

Abstrak

Kata kunci : Pembelajaran audio visual, *pasing* bawah permainan bola voli

Secara asasi pentingnya olahraga selaras dengan ekonomi, seni dan bidang kehidupan manusia yang lainnya. Pertumbuhan olahraga yang semakin pesat dewasa ini dengan keanekaragaman ciri yang terdapat pada masing-masing olahraga, menyebabkan suka di peroleh suatu definisi yang tuntas. salah satu keadaan yang mempengaruhi kondisi pertumbuhan olahraga di atas salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan aspek jasmani dan rohani, dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya

Tujuan penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran audio visual materi *pasing* bawah permainan bola voli. Dan untuk mengetahui kontribusi peningkatan hasil belajar antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajara audio visual materi *pasing* bawah permainan bola voli

Jenis penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen dengan pola *matchedby subjek desing* atau di singkat M-S. Hal ini berdasarkan pendapat “*Subjek Matching*” sudah tentu sekaligus juga berarti grub *Matching* karena hakikatnya *Subjek Matching* adalah sedemikian rupa sehingga pemisahan pemasangan-pemasangan subjek (Pairofsubjek) masing-masing ke grub eksperimen dan kontrol secara otomatis akan menyeimbangkan ke dua grub itu

