



Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa tunarungu

The influence of learning media on learning outcomes of volleyball passing underarm in deaf students

Hendya Alif Junanda¹, Akhmad Olih Solihin²

^{1,2}Program studi PJKR, STKIP Pasundan, Cimahi, Jawa Barat, 40512, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media dalam permainan bola voli terhadap hasil belajar *passing* bawah pada siswa tunarungu di Sekolah Luar Biasa Citeureup Cimahi. Metode yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian ini meliputi 12 siswa terdiri dari 6 siswa kelompok eksperimen dan 6 siswa kelompok kontrol. Untuk mengukur hasil belajar digunakan tes keterampilan *passing* bawah bola voli. Data analisis diuji menggunakan uji *paired test* atau uji *t*. Selanjutnya, dilakukan uji *independent sample test* untuk melihat perbedaan antara penggunaan media dengan tanpa penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran parasut terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran parasut dalam permainan bola voli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu.

Kata kunci: siswa tunarungu, Media, *passing* bawah.

Abstract

The aim the present study is to investigate the use of media in volleyball match on deaf students' learning output in underarm pass in Sekolah Luar Biasa Citeureup Cimahi. . The method used is experimental research. The present study involved 12 students consisting 6 students in the experimental group and 6 students in the control group. To measure students' was used while learning output is measured by a volleyball underarm pass test. Data analysis is conducted by paired test or t-test. There is an influence of the use of parachute as media on the learning output in volleyball underarm pass. These findings showed that the use of parachute as media in volleyball match revealed to be effective in increasing deaf students' learning output.

Keywords: Deaf student, Media, underarm pass.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan jasmani tidak saja ditujukan bagi individu yang normal, tetapi juga bagi mereka yang memiliki kekurangan atau kelainan fisik, penyandang cacat (anak luar biasa) dalam satu lembaga pendidikan formal, yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB). Pasal 30 ayat (1) UU No. 3 Tahun 2005 dalam (Sari, 2018) menyebutkan “ Pembinaan dan pengembangan olahraga penyandang cacat dilaksanakan dan diarahkan untuk meningkatkan kesehatan, rasa percaya diri dan prestasi olahraga.

Peserta didik yang berkebutuhan khusus perlu mendapatkan layanan belajar khusus yang disesuaikan dengan kondisinya dalam setiap mata pelajaran. Khusus pelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) peserta didik yang berkebutuhan khusus perlu mendapatkan layanan yang khusus. Layanan khusus tersebut disebut dengan pendidikan jasmani adaptif. Menurut Hendrayana dalam (Friskawati, 2015) Pendidikan jasmani adaptif adalah sebuah program yang bersifat individual yang meliputi fisik/jasmani, kebugaran gerak, pola dan keterampilan dasar, keterampilan-keterampilan dalam aktifitas air, menari, permainan olahraga baik individu maupun beregu yang didesain penyandang cacat. Menurut (Tarigan, 2016, hlm 12) bahwa Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik seperti tujuan penjas untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial dan intelektual. Ada beberapa kategori anak berkebutuhan khusus (ABK) sesuai dengan kecacatannya.

Tunarungu, menurut Winarsih dalam (Solihin, 2016; Winarsih, 2007) mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Menurut (Winarsih, 2007) dampak ketunarunguan dalam kehidupan sehari-hari adalah:

- a. Perkembangan motorik. Anak tunarungu mengalami gangguan dalam keseimbangan dan koordinasi umum.
- b. Perkembangan kognitif. Anak tunarungu mengalami keterlambatan kognitif yang disebabkan keterlambatan kemampuan bahasa mereka.
- c. Perkembangan emosional dan sosial. Anak tunarungu tidak dapat mendengar bunyi latar yang terjadi di sekitarnya. Mereka sering menghadapi suatu yang disadari secara tiba-tiba. Perasaan ini berdampak pada perkembangan emosi dan sosial

Anak tunarungu merupakan anak yang notabene adalah individu yang mengalami hambatan dalam mengakses informasi melalui indra pendengarannya sehingga hal ini berpengaruh pada kemampuan bahasanya. Menurut (Jenvey, 2013, hlm 1). *Disabilities in language, speech and communication disorders are the most common types of disabilities*

in early childhood. This is not surprising given that language, speech and communication delays are often comorbid with other disabilities.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut dengan media.

Menurut (Nurhasanah, 2015) Media pembelajaran dapat diandalkan untuk pembelajaran karena dengan menggunakan media para siswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga memberikan hasil belajar yang efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu menurut (Sudjana, 1991, hlm 1-2) mengatakan bahwa, penggunaan media alat pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi hasil belajar, sebaliknya bila penggunaan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak, akan menjadi salah satu penyebab timbulnya kesalahan-kesalahan pada gerak dasar yang diajarkan. selain itu media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media menggunakan parasut. Parasut sebagai media pembelajaran digunakan untuk membuat suatu permainan yang menyenangkan, menarik dan bisa dimainkan oleh segala usia. Permainan yang dilakukan tidak mengandung unsur kompetisi apalagi berbahaya, namun dikemas semenarik mungkin. Menurut (Abduljabar, 2010; Friskawati, 2015) menyatakan tentang tugas-tugas gerak pada pendekatan pembelajaran berbasis masalah gerak, yaitu “Tugas-tugas gerak disini bukan berupa tugas gerak baku atau standar dari cabang-cabang olahraga formal, melainkan dapat berupa gerak modifikasi, yang menyajikan tantangan baru kepada siswa untuk dipecahkan”. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi peserta didik, dalam hal ini anak tunarungu untuk lebih berani dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bola voli.

METODE

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Setiawan & Prasetyo, 2015, hlm 35) Penelitian *experimental (experimental research)* adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu treatment atau perlakuan terhadap subjek penelitian. Menurut (Sugiyono, 2016, hlm 73) Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu : *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design dan Quasi Experimental Design*. Dengan tujuan pembelajaran tersebut memiliki pengaruhnya terhadap hasil belajar passing bawah bola voli.

Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa-siswa tunarungu yang ada di Sekolah Luar Biasa Citeureup Cimahi. Sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Jumlah sampel penelitian yaitu 12 orang. Peneliti menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen berjumlah 6 orang dan kelompok kontrol berjumlah 6 orang. Pada kelompok eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran parasut dalam pembelajaran *passing* bawah bola voli, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan secara konvensional.

Untuk mengukur hasil belajar menggunakan tes penilaian penguasaan gerak *passing* bawah bola voli dari (Nurhasan, 2013, hlm 182-183). Kelompok eksperimen yaitu diberikan permainan dengan menggunakan parasut, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan latihan tanpa menggunakan parasut. Perlakuan ini diberikan tiga kali dalam seminggu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data primer, yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya. Data diperoleh dengan mengumpulkannya secara langsung ke lapangan dengan melakukan tes, dalam hal ini adalah keterampilan gerak dasar *passing* bawah. Data diuji menggunakan uji *Paired test* untuk menghitung pengaruh media penggunaan media terhadap hasil belajar. Sedangkan uji *independent sample test* untuk melihat perbedaan antara yang menggunakan parasut dan tanpa menggunakan parasut terhadap keberanian dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji statistika sebelumnya data perlu melalui tahapan uji asumsi atau uji prasyarat statistika. Dalam penelitian ini uji asumsi yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas data. Adapun uji normalitas data dilakukan melalui uji *kormogorov smirnov*. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat dibawah ini

Tabel 1
Hasil Uji *kolmogorov Smirnov*

	<i>Kormogorov Smirnov</i>	Sig.	Keputusan
eks_passing_pre	0,190	0,200	Normal
eks_passing_post	0,205	0,200	Normal
kon_passing_pre	0,209	0,200	Normal
kon_passing_post	0,314	0,066	Normal

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh data penelitian memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, hal ini dapat diartikan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Uji asumsi selanjutnya adalah uji homogenitas.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Data Gain

	<i>Kormogorov Smirnov</i>	Sig.	Keputusan
Pass_Eks	0,739	0,646	Normal
Pass_Kon	0,701	0,709	Normal

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh data gain memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, hal ini dapat diartikan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Uji asumsi selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji ini dilakukan melalui uji *levene statistic*.

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Data

	<i>Levene Statistic</i>	Sig.	Keputusan
eks_passing	1,374	0,268	Homogen
kon_passing	0,025	0,879	Homogen

Tabel 3 menunjukkan seluruh data penelitian memperoleh signifikansi $> 0,05$, hal ini dapat diartikan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas data diketahui seluruh data berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas Data Gain

	<i>Levene Statistic</i>	Sig.	Keputusan
Passing Bawah	2,466	0,147	Homogen

Tabel 4 menunjukkan seluruh data gain memperoleh signifikansi $> 0,05$, hal ini dapat diartikan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas data diketahui seluruh data berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Perhitungan analisis menggunakan uji hipotesis selanjutnya pada variabel hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis

T	Sig.	Keterangan
17,676	0,000	Signifikan

Pada tabel terdapat nilai $t = 17,676$ dan nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan parasut terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Perhitungan analisis selanjutnya menggunakan uji beda dengan *independent sampel test* pada variabel hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Tabel 6
Hasil Uji Beda

T	Sig.	Keterangan
9,774	0,000	Signifikan

Terdapat nilai $t = 9,774$ dan $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran menggunakan parasut dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli.

Hasil penelitian yang merujuk pada data, pengolahan data dan juga analisis data telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan diperoleh keputusan bahwa terdapat perbedaan pengaruh kelompok sampel yang menggunakan media pembelajaran parasut dan kelompok tanpa media pembelajaran parasut terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hasil pada penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran parasut dalam permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa tunarungu.

Banyak media pembelajaran yang bisa diberikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa tunarungu. Dalam pembelajaran media bisa saja menggunakan alat atau tidak. Menurut (Sportscotland, 2004, hlm 11) Menjelaskan *Designers of primary school sports facilities will have to consider, and gives practical advice on the types and equipmen required. Designers must also, however, comply with a range of legislation and regulation, including the following: (1) School Premises regulations, (2) building regulations, (3) the workplace health, safety and welfare*

regulations, (4) British standards, (5) Nursery regulations, (6) The disability discrimination Act 1995, (7) National 5-17 guidelines.

Dijelaskan desain peralatan olahraga harus mempertimbangkan dan memberikan saran praktis tentang jenis dan spesifikasi peralatan yang dibutuhkan serta aman digunakan pada saat pembelajaran. Alat serta ruang untuk bermain harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta memiliki unsur edukatif bagi anak. Berkaitan dengan alat bantu dalam pembelajaran atau media, anak penderita tunarungu perlu rasa nyaman dan keyakinan terhadap benda-benda yang dikenalnya.

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan parasut. Parasut yang dirancang agar menarik bagi anak tunarungu yaitu dengan dimodifikasi beberapa warna, dimaksudkan agar siswa lebih memiliki keinginan untuk memainkannya. Menurut Menurut (Mosley, J. & Sonnet, 2002) menjelaskan bahwa “*Parachute games are an exciting way to develop cooperastion skills, self confidence, empathy, communication skill and emotional literacy. In addition, they are incredible fun*”. Dijelaskan bahwa permainan menggunakan parasut adalah cara yang menarik untuk mengembangkan keterampilan kerjasama, percaya diri, empati, kemampuan komunikasi dan keterampilan emosional. Selain itu, permainan menggunakan parasut luar biasa menyenangkan.

Proses pembelajaran menggunakan media parasut akan meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa tunarungu, selain itu media parasut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor dirinya. Menurut setiadarma P. Monty (2001, hlm 31) menjelaskan bahwa, Mengajarkan anak untuk bisa lebih percaya diri sebaiknya menyertai berbagai hal seperti: memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi terhadap kegiatan yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih yang diinginkan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi perasaan dan memberikan dorongan moril kepada anak untuk menjadi lebih berani untuk menjalankan kegiatan dan bermain dengan teman sebayanya.

Pada uji hipotesis hasil analisis tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran dan tanpa penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa tunarungu. Perbedaan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam kelompok yang menggunakan media pembelajaran dan tanpa yang menggunakan media pembelajaran berbeda signifikan. Perbedaan tersebut terlihat pada kelompok yang menggunakan media pembelajaran memiliki peningkatan lebih tinggi daripada tanpa menggunakan media pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian

oleh (Mujiyanto, 2015) permainann *Rainbow Flag* membuat suasana KBM lebih hidup dan dapat menjadi salah satu upaya membantu siswa Tunarungu dalam beberapa aspek kebugaran jasmani, yang akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa baik dari ranah motorik, kognitif maupun afektif. Adapun penelitian yang serupa bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu oleh (Dewi Nurwidayanti. UNJ, 2018) bahwa hasil belajar dengan menggunakan media *power point* lebih tinggi dari pada media konvensional.

Selanjutnya Media pembelajaran dengan permainan parasut ini mendorong perkembangan otak juga mendorong keterampilan eksplorasi, kemampuan bahasa, keterampilan sosial, keterampilan fisik dan kreatifitas hal ini diungkapkan (Nespeca, 2012, hlm 1) *While playing, children learn about their world, acquire skills necessary for critical thinking, discover how to solve problems, and develop self-confidence. Play encourages healthy brain development while fostering exploration skills, language skills, social skills, physical skills and creativity.* Hal ini di sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Solihin, 2015) bahwa permainan menggunakan parasut berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama anak tunarungu.

Media pembelajaran menggunakan parasut adalah salah satu alat komunikasi yang dilakukan dalam bentuk berbagai permainan. Selama proses bermain anak secara tidak langsung belajar dengan mengenai teknik passing bawah. Tetapi menggunakan permainan dalam pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media permainan parasut merupakan suatu aktifitas olahraga, karena dengan berolahraga siswa tunarungu tidak hanya akan berkembang dari segi fisiknya tetapi juga aspek yang lainnya termasuk kepribadian. Menurut Stewart & David Alan (2005) menjelaskan “ *Involvement in sport activities has a prominent place in the deaf communication, with participant experiencing benefits not only in the physical sense but in other personal dimensions*”. Dijelaskan oleh Stewart bahwa keterlibatan siswa tunarungu pada aktifitas olahraga mendapatkan manfaat tidak hanya aktifitas fisik tetapi dalam dimensi lainnya seperti kepribadian.

Secara tidak langsung siswa bermain dan belajar gerakan passing bawah bola voli. Apabila bentuk-bentuk permainan menggunakan media parasut seperti ini dilakukan terus-menerus, maka hasil belajar pada aspek psikomotor siswa tunarungu akan berkembang. Sejalan dengan itu menurut penelitian yang telah dilakukan (Tarigan, Hendrayana, & Wijaya, 2017) “ *physical education in coastal area using scientific approach is affecting toward improvement of the creativity and physical fitness of the student*”t. Pendidikan jasmani di daerah pesisir menggunakan pendekatan ilmiah

mempengaruhi peningkatan kreativitas dan kebugaran fisik siswa. Berdasarkan penelitian diatas bahwa pendidikan jasmani dapat meningkatkan aspek afektif dan psikomotor siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran dalam permainan bola voli berpengaruh terhadap hasil belajar passing bawah pada siswa tunarungu. Selain itu, penggunaan media pembelajaran lebih baik daripada tanpa penggunaan media terhadap peningkatan keberanian dan hasil belajar passing bawah bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2010). *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Rizqi Press.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Dewi Nurwidayanti. UNJ. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114.
- Friskawati, G. F. (2015). Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak Pada Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 3, 79–96.
- Jenvey, V. B. (2013). *Play And Disability . Encyclopedia On Early Childhood Development*. Melbourne: Monash University.
- Maulana, D. (2009). *Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Penyandang Tunarungu*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Jurusan Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang.
- Mosley, J. & Sonnet, H. (2002). *Making Wapes. Exciting Parachute Games To Develop Self Confidence And Team-Building Skills* (Vol. 1). Nottingham: Victoria Business Park Nga 2sg Uk.
- Mujiyanto, G. E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif Melalui Media Permainan Rainbow Flag Pada Siswa Tunarungu SMPLB Negeri Semarang. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 2(1), 32–37.
- Nespeca, S. M. (2012). *The Importance Of Play, Particularly Constructive Play, In Public Library Programming* (p. 2012). America: The Association for Library Service to Children.
- Nurhasan. (2013). *Nurhasan, (2013). Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani* (p. 2013). Modul. Cimahi : Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

- Nurhasanah. (2015). *Peran media bagan pohon dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran aqidah ahlak di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zahir Palembang*. (Skripsi). Palembang : Sekolah Sarjana. Universitas Islam Raden Fatah.
- Sari, M. (2018). Proses Pelaksanaan Penilaian Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani ANak Tuna Rungu Di SMALB Negeri Pembina Pekanbaru, 42–54.
- Setiawan, D., & Prasetyo, H. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Solihin, A. O. (2015). Permainan Menggunakan Parasut Serta Pengaruhnya Terhadap Kerjasama Siswa Tunarungu, *IV*, 211–222.
- Solihin, A. O. (2016). Profil Tingkat Motivasi SIswa Tunarungu dalam Belajar. *Jurnal Olahraga*, 2(1), 9–16.
- Sportscotland. (2004). *Primary School Sport Facilities*. Edinburgh: Caledonia House.
- Sudjana, N. (1991). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, B. (2016). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Bandung: UPI Press.
- Tarigan, B., Hendrayana, Y., & Wijaya, E. K. (2017). Can Scientific Approach in Physical Education Improve Creativity and Physical Fitness of Junior High School Students Living on Coastal Area ? In *1st Annual Applied Science and Engineering Conference* (pp. 1–6). Bandung: IOP Conference Series. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Winarsih, M. (2007). *Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Tunarungu di Taman Kanak*. Bandung: UPI Bandung.