

Penerapan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Tiktok terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Permainan Bolavoli Kelas XI SMAN 1 Widodaren

Vinka Rachmalia Kusuma Sarifudin¹, Vega Candra Dinata²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: vinkarachmalia.20065@mha.unesa.ac.id

Abstrak

Hasil belajar merupakan sebuah komponen yang cukup penting dalam sebuah proses pembelajaran. Terdapat masalah-masalah dalam pembelajaran PJOK yang cukup darurat sehingga berpotensi berpengaruh terhadap prestasi belajar. Rendahnya kemampuan *passing* bawah pada permainan bolavoli peserta didik bisa dilihat ketika siswa melakukan *passing* tidak sampai kepada *setter* dan kurang baik kepada kawan sehingga hasil *passing* bawah dan *passing* atas belum maksimal. Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam hasil belajar. Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini, yakni untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran berupa video TikTok dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran TikTok. Hasil dari penelitian ini adalah adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran berbasis TikTok. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang dialami siswa, diantaranya adalah keterampilan kelompok kontrol sebesar 0,30% sedangkan kelompok eksperimen sebesar 1,37% dan tes pengetahuan kelompok kontrol sebesar 5,3% sedangkan kelompok eksperimen sebesar 38,9%.

Kata kunci: *TikTok, PJOK, BolaVoli*

Abstract

Learning outcomes are a quite important component in a learning process. There are problems in learning PJOK that are quite urgent and have the potential to affect learning achievement. The low passing ability in students' volleyball games can be seen when students pass not reaching the setter and are not good enough to their friends so that the results of lower passing and upper passing are not optimal. This research is an effort to solve problems that occur in PJOK learning, especially in learning outcomes. There are two objectives in this research, namely to find out the increase in student learning outcomes after being given learning media in the form of TikTok videos and to find out how much student learning outcomes have increased after being given TikTok learning media. The results of this research are differences in student learning outcomes after being given TikTok-based learning media. Apart from that, there was an increase in learning outcomes experienced by students, including the control group's skills by 0.30% while the experimental group's was 1.37% and the control group's knowledge test was 5.3% while the experimental group's was 38.9%.

Keywords : *TikTok, PJOK, Vollyball*

PENDAHULUAN

Peran penting dalam membentuk generasi muda penerus bangsa adalah pendidikan. Pendidikan adalah kebutuhan penting bagi setiap orang untuk menjamin keberlangsungan hidup mereka sekarang dan di masa depan, pendidikan harus dapat memenuhi kebutuhan semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Pendidikan juga dapat meningkatkan karakter seseorang yang akan memungkinkan pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah untuk membangun manusia yang sempurna yang selaras dengan alam dan masyarakat, yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan memberikan pengaruh baik bagi dirinya maupun

lingkungannya dimasa yang akan datang. Pendidikan adalah unsur sadar dan terencana untuk mengembangkan kepribadian secara bertanggung jawab agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Ibrahim et al., 2022). Dapat disimpulkan pendidikan adalah hal penting bagi manusia untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Pendidikan diperoleh dari berbagai sumber, seperti keluarga, guru di sekolah, teman, dan media. Salah satu pembelajaran yang didapatkan hampir setiap jenjang pendidikan dasar adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Tos et al., 2021). PJOK merupakan bagian penting dari pendidikan karena bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, pemikiran kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas, tindakan moral, pola hidup sehat, dan keterampilan gerak (Arman, 2014). Proses pendidikan yang menggunakan olahraga dan aktivitas fisik dapat meningkatkan fisik, psikologis dan emosional kepada siswa secara keseluruhan (Ibrahim et al., 2022). PJOK juga dapat didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk mengubah perkembangan motorik dan keterampilan gerak dasar siswa serta membuat mereka mengendalikan gerakan mereka dengan benar. Serta membantu mereka meningkatkan kualitas hidup dan pola hidup (Giri et al., 2021). Menurut Doni et al (2020) Sebagai guru PJOK harus mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, permainan dan olahraga, serta nilai-nilai olahragawan, kejujuran, kerja sama dan membiasakan perilaku yang baik di masyarakat. Pengembangan pengetahuan, penalaran, dan emosional, adalah tujuan pembelajaran PJOK. Salah satu pembelajaran PJOK yang diajarkan pada hampir setiap jenjang pendidikan dasar adalah permainan bola voli.

Permainan bolavoli dapat diajarkan melalui beberapa keterampilan dasar seperti *service*, *smash*, *passing*. *Passing* terbagi menjadi dua jenis yaitu *passing* atas dan *passing* bawah. Kedua teknik *passing* tersebut merupakan keterampilan penting dalam permainan bolavoli. *Passing* bertujuan untuk menerima bola servis atau smash dari lawan, menurut hasil wawancara oleh guru PJOK Bapak M. Ridwan, S.Pd, Gr di SMAN 1 Widodaren kelas 11 ada beberapa peserta didik kesulitan untuk melakukan keterampilan gerak dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli. Rendahnya kemampuan *passing* bawah pada permainan bolavoli peserta didik bisa dilihat ketika siswa melakukan *passing* tidak sampai kepada *setter* dan kurang baik kepada kawan sehingga hasil *passing* bawah dan *passing* atas belum maksimal (Hidayat & Rifki, 2020).

Dalam rangka upaya peningkatan kemampuan peserta didik, salah satu cara agar seorang guru membangun komunikasi dan interaksi yang baik adalah dengan memanfaatkan media. Dengan ini, diharapkan siswa akan tertarik dengan materi pelajaran tentang topik bahasan karena dilengkapi dengan media audio visual yang menggunakan video (Driptiano & Indahwati, 2018). Pada era globalisasi saat ini, teknologi berkembang sangat pesat. Dengan teknologi digital peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang luas, cepat, dan mudah. Perubahan pendidikan ini membutuhkan kemampuan guru untuk memadukan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran PJOK (Ulya & Dinata, 2023).

Memanfaatkan media adalah salah satu cara seorang guru dapat membangun komunikasi dan interaksi yang baik. Dengan kata lain, materi yang disampaikan harus diterima dan dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Media berperan penting dalam menciptakan komunikasi dan interaksi. Menurut Arsyad (2011) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Cahyono (2016) media sosial adalah jenis media online dimana orang dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten. Contohnya meliputi blog, jaringan sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Terdapat banyak platform media sosial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, seperti instagram, youtube, dan TikTok, yang menjadi sangat populer di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir (Bahri et al., 2022). TikTok merupakan sebuah platform media sosial yang memungkinkan penggunaanya membuat video 15 detik dan 3 menit dengan fitur kreatif seperti musik, stiker filter, pembuatan video edukasi, pembuatan video pembelajaran, dan lainnya (Rahardaya & Irwansyah, 2021). Salah satu inovasi baru yang dikembangkan dalam aplikasi

TikTok adalah video yang dimasukkan kedalamnya untuk membantu siswa belajar tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan beberapa masalah sehingga peneliti akan melakukan penelitian terhadap siswa kelas XI di SMAN 1 Widodaren kabupaten Ngawi masih banyak yang belum mampu melakukan *passing* bawah permainan bolavoli dengan baik dan benar sehingga belum memenuhi nilai standar KKM sekolah yaitu 80. Peserta didik masih kurang memahami gerakan *passing* bawah permainan bolavoli, masih ada diantara peserta didik yang kurang memahami koordinasi gerakan *passing* bawah permainan bolavoli, dan penerapan metode yang masih kurang tepat dalam pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli. Maka dari itu peneliti ingin meneliti tentang pengaruh penerapan metode *audio visual* media aplikasi TikTok untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli di SMAN 1 Widodaren. Dengan harapan peserta didik dapat lebih mudah dan tertarik untuk mempelajari *passing* bawah bolavoli sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Dalam penelitian ini memiliki dua tujuan, yakni untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual berbasis TikTok terhadap hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli peserta didik kelas XI SMAN 1 Widodaren. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli siswa kelas XI SMAN 1 Widodaren. Dengan demikian, penelitian ini berfokus untuk mengkaji media pembelajaran berbasis TikTok terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli siswa.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) memiliki pengertian yang sangat luas, sehingga jika diberikan penjelasan akan ada banyak definisi yang berbeda. PJOK mata pelajaran wajib diajarkan di seluruh sekolah yang ada di Indonesia, seperti yang tercantum dalam Pasal 37 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Ibrahim et al., 2022). PJOK juga dapat didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang membantu siswa mengatur gerakan mereka untuk meningkatkan kualitas hidup dan pola hidup peserta didik, serta mengubah perkembangan motorik dasar dan kemampuan gerak dasar siswa (Saputro, 2021). Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka PJOK merupakan suatu pendidikan yang mengajarkan ilmu kesehatan untuk mengembangkan potensi yang ada didalam diri peserta didik.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah jenis pendidikan yang berfokus pada gerak dan penghayatan fisik, dan juga dikatakan bahwa guru PJOK berusaha mencapai tujuannya untuk mengajarkan dan memajukan aktivitas olahraga. Isi dari aspek pendidikan PJOK ditentukan oleh intensi-intensi pendidikan atau tujuan pendidikan yang digunakan oleh guru PJOK. Menurut Nur (2018) Sesuai dengan berbagai modalitas dari hubungan manusia dengan dunianya, dengan objek, dengan orang lain, dan dengan diri sendiri maka tujuan yang dapat diraih adalah sebagai berikut, pembentukan gerak, pembentukan sosial, pertumbuhan badan.

adapun capaian pembelajaran yang dimuat dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah pada fase F. Pada akhir fase F, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan merancang dengan mengikuti beragam pola yang ada dan mempraktikkan berbagai aktivitas penerapan keterampilan gerak (*motor skills*) dilandasi dengan pengetahuan yang benar, merancang dengan mengikuti beragam pola yang ada dan mempraktikkan program latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related health*) dan pengukurannya, pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku mengambil peran sebagai pemimpin kelompok kecil dengan menjunjung tinggi moral dan etika dalam menerapkan nilai-nilai aktivitas jasmani.

Belajar gerak lebih menekankan pada penguasaan yang dimiliki seseorang. Gerak merupakan suatu yang sangat penting bagi manusia. Perkembangan gerak menggambarkan fungsi persepsi senso-motorik, kecerdasan dan emosi psikologis. Subdisiplin yang disebut perilaku gerak berfokus pada prinsip-prinsip perilaku gerak manusia. Menurut Program (Program Studi Fisioterapi FK Universitas Udayana, 2016) perilaku gerak dibagi menjadi tiga bagian yaitu, Teori gerak (*motor control*), Belajar gerak(*motor learning*), Perkembangan gerak(*motor development*). Perilaku manusia didasarkan pada gerak, dimana perilaku manusia adalah sistem yang kompleks yang terdiri dari perubahan yang terus menerus dalam bidang kognitif, afektif, motorik, dan fisik.

Program pendidikan guru ditantang untuk mengimbangi momentum pertumbuhan terkait inovasi teknologi di sekolah. Menurut Setyawan, (2017) dalam dunia pendidikan, istilah "teknologi"

dan “belajar” sangat terikat satu sama lain. Dalam hal teori belajar mencakup pelaksanaan dan sistem, sedangkan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai sistem yang digunakan untuk kemampuan guru dan peserta didik. 1). Teknologi pendidikan merupakan suatu mata pelajaran (bidang studi), 2). Digitalisasi pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran, menyelesaikan masalah, dan membantu guru menjelaskan pelajaran, 3). Teknologi pendidikan dan pembelajaran dilihat dari sistem (pendekatan teknologi multimedia/komprehensif daripada pendekatan parsial), 4). Dalam pendidikan, digitalisasi dapat mencakup pengembangan, penggunaan, dan penilaian dampak dari proses belajar, 5). Teknologi pendidikan mencakup teknologi dalam pengertian yang paling luas, termasuk teknologi fisik (*hard technology*) dan teknologi lunak (*soft technology*), 6). Teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang mencakup orang, prosedur, konsep, alat, dan organisasi untuk menganalisis tantangan dan menemukan solusi. Media digital dan teknologi yang sedang berkembang saat ini dapat menawarkan opsi pembelajaran alternatif bagi siswa (Widianto, 2021).

Menurut Wyant & Baek, (2019) bahwa calon guru melihat pengalaman pembelajaran langsung sebagai mekanisme perubahan yang bermanfaat untuk penggunaan teknologi. Keyakinan, pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri calon guru dipengaruhi oleh pengalaman langsung, seperti merencanakan dan menyampaikan pelajaran berbasis teknologi. Berfokus pada realitas penggunaan teknologi dalam pendidikan jasmani dapat membantu calon guru mengubah cara mereka mengajar, mencoba membuat pembelajaran yang kaya dengan teknologi yang dapat diterapkan selama mengajar peserta didik atau fase selanjutnya. Krause et al., (2017) mengatakan jika guru memiliki kesempatan untuk mengintegrasikan teknologi di lapangan, mereka akan memiliki pengalaman pengembangan TPACK yang lebih baik.

Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah proses belajar dan mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut (Mustakim, 2020) hasil belajar adalah apa yang dilakukan siswa berdasarkan penilaian tertentu yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Perlu diketahui bahwa pembelajaran yang sukses membutuhkan lebih dari hanya mempelajari teori ilmu pengetahuan melainkan terdapat penugasan dalam keterampilan. Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah faktor fisik dan mental yang alami. Namun faktor ekstrinsik yang dapat berdampak seperti guru, dan lingkungan pendidikan.

Media pembelajaran *audio visual* merupakan teknologi yang menampilkan sesuatu melalui unsur suara dan gambar. Media pembelajaran *audio visual* adalah media yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena melibatkan penglihatan dan pendengaran secara langsung. Dengan demikian, *audio visual* sangat efektif untuk menyampaikan materi dalam pelajaran. Menurut Aryan (2020) Media pembelajaran terbagi atas tiga jenis yaitu, media *audio visual* murni, media *audio visual* tidak murni, media *audio visual sound slide*.

Tik-tok adalah salah satu dari banyak aplikasi atau *platform* media sosial saat ini yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Rizal (2020) menyebut beberapa aplikasi video yang populer pada saat ini yaitu Youtube, Instagram, Twitter, dan TikTok. Media pembelajaran *audio visual* dapat bermanfaat jika digunakan dengan tepat dalam pembelajaran. Menurut Nurfadhillah et al. (2021) ada tiga tata cara penggunaan media pembelajaran *audio visual*, diantaranya adalah memberikan penugasan video, menyajikan materi berupa video, memberikan materi berupa video sebelum pembelajaran sebagai bentuk persiapan pembelajaran.

Media sosial TikTok merupakan media yang berupa *audio visual*, media yang dapat dilihat dan didengar. fakta bahwa lebih dari 700 juta orang telah mengunduh aplikasi TikTok di tahun 2019, dan jumlah ini terus meningkat hingga akhir mei 2020 (Sukamto et al., 2021) Tiktok juga merupakan salah satu *platform* media sosial yang memungkinkan penggunaannya membuat video pendek berdurasi tiga menit atau lebih dengan fitur musik, filter, dan fitur lainnya. TikTok memungkinkan penggunaannya untuk menjadi pembuat konten melalui aplikasi yang mudah digunakan, yang membuatnya lebih menarik dibandingkan pesaingnya seperti, fitur, music, filter, stiker dan efek video, voice changer.

Permainan bolavoli menjadi cabang olahraga permainan yang dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat hingga mendunia, hal ini dikarenakan bolavoli telah banyak dipertandingkan (Pratiwi et

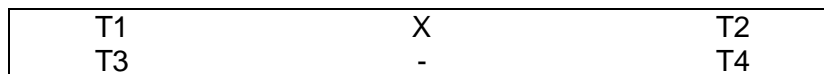
al., 2021). Menurut Rizal Abrian & Nasuka (2021) Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga prestasi yang lahir dari olahraga rekreasi. Olahraga bolavoli lahir di Inggris pada abad 18 serta populer pada abad 19, bolavoli adalah permainan yang dimainkan dua belas orang, masing-masing tim terdiri dari enam pemain dan dimainkan menggunakan satu bola.

Permainan bolavoli berlangsung 3 sampai 5 set. Jika suatu tim memenangkan 3 set secara berurutan, maka langsung keluar sebagai pemenang. Namun jika skorimbang 2-2, maka permainan dilanjutkan hingga 5 set. Satu set dimenangkan oleh tim yang mencapai point 25 dahulu. Jika dalam satu setimbang dengan point 24-24, maka pemenang ditentukan bukan siapa yang mencapai point 25 dulu, melainkan tim mana yang unggul dua poin lebih dulu. Permainan bolavoli merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing beranggotakan enam orang, yang saling berhadapan di atas lapangan pesegi. (PBVSI, 2021).

Passing adalah mengoper bola kepada teman dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu. *Passing* bawah merupakan gerak spesifik dalam olahraga permainan bolavoli. *Passing* bawah merupakan gerak spesifik yang sangat penting dalam permainan bolavoli dikarenakan *passing* bawah dapat digunakan untuk bertahan atau menerima serangan yang dilakukan tim lawan kepada kita, *passing* bawah juga dapat dimulai untuk melakukan serangan kepada tim lawan (Kirom, 2017). Secara khusus gerak spesifik *passing* bawah adalah gerak dasar menerima bola dalam permainan bolavoli dengan menggunakan dua lengan tangan dengan posisi bola lebih rendah dari dada, dengan tujuan menerima bola dari hasil servis lawan untuk kemudian mengoper bola dengan teman seregu untuk dimainkan lagi, sehingga perlu hasil *passing* bawah yang tepat, dan tidak menyusahkan teman seregu (Bayo, 2019).

METODE

Pada penelitian ini, menggunakan jenis penelitian *true experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group pretest-posttest design*.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah yang ada di kabupaten Ngawi, yakni SMAN 1 Widodaren. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Populasi penelitian ini yakni seluruh kelas XI SMAN 1 Widodaren, dan sampel yang digunakan adalah kelas X1-E sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI D sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi penilaian keterampilan *passing* bawah bola voli, dan soal untuk penilaian pengetahuan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji Statistik deskriptif, Uji Normalitas, Uji T (*Paired Sample T-test*), dan Uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah data penelitian dengan menggunakan program IMB SPSS 25. Jika data berdistribusi normal akan melalui uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T (*independent*).

Uji Statistik Deskriptif

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	Deskriptif Statistik				
	N	Min	Max	Mean	Std. deviasi
<i>Pre-test</i> Pengetahuan Kel. E	35	45	85	62,71	10,243
<i>Pre-test</i> Keterampilan Kel. E	35	3	16	10,63	2,798
<i>Post-test</i> Pengetahuan Kel. E	35	60	95	77,57	8,258
<i>Post-test</i> Keterampilan Kel. E	35	5	16	11,86	2,680
<i>Pre-test</i> Pengetahuan Kel. K	35	25	85	11,90	141,723
<i>Pre-test</i> Keterampilan Kel. K	35	3	14	9,11	2,774

Post-Test Pengetahuan Kel. K	35	35	90	59,29	184,034
Post-test Keterampilan Kel. K	35	4	15	9,40	2,799
Valid N (listwise)	35				

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

Statistik	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Kelas D (K)	Kelas D (P)	Kelas E (K)	Kelas E (P)
Pre-test	0,631	0,234	0,337	0,253
Post-test	0,412	0,327	0,128	0,100
Keterangan	Normal	Normal	Normal	Normal

Uji T-Test sample sejenis

Tabel 3. Uji T-Test Sample Sejenis

Kelompok	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Eksperimen (Pre-Post) Keterampilan	0,000	Signifikan
Eksperimen (Pre-Post) Pengetahuan	0,000	Signifikan
Kontrol (Pre-Post) Keterampilan	0,160	Tidak Signifikan
Kontrol (Pre-Post) Pengetahuan	0,090	Tidak Signifikan

Hasil Uji T Sampel Beda

Tabel 4. Uji T Sampel Beda

Aspek		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
		Sig.	Sig. (2-tailed)
Nilai Posttest Keterampilan	<i>Equal variances assumed</i>	0,990	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>		0,000
Nilai Posttest Pengetahuan	<i>Equal variances assumed</i>	0,010	0,000
	<i>Equal variances not assumed</i>		0,000

Data yang diperoleh dari dua kelas tersebut masing-masing dilakukan uji deskriptif dan normalisasi. Hasil Uji Normalitas menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal sehingga akan dilanjutkan menggunakan uji parametrik yaitu uji beda sampel sejenis (*paired sample t test*) dan sampel berbeda (*independent sample t test*). Pada tabel 4.1 deskripsi data ditunjukkan bahwa adanya perbedaan *mean* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil belajar *passing* bawah bolavoli. Pada penilaian keterampilan Kelompok kontrol memiliki selisih *mean* 0,29, sedangkan kelompok eksperimen memiliki selisih *mean* 1,23 dan pada penilaian pengetahuan kelompok kontrol memiliki selisih *mean* 47,39, sedangkan kelompok eksperimen memiliki selisih *mean* 14,86.

Hasil uji dari sampel berbeda, mendapatkan Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil dari uji sampel sejenis, kelompok eksperimen menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan, namun pada kelompok kontrol ditunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *passing* bawah permainan bolavoli. Hasil uji dari sampel

berbeda mendapatkan kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen baik pada keterampilan dan pengetahuan.

Untuk mengetahui besar peningkatan pada kelompok eksperimen maka akan dilakukan perhitungan menggunakan N-Gain, sehingga dapat menjawab rumusan masalah pada nomor dua yaitu seberapa besar peningkatan penerapan media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok terhadap hasil belajar passing bawah permainan bolavoli kelas XI SMAN 1 Widodaren. Menurut hasil perhitungan N-Gain peningkatan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli peserta didik pada tes keterampilan kelompok kontrol sebesar 0,30% dan pada tes pengetahuan sebesar 5,3%, sedangkan tes keterampilan kelompok eksperimen sebesar 1,37% dan pada tes pengetahuan sebesar 38,9%. Peserta didik sangat antusias pada saat dilakukannya *posttest* serta mereka ingin memiliki jumlah nilai yang lebih banyak daripada saat dilakukannya *pretest*, sehingga banyak peserta didik yang mengalami peningkatan. Tidak hanya itu, aplikasi TikTok merupakan aplikasi yang mudah di akses serta ramai digunakan, sehingga para peserta didik bisa dengan mudah mengakses video pembelajaran yang telah diunggah di aplikasi tersebut. Berdasarkan hal itu menyebabkan hasil belajar kelompok eksperimen dapat meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis TikTok dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ulya & Dinata, 2023) yang berjudul "Pengaruh Media TikTok terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola untuk Kelas X SMA Al Islam Krian". Pada penelitian tersebut terdapat *pretest* yang digunakan untuk mengetahui nilai awal siswa terhadap passing bawah permainan bolavoli sebelum diberikan *treatment* serta *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar pengetahuan dan keterampilan yang signifikan. Terdapat banyak cara untuk menggunakan media pembelajaran berbasis TikTok agar penggunaannya dapat meningkatkan pembelajaran. Terdapat faktor faktor yang mempengaruhi peningkatan pembelajaran berbasis TikTok, diantaranya adalah kesesuaian dengan materi dan cara penggunaan. Media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok merupakan media yang menampilkan video singkat mengenai materi pembelajaran, media ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK yang mengandung unsur gerak.

Berdasarkan semua data yang diperoleh dan diolah menggunakan SPSS 26 dapat dikatakan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran audio visual berbasis TikTok dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang disertai pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya pengaruh penerapan media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok terhadap hasil belajar *passing* bawah pada permainan bolavoli kelas XI di SMAN 1 Widodaren.
2. Besarnya peningkatan penerapan media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok terhadap peningkatan *passing* bawah bolavoli peserta didik pada tes keterampilan kelompok kontrol sebesar 0,30% sedangkan kelompok eksperimen sebesar 1,37% dan tes pengetahuan kelompok kontrol sebesar 5,3% sedangkan kelompok eksperimen sebesar 38,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayo, Y. (2019). *Pengembangan Model Latihan Sirkuit Passing Bawah T-Desain (SPBT-DESAIN) Bolavoli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Tingkat Sekolah Menengah*. 3(2).
- Driptiano, A., & Indahwati, N. (2018). Penerapan Pembelajaran AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli Sebagai Optimalisasi Langkah Pembelajaran Dalam Pendekatan Saintifik (Studi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 231–235.
- Hidayat, F., & Rifki, M. (2020). *Pengaruh Latihan Drill Terhadap Peningkatan Kemampuan Passing Bawah Pemain Bolavoli*. 3(November), 805–811.

- Ibrahim, A., Atangana, A., & Djawa, B. (2022). Survei Sarana dan Prasarana PJOK di SMA Negeri Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(01), 183–189.
- Kirom, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Discoveri Learning dalam peningkatan Keterampilan Siswa Bermain Bolavoli Pada Matapelajaran PJOK di SMAN Blega Bangkalan. *Jurnal Buana Pendidikan*, 24.
- Mustakim. (2020). Teori Hasil Belajar. *Pgri*, 1–23.
- PBVSI, P. (2021). *Peraturan resmi bolavoli 2021-2024*.
- Program Studi Fisioterapi FK Universitas Udayana. (2016). *Ilmu Perkembangan Gerak (Ipg)*.
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Saputro. (2021). *Survei Sarana dan Prasarana di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan lore Selatan Kabupaten Poso*.
- Sukamto, M., Putri, W. S. K., & Aliriad, H. (2021). SURVEI MINAT PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN VIRTUAL PENDIDIKAN JASMANI DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL. *CITIUS: Jurnal Pendidikan*
- Ulya, B. M. S., & Dinata, V. C. (2023). *Pengaruh Media TikTok Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Untuk Kelas X SMA al islam Krian*. 11.