

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Belajar

Belajar pada dasarnya selalu terintegrasi dengan kehidupan manusia. proses belajar yang di alami manusia ataupun yang lain pada dasarnya adalah untuk mempertahankan hidupnya. Dalam arti bahwa tanpa belajar dengan baik hidup manusia akan terancam. Menurut Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie, adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses *conditioning* yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon (tanggapan, reaksi).¹

Belajar juga sering di bataskan sebagai upaya mengadakan perubahan pada diri seseorang yang berupa tambahan pengetahuan seseorang maupun keterampilan.

Hitzman dalam bukunya *The Psychology of learning and memory* berpendapat belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh

¹ Muhibin Syah, Psikologi Pendidikan Dan Pendekatan Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1995) , hal. 89.

pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut².

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa di sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, dirumah, dan ditempat lainnya. Belajar merupakan masalah setiap orang, sehingga tidak mengherankan bila belajar merupakan istilah yang tidak asing lagi bagi kita.

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat nanti.³ Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Peranan siswa dalam proses belajar ini adalah suatu proses yang dialami siswa disekolah dalam mencari atau menambah pengetahuan, pengalaman dan sikap.

² Muhibin Syah, Psikologi Pendidikan Dan Pendekatan Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 1995) , hal. 89.

³ Eveline Siregar & Hartini Nara, Teori Belajar Dan Pembelajaran. (Jakarta:2010, hal. 1

W.s. Winkel mengemukakan:

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau fisiknya yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan, pengetahuan, pemahaman keterampilan dan nilai sikap. Perubahan ini bersifat secara relatif, konstan dan berbekas⁴.

Kesan yang tertinggal pada siswa setelah melakukan proses belajar adalah bahwa apa yang dipelajari disekolah tidak akan terlupakan walaupun dalam perjalanan waktu selanjutnya biasa terjadi perubahan sikap, keterampilan maupun pemahamannya.

Supandi, mengemukakan tentang pengertian belajar sebagai berikut:

1. Belajar mengandung perubahan.
2. Bahwa perubahan itu pada prilaku sesorng dan bertahan lama.
3. Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).⁵

⁴ W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran. (Jakarta: PT. Grasindo, 1991), hal 53.

⁵ Supandi. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan (Jakarta:Depdikbud, Ditjen Penddikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992), hal.4

Lebih lanjut lagi tentang belajar, seperti dikemukakan bigge yang dikutip oleh supandi, belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau warisan keturunan.⁶

Berdasarkan kajian beberapa teori diatas, pada hakikatnya belajar yang dilakukan oleh siswa adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri siswa yang dilakukan secara sengaja disekolah, berdasarkan kondisi belajar yang tercipta dan adanya rangsangan-rangsangan dari tuntutan pelajaran serta adanya tuntutan perubahan dalam hal pengetahuan, sikap, mental, keterampilan dan pengalaman.

2. Hakikat Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁷ Hasil belajar yang telah dicapai dapat diukur menggunakan tes hasil belajar seperti yang dijelaskan Ngalim Purwanto bahwa “hasil belajar” adalah prestasi belajar/nilai yang diperoleh dari tes yang digunakan guru kepada siswa dalam waktu

⁶ Supandi. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan (Jakarta:Depdikbud, Ditjen Pemdikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992, hal.4)

⁷ Nana Sudjana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung: PT, Remaja Rosda Karya. 2001), hal. 22

tertentu.⁸ Hasil belajar tersebut digunakan sebagai petunjuk seberapa jauh materi suatu pelajaran dapat dikuasai oleh siswa dengan adanya penilaian tersebut maka diketahui apakah seluruh usaha proses belajar mengajar sudah mencapai tujuan yang diharapkan.

Seperti pendapat yang diutarakan oleh Mudjiono dalam buku belajar dan pembelajaran bahwa hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan dan pengukuran hasil belajar⁹. Penilaian tersebut didapat dari proses penugasan, ujian tengah semester, ujian akhir semester dan praktik serta nilai pengamatan perilaku peserta didik dalam bentuk raport.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap tujuan pembelajaran yang biasanya dibedakan menjadi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diharapkan lebih mengarah pada hasil belajar psikomotor mengingat penelitian ini berkaitan dengan pendidikan jasmani.

⁸ Ngalim Purwanto. Prinsip & teknik Evaluasi Pengajaran. (Jakarta: Rosdakarya. 2000), hal.33

⁹ Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal.200

Oleh karena itu, hasil belajar apat diamati dan diukur dari tindakan seseorang yang merupakan wujud dari kemampuannya dalam menyerap sejumlah informasi dan pengetahuan dalam proses belajar.

3. Hakikat Media Audiovisual (Video)

a. Hakikat Media

Media berasal dari bahas latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berati perantara atau pengantar., Association For Educational Communications And Technology (AECT) 1977.¹⁰, yaitu organisasi yang bergerak dalam bidang teknologi komunikasi dan pendidikan. Mendefinisikan, media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi . menurutnya berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dapat dikategorikan sebagai media. Dalam belajar diperlukan media untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang ingin disampaikan.

¹⁰ Ahmad Rohani, Media instruksional edukatif, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 2

Donald P. Ely & Vernom S. Gerlach¹¹ menyatakan media ada dua bagian, yaitu sempit dan luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: foto alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Banyak hal disekitar siswa yang yang dapat dijadikan media dalam proses belajar.

Briggs (1970)¹² berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Berbeda dengan pendapat diatas yang mengemukakan media yang berupa segala hal yang ada disekitar, briggs berpendapat bahwa media lebih berbentuk suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan. Pendapat tersebut menimbulkan gambaran bahwa media adalah berbentuk benda nyata yang memang dibuat untuk belajar.

¹¹ Ahmad Rohani, Media Instruksional Edukatif . (Jakarta: Rineka Cipta 1997), hal.2

¹²Ahmad Rohani, Ibid, hal. 2

Dari berbagai uraian diatas dapat diketahui bahwa media merupakan segala suatu yang menjadi perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Pesan tersebut dapat berupa ide, gagasan, ataupun pendapat.

Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya tidak bermaksud mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam hal ini guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dari pesan-pesan dalam materi yang disajikan melalui media.

b. Pengertian Media Audio Visual (Video)

Media audio visual (video) merupakan salah satu jenis media, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak semakin lama semakin populer dalam masyarakat.

Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita) dan biasa bersifat informatif, edukatif, dan instruksional. Menurut Briggs (1970) memberikan pengertian tentang media video adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang sesuai dengan pembelajaran.¹³

Media audiovisual (video) merupakan suatu sistem yang didalam penggunaannya sebagai peralatan pemutar ulang (*playback*) dari suatu program (rekaman), terdiri dari video, tape *recorder*, video kaset (*Video cassette recorder*) dan layar monitor. VTR mempunyai banyak jenis baik mengenai sistem *scan*, ukuran pita yangt dipergunakan maupun kemasan daari pita itu sendiri. Digunakan untuk keperluan *bradcast* ataupun pendidikan.¹⁴

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual (video) merupakan media yang menyajikan materi yang berbentuk gambar disertai dengan suara, selain itu media audio visual (video) merupakan unsur pembawa hiburan bagi siswa sehingga dapat menarik perhatian dalam belajar.

¹³ Ahmad Rohani, Ibid, hal. 2

¹⁴ Arief S. Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), hal. 287

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Arief S. Sadiman et al kelebihan media pembelajaran video adalah:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diulang berkali-kali.
5. Ruangan tidak perlu digelapkan saat menyajikan
6. Keras lemah suara yang ada dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
7. Gambar proyeksi bisa dibekukan untuk diamati dengan seksama, sehingga guru bisa mengatur dimana ia akan menghentikan gerakan gambar tersebut.¹⁵

Kelebihan yang telah disebutkan diatas dapat direalisasikan dengan peran aktif guru dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif.

¹⁵ Arief S.Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan & Pemanfaatannya (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal.74

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa dengan kelebihan yang ada dalam media audio visual (video) sebagai gambar bergerak dapat membantu daya tarik siswa dengan gambar yang menampilkan keadaan realita yang menggunakan animasi. Sehingga dapat menambah keterampilan belajar.

Disamping mempunyai kelebihan, media audio visual (video) juga memiliki kelemahan yaitu:

1. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
2. Memerlukan peralatan yang mahal.¹⁶

Dengan melihat kelemahan dari media audio visual (video) tersebut, hendaknya dapat memberikan solusi yang tepat dalam mengatasinya proses pembelajaran yaitu dengan cara memodifikasi alat penggunaan media audio visual (video) seperti menggunakan komputer. Perlu diingat bahwa media audio visual (video) itu merupakan alat bantu atau sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁶ Arief S. Sadiman, Ibid. hal. 74

Jadi intinya komunikasi antara guru dan siswa merupakan elemen paling penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga umpan balik dari penggunaan media dapat tercapai.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video) memberi keuntungan kepada siswa melalui indera ganda yakni, indera pandang dan indera dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal ini. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya kurang dari 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh. 1986).¹⁷

4. Hakikat Permainan Bolavoli

Pada tahun 1895, William C Morgan, seorang direktur YMCA di Holyoke, Massachusetts, menemukan sebuah permainan bernama mintonette dalam usahanya memenuhi keinginan para pengusaha lokal yang menganggap permainan bola basket terlalu menghabiskan tenaga dan kurang menyenangkan.

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta PT. Raja Grasindo, 2006), hal. 9

Permainan ini cepat menarik perhatian karena hanya membutuhkan keterampilan dasar, mudah dikuasai dalam jangka waktu latihan yang singkat, dan dapat dilakukan oleh pemain dengan berbagai tingkat kebugaran. Permainan aslinya dahulu menggunakan bola terbuat dari karet bagian dalam bola basket. Peraturan awalnya membebaskan jumlah pemain dalam satu tim. Pada tahun 1896 nama permainan ini diubah oleh Alfred T. Halstead, yang setelah menyaksikan permainan ini, menganggap bahwa bolavoli lebih sesuai menjadi nama permainan ini mengingat ciri permainan ini yang dimainkan dengan melambungkan bola sebelum bola menyentuh tanah (*volleying*).¹⁸

Permainan ini sekarang dikenal tidak hanya sebagai olahraga yang memerlukan banyak tenaga, tetapi juga sebagai kegiatan untuk rekreasi. Saat ini, olahraga ini dimainkan oleh hampir seluruh Negara di dunia. Olahraga ini dapat dimainkan oleh beberapa pemain, dari yang berjumlah dua orang (voli pantai), sampai enam orang. Didalam permainan bolavoli terdapat beberapa teknik dasar : 1. servis, 2. *passing*, 3. umpan (*set-up*) 4. smash (*spike*) 5. bendungan (*block*). Permainan bolavoli di Indonesia dikenal sejak tahun 1928 pada jaman penjajahan Belanda.

¹⁸Barbara L. Viera, MS. Bonnie Jill Ferguson, Bola Voli Tingkat Pemula, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 1996), hal. 1.

Guru-guru pendidikan jasmani didatangkan dari negara Belanda untuk mengembangkan olahraga umumnya dan bolavoli khususnya. Perkembangan permainan bolavoli di Indonesia sangat pesat diseluruh lapisan masyarakat, sehingga timbul klub-klub di kota besar di Indonesia.

Dengan dasar itu maka di Jakarta pada tanggal 22 Januari 1955 didirikanlah organisasi persatuan bolavoli seluruh indonesia (PBVSI).¹⁹

5. Hakikat Passing Bawah

Passing bawah adalah mengambil dan mengoper bola (*passing*) atau memantulkan bola dengan salah satu atau kedua lengan (lengan bagian bawah) dari bawah. Pas bawah sering disebut juga *bugger*.

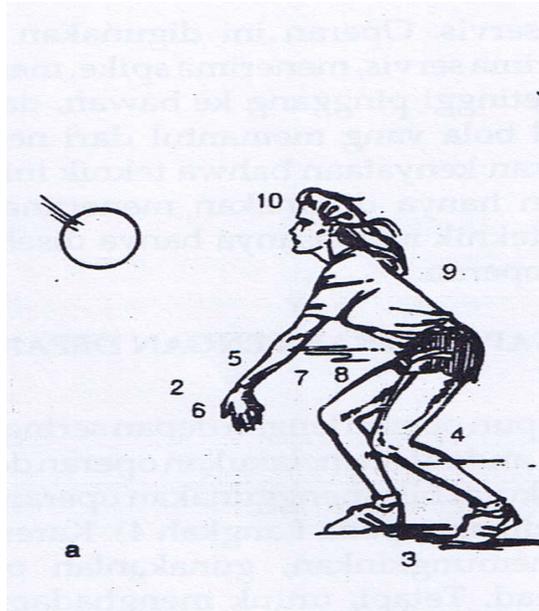
Pas (*passing*) bawah atau pengambilan dan mengoper bola dengan menggunakan satu atau kedua belah lengan dari bawah, biasanya dipergunakan oleh para pemain jika bola datangnya rendah. Baik untuk dioper kepada teman seregunya maupun untuk dikembalikan lagi ke lapangan lawan melewati atas jaring (net).

¹⁹Suharno HP. Dasar-dasar Permainan Bola Voli. (Yogyakarta:FPOK 1979), hal. 3.

Passing bawah mempunyai banyak model, akan tetapi dalam kesempatan ini hanya diperkenalkan satu model saja, yaitu dikenal dengan istilah *the dig* .²⁰ Cara melakukannya adalah kedua ibu jari- jari tangan yang satu menggenggam jari-jari tangan lainnya. Semua penerimaan bola dengan teknik ini sebaiknya bola disentuh persis di atas pergelangan tangan. Sikap lengan dan tangan diupayakan seluas mungkin. Sikap kaki dibuka lebar selebar bahu, dan salah satu kaki berada di depan.

²⁰Samsudin, Teori Dan Praktek Bola Voli, (Jakarta: 2008). hal. 87.

Tahapan persiapan gerak *passing* bawah bola voli sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Persiapan *Passing* Bawah Bola Voli

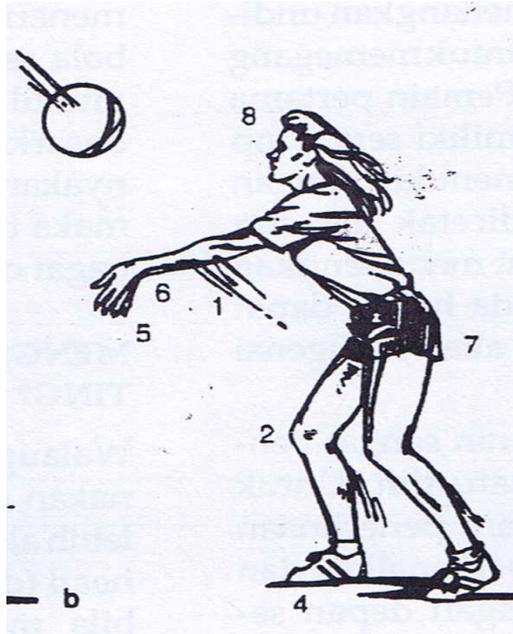
Sumber : Buku "Bola Voli Tingkat Pemula"

1. Tahap Persiapan:

- a. Bergerak ke arah datangnya bola dan atur posisi tubuh.
- b. Genggang jemari tangan.
- c. Kaki dalam posisi meregang dengan santai, bahu terbuka lebar.

- d. Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah.
- e. Bentuk landasan dengan lengan.
- f. Sikut terkunci.
- g. Lengan sejajar dengan paha.
- h. Pinggang lurus.
- i. Pandangan ke arah bola.

Tahapan pelaksanaan gerak *passing* bawah bola voli sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan Perkenaan *Passing* Bawah Bola Voli

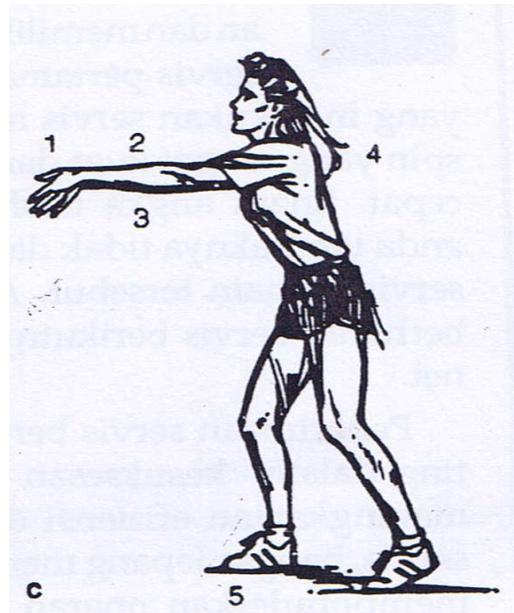
Sumber : Buku "Bola Voli Tingkat Pemula"

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Terima bola di depan badan.
- b. Kaki sedikit diulurkan.
- c. Berat badan dialihkan ke depan.

- d. Pukullah bola jauh dari badan
- e. Pinggul bergerak ke depan.
- f. Perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas di antara pergelangan tangan dan siku.

Tahapan gerak lanjutan gerak *passing* bawah bola voli sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Gerak Lanjutan *Passing* Bawah Bola Voli

Sumber : Buku "Bola Voli Tingkat Pemula"

3. Tahap Gerak Lanjutan

- a. Jari tangan tetap di gengam.
- b. Sikut tetap terkunci.
- c. Landasan mengikuti bola ke sasaran
- d. Pindahkan berat badan ke arah sasaran.
- e. Perhatikan bola bergerak ke arah sasaran.

6. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

Asal muasal penelitian tindakan yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin sekitar tahun 1946 digunakan sebagai penelitian sistematis untuk menjawab masalah sosial yang berkembang, simultan dan menjurus kepada terwujudnya suatu perbaikan sistem yang dilakukan dengan bentuk perbaikan terstruktur dengan melalui kajian perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan pengulangan perencanaan.

Penelitian tindakan memiliki langkah-langkah sistematis yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang memerlukan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian tindakan adalah dengan menggunakan program aksi, dimana program rencana kerja yang diimplementasikan berupa kerangka pelaksanaan aksi agar sesuai dengan kondisi kelas penelitian.

Program penelitian tindakan dirancang berdasarkan rencana yang disusun, dibahas antara peneliti, kolaborator, dan pengajar kelas yang dalam hal ini guru pendidikan jasmani. Penelitian ini bersifat partisipatif dan kolaboratoris. Artinya penelitian ini diteliti oleh peneliti itu sendiri dan diamati bersama rekan-rekan peneliti. Selanjutnya, hal-hal yang berkait dalam program aksi akan dibahas setelah kondisi awal penelitian.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa dilakukan pengamatan atau observasi mengenai kemampuan siswa dalam pendidikan jasmani materi *passing* bawah bola voli. Kemampuan awal yang dimaksud adalah kemampuan yang belum mendapatkan perlakuan proses aksi dan merupakan kemampuan siswa yang sebenarnya atau bebas pengaruh rancangan proses aksi yang akan diterapkan.

Pada prinsipnya, riset aksi atau penelitian tindakan merupakan penelitian untuk perbaikan atau peningkatan mutu yang dalam hal ini adalah untuk memperbaiki kemampuan siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi *passing* bawah bola voli.

Perubahan atau peningkatan merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam program aksi, hal ini merupakan kunci pokok dalam proses,

Kolaborator dalam penelitian tindakan berfungsi sebagai pengamat, pengawas, pemberi saran dan pelaku praktis serta sebagai penentu dalam penelitian sistematis yang dilakukan hingga tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan. Dengan demikian, tahapan akhir yang menjadi terminologi proses rancangan program aksi tergantung pada tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dan kolaborator sebagai pelaku praktis dalam penelitian ini.

B. Kerangka Berpikir

Belajar memiliki arti yang sangat penting dalam mempertahankan kehidupan manusia, apalagi era globalisasi saat ini harus bersaing dengan negara lain agar tidak ketinggalan zaman. Secara global terdapat tiga faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, antara lain: Faktor internal yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik.

Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik. Yang terakhir adalah faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Hasil belajar dikelompokkan dalam tiga kategori, yakni: Domain kognitif yang mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (*recall*), pengetahuan, dan kemampuan intelektual.

Domain afektif yang mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan sikap, nilai, perasaan, dan minat. Domain psikomotor, yang mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak (*motor*).

Aspek paling dominan dalam penilaian hasil pembelajaran penjas adalah domain psikomotor dimana siswa dapat mengaplikasikan berbagai macam gerak yang menjadi tuntutan yang benar namun tanpa menyampingkan domain kognitif dan afektif.

Permasalahannya, dapatkah guru menetapkan strategi mengajar yang tepat agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Guru tidak selalu memberikan metode atau strategi mengajar yang monoton dan tradisional, tetapi harus lebih kreatif dalam menentukan strategi atau metode yang tepat yang akan diberikan dengan memperhatikan aspek-aspek yang penting seperti kemampuan gerak siswa dan fasilitas yang tersedia.

Dan strategi mengajar yang paling tepat untuk siswa yang mempunyai keterampilan gerak rendah adalah strategi mengajar dengan menggunakan media pembelajaran audio visual (video).

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoretis, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Dengan menggunakan media audio visual (Video) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan *passing* bawah bola voli di kelas X SMK Paramitha 1 Jakarta Timur.