              | 70 / 100       | 81 / 100        | 49              | 72 / 100       | 88 / 100        |
| 18              | 44 / 100       | 82 / 100        | 50              | 74 / 100       | 79 / 100        |
| 19              | 46 / 100       | 45 / 100        | 51              | 68 / 100       | 82 / 100        |
| 20              | 72 / 100       | 88 / 100        | 52              | 58 / 100       | 78 / 100        |
| 21              | 66 / 100       | 75 / 100        | 53              | 50 / 100       | 80 / 100        |
| 22              | 70 / 100       | 80 / 100        | 54              | 68 / 100       | 88 / 100        |
| 23              | 72 / 100       | 87 / 100        | 55              | 58 / 100       | 80 / 100        |
| 24              | 74 / 100       | 75 / 100        | 56              | 44 / 100       | 78 / 100        |
| 25              | 68 / 100       | 80 / 100        | 57              | 68 / 100       | 56 / 100        |
| 26              | 58 / 100       | 72 / 100        | 58              | 56 / 100       | 78 / 100        |
| 27              | 50 / 100       | 78 / 100        | 59              | 70 / 100       | 57 / 100        |
| 28              | 68 / 100       | 58 / 100        | 60              | 72 / 100       | 78 / 100        |
| 29              | 58 / 100       | 88 / 100        | 61              | 74 / 100       | 80 / 100        |
| 30              | 76 / 100       | 67 / 100        | 62              | 68 / 100       | 78 / 100        |
| 31              | 72 / 100       | 78 / 100        | 63              | 58 / 100       | 89 / 100        |
| 32              | 22 / 100       | 80 / 100        |                 |                |                 |

## Lampiran 4. Hasil Analisis SPSS

### Frequencies

|                |         | Statistics |           |
|----------------|---------|------------|-----------|
|                |         | Pre-Test   | Post-Test |
| N              | Valid   | 63         | 63        |
|                | Missing | 0          | 0         |
| Mean           |         | 59.8095    | 78.8095   |
| Median         |         | 66.0000    | 80.0000   |
| Std. Deviation |         | 14.22725   | 8.62266   |
| Minimum        |         | 22.00      | 45.00     |
| Maximum        |         | 78.00      | 89.00     |

### Frequency Table

|       |       | Pre-Test  |         |               | Cumulative |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|------------|
|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Percent    |
| Valid | 22.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 1.6        |
|       | 24.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 3.2        |
|       | 26.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 4.8        |
|       | 30.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 6.3        |
|       | 32.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 7.9        |
|       | 36.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 9.5        |
|       | 40.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 11.1       |
|       | 42.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 12.7       |
|       | 44.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 17.5       |
|       | 46.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 20.6       |
|       | 48.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 23.8       |
|       | 50.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 25.4       |
|       | 52.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 27.0       |
|       | 54.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 30.2       |
|       | 56.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 33.3       |
|       | 58.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 38.1       |

|       |    |       |       |       |
|-------|----|-------|-------|-------|
| 60.00 | 1  | 1.6   | 1.6   | 39.7  |
| 62.00 | 2  | 3.2   | 3.2   | 42.9  |
| 64.00 | 1  | 1.6   | 1.6   | 44.4  |
| 66.00 | 7  | 11.1  | 11.1  | 55.6  |
| 68.00 | 9  | 14.3  | 14.3  | 69.8  |
| 70.00 | 5  | 7.9   | 7.9   | 77.8  |
| 72.00 | 9  | 14.3  | 14.3  | 92.1  |
| 74.00 | 2  | 3.2   | 3.2   | 95.2  |
| 76.00 | 1  | 1.6   | 1.6   | 96.8  |
| 78.00 | 2  | 3.2   | 3.2   | 100.0 |
| Total | 63 | 100.0 | 100.0 |       |

|       |       | Post-Test |         |               |                    |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 45.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 1.6                |
|       | 56.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 3.2                |
|       | 57.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 4.8                |
|       | 58.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 6.3                |
|       | 66.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 7.9                |
|       | 67.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 11.1               |
|       | 68.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 12.7               |
|       | 72.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 14.3               |
|       | 75.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 19.0               |
|       | 76.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 20.6               |
|       | 77.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 22.2               |
|       | 78.00 | 13        | 20.6    | 20.6          | 42.9               |
|       | 79.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 46.0               |
|       | 80.00 | 10        | 15.9    | 15.9          | 61.9               |
|       | 81.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 63.5               |
|       | 82.00 | 4         | 6.3     | 6.3           | 69.8               |
|       | 83.00 | 4         | 6.3     | 6.3           | 76.2               |
|       | 87.00 | 5         | 7.9     | 7.9           | 84.1               |
|       | 88.00 | 7         | 11.1    | 11.1          | 95.2               |
|       | 89.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 100.0              |
| Total | 63    | 100.0     | 100.0   |               |                    |

## Frequencies

|                |         | Statistics |           |
|----------------|---------|------------|-----------|
|                |         | Pre-Test   | Post-Test |
| N              | Valid   | 63         | 63        |
|                | Missing | 0          | 0         |
| Mean           |         | 59.8095    | 78.8095   |
| Median         |         | 66.0000    | 80.0000   |
| Std. Deviation |         | 14.22725   | 8.62266   |
| Minimum        |         | 22.00      | 45.00     |
| Maximum        |         | 78.00      | 89.00     |
| Sum            |         | 3768.00    | 4965.00   |

## Frequency Table

|       |       | Pre-Test  |         |               | Cumulative |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|------------|
|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Percent    |
| Valid | 22.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 1.6        |
|       | 24.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 3.2        |
|       | 26.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 4.8        |
|       | 30.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 6.3        |
|       | 32.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 7.9        |
|       | 36.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 9.5        |
|       | 40.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 11.1       |
|       | 42.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 12.7       |
|       | 44.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 17.5       |
|       | 46.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 20.6       |
|       | 48.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 23.8       |
|       | 50.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 25.4       |
|       | 52.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 27.0       |
|       | 54.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 30.2       |
|       | 56.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 33.3       |
|       | 58.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 38.1       |
|       | 60.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 39.7       |
|       | 62.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 42.9       |

|       |    |       |       |       |
|-------|----|-------|-------|-------|
| 64.00 | 1  | 1.6   | 1.6   | 44.4  |
| 66.00 | 7  | 11.1  | 11.1  | 55.6  |
| 68.00 | 9  | 14.3  | 14.3  | 69.8  |
| 70.00 | 5  | 7.9   | 7.9   | 77.8  |
| 72.00 | 9  | 14.3  | 14.3  | 92.1  |
| 74.00 | 2  | 3.2   | 3.2   | 95.2  |
| 76.00 | 1  | 1.6   | 1.6   | 96.8  |
| 78.00 | 2  | 3.2   | 3.2   | 100.0 |
| Total | 63 | 100.0 | 100.0 |       |

|       |       | Post-Test |         |               | Cumulative |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|------------|
|       |       | Frequency | Percent | Valid Percent | Percent    |
| Valid | 45.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 1.6        |
|       | 56.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 3.2        |
|       | 57.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 4.8        |
|       | 58.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 6.3        |
|       | 66.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 7.9        |
|       | 67.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 11.1       |
|       | 68.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 12.7       |
|       | 72.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 14.3       |
|       | 75.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 19.0       |
|       | 76.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 20.6       |
|       | 77.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 22.2       |
|       | 78.00 | 13        | 20.6    | 20.6          | 42.9       |
|       | 79.00 | 2         | 3.2     | 3.2           | 46.0       |
|       | 80.00 | 10        | 15.9    | 15.9          | 61.9       |
|       | 81.00 | 1         | 1.6     | 1.6           | 63.5       |
|       | 82.00 | 4         | 6.3     | 6.3           | 69.8       |
|       | 83.00 | 4         | 6.3     | 6.3           | 76.2       |
|       | 87.00 | 5         | 7.9     | 7.9           | 84.1       |
|       | 88.00 | 7         | 11.1    | 11.1          | 95.2       |
|       | 89.00 | 3         | 4.8     | 4.8           | 100.0      |
| Total | 63    | 100.0     | 100.0   |               |            |



## Oneway

### Descriptives

Kognitif

|           | N   | Mean    | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval for Mean |             | Minimum | Maximum |
|-----------|-----|---------|----------------|------------|----------------------------------|-------------|---------|---------|
|           |     |         |                |            | Lower Bound                      | Upper Bound |         |         |
| Pre-Test  | 63  | 59.8095 | 14.22725       | 1.79247    | 56.2264                          | 63.3926     | 22.00   | 78.00   |
| Post-Test | 63  | 78.8095 | 8.62266        | 1.08635    | 76.6379                          | 80.9811     | 45.00   | 89.00   |
| Total     | 126 | 69.3095 | 15.10786       | 1.34592    | 66.6458                          | 71.9733     | 22.00   | 89.00   |

### Test of Homogeneity of Variances

Kognitif

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 21.197           | 1   | 124 | .064 |

### ANOVA

Kognitif

|                | Sum of Squares | df  | Mean Square | F      | Sig. |
|----------------|----------------|-----|-------------|--------|------|
| Between Groups | 11371.500      | 1   | 11371.500   | 82.174 | .000 |
| Within Groups  | 17159.429      | 124 | 138.382     |        |      |
| Total          | 28530.929      | 125 |             |        |      |