

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA

Dian Supatri, Fitriana Puspa Hidasari, Mimi Haetami
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak
Email: supatridian03@gmail.com

Abstract

The problem of this research is that students do not understand the basic technique of basketball, namely shooting, students cannot shoot basketball correctly and students cannot understand the material presented by the physical education teacher. This research is a classroom action research. First cycle and the second cycle. As in the cycle, there are steps the researcher takes, namely planning, acting, observing and reflecting. In this study, the subjects used were students of class XI MIA 3 at SMA Negeri 1 Sungai Raya which were taken from the cluster sampling method and the instrument used in this study was the rubric for the assessment of the basketball shooting test results. The results of the research obtained from students where it can be seen that those who got a score above the KKM in cycle I were 47.12% or as many as 17 students, then increased in cycle II by 72.22% or as many as 26 students. This classroom action research stopped in the second cycle because 75% of the research success indicators had been achieved.

Keywords: learnings, shooting, audiovisual

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dan utuh. Tujuan umum pada pendidikan jasmani pada pembelajaran adalah menselaraskan dengan tujuan umum pada pendidikan kedepannya. Dimana tujuan dalam pendidikan jasmani tersebut adalah untuk meningkatkan berbagai aspek dalam gerak tubuh seseorang terutama dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Melalui proses tersebut, maka terjadilah perubahan-perubahan perilaku yang relatif melekat pada diri sendiri. Hal ini dapat diketahui setelah selang berapa lama hasil belajar mulai teramati dan bahkan dapat diungkapkan, misalnya bila diadakan evaluasi terhadap hasil belajar. Secara sederhana proses pembelajaran pendidikan jasmani itu adalah proses belajar untuk bergerak, beraktivitas dan belajar melalui gerak yang aktif pada tubuh. Selain belajar dan didik melalui pelajaran pendidikan jasmani guna untuk meningkatkan gerak untuk

mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani seorang diajarkan untuk bergerak aktif untuk meningkatkan stamina tubuh, melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya tersebut. Melalui proses setiap belajar tersebut pada pendidikan jasmani sangat ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan. Perkembangan itu bersifat sangat menyeluruh pada kehidupan, sebab yang dituju itu bukan saja pada setiap aspek jasmani yang lazim dan dicakup dalam istilah *psikomotorik* dalam kegiatan sehari-hari. Namun juga, perkembangan ini pada dasarnya bersifat tentang pengetahuan dan pada penalaran yang perlu dicakup dalam istilah kemampuan *kognitif* pada manusia. Selain itu proses yang dicapai pada perkembangan watak serta sifat kepribadian yang akan tercakup dalam istilah perkembangan *afektif* tersebut. Pendidikan jasmani ini adalah bagian dari pendidikan keseluruhan pada kehidupan peserta didik

yang mengutamakan setiap aktivitas jasmani dan pembinaan kepada hidup sehat manusia untuk meningkatkan segala aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan-perkembangan pada jasmani tersebut, dan juga pada mental sosial, dan emosional yang serasi pada kehidupan, selaras dan seimbang pada manusia. Pelaksanaan pada pendidikan jasmani tersebut, olahraga dan kesehatan merupakan sebuah bentuk investasi dalam waktu jangka yang sangat panjang dalam upaya untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia kearah yang lebih baik kedepannya. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan pada pendidikan membutuhkan waktu yang relative lama untuk kedepannya. Olahraga bola basket dimana satu tim terdiri dari 5 orang yang saling bertanding dengan bertujuan memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan mendapatkan point untuk memenangkan pertandingan tersebut. Bola basket memiliki teknik dasar memegang bola, menangkap bola, melempar bola, menggiring bola, *pivot*, *lay up* dan *shooting*. Sehubungan dengan itu guru sangat berperan penting sekali dalam dunia pendidikan kepada peserta didik, guru juga bagi merupakan penentu keberhasilan pendidikan didalam ruang pendidikan tersebut, sejalanannya dengan setiap tugas utamanya sebagai pendidik atau pengajar di sekolah, guru juga melakukan tugas-tugas pada kinerja pendidikan dalam setaip bimbingan, pengajaran dan latihan. Semua kegiatan itu sangat terkait dengan upaya pengembangan para peserta didik dengan membimbing, mengajar, dan melatih peserta didik untuk mencapai pendidikan yang luas dan bermanfaat untuk peserta didik. Tujuan penelitian Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar shooting bola basket pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dengan menggunakan media audiovisual .

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pada pendidikan seseorang sebagai perorangan atau individu dan anggota masyarakat atau peserta didik yang dilakukan

secara sadar dan sistematis yang melalui berbagai kegiatan jasmani yang akan kita peroleh pada setiap pertumbuhan jasmani pada manusia, dan untuk kesehatan jasmani pada setiap manusia, kemampuan dan keterampilan pada setiap individu, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian pada setiap manusia yang akan harmonis dalam rangka pembentukan pada setiap manusia untuk menjadi suatu pengetahuan yang luas untuk kedepannya perkemabangan pada pendidikan. Pendidikan jasmani tersebut bukan hanya merupakan setiap aktivitas pengembangan pada fisik secara terisolasi dan terkurung didalam setiap kegiatan, akan tetapi juga harus berada dalam rangka pembentukan manusia yang lebih baik. Pendidikan jasmani itu bukan hanya saja merupakan aktivitas-aktivitas yang pengembangan fisiknya secara teriosilasi, akan tetapi juga harus berada dalam konteks pada pendidikan tersebut secara umum (*general education*) secara lebih baik. Permainan bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar yang dimainkan oleh 5 orang setiap regu, dimainkan dengan tangan, boleh di oper ke sesama tim teman, boleh juga dipantulkan ke lantai untuk melakukan gerakan selanjutnya (ditempat ataupun sambil berjalan) dan tujuannya adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola kedalam keranjang lawan untuk tim dan menghasilkan point Saputro Prabandoro Ramadhan Gilang (2014:1). Wicaksono Puput (2013:44) menurut Wisel keahlian dasar bola basket antara lain :

- a. *Foot Work* (gerakan kaki)
- b. *Shooting* (menembak)
- c. *Passing and catching* (mengoper dan menangkap)
- d. *Mendribble* (memantulkan bola)
- e. Bergerak dengan bola
- f. Bergerak tanpa bola
- g. Bertahan

Dalam permainan bola basket bertujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke ring lawan untuk mengumpulkan angka. Jenis-jenis *shooting* dalam bola basket meliputi *lay up*, 3 point, *under basket*, *hock shoot*, *free throw* dan sebagainya. *Shooting* bola basket atau teknik menembak merupakan teknik yang paling

penting dalam permainan bola basket karena bisa menghasilkan point dalam permainan, karena dengan teknik ini dapat tercipta poin. Yang permainan ini menciptakan poin tersebut menjadi tujuan utama dan tujuan akhir untuk dapat memenangkan pertandingan secara keseluruhan. Tetapi, untuk membuat seorang pemain pada permainan bola basket dapat juga menjadi penembak yang sangat baik dalam permainan, selain dari frekuensi macam-macam latihan itu maka seorang penembak harus mengerti disaat menembak dan tahu kapan harus menembakkan bola basket dan kapan harus tidak menembak bola basket kedalam ring basket. Setiap pemain pasti bisa melakukan tembakan kedalam ring. namun untuk menjaga frekuensi tembakan yang dihasilkan, dibutuhkan suatu latihan-latihan khusus sehingga latihan tersebut dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan muda dan tua, tidak hanya mahasiswa saja memainkannya tapi bagi kalangan semua usia, tetapi sekarang permainan bola basket sudah banyak merambat ke anak pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat menengah atas dan permainan ini bersifat umum yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan usia.

Hal ini dapat dilihat dari adanya berbagai pertandingan-pertandingan secara umum yang diadakan untuk para pelajar tingkat menengah dan mahasiswa serta khalayak ramai. Dengan adanya pertandingan-pertandingan yang sangat penting yang diadakan untuk para pelajar dan untuk umum maka akan muncul persaingan yang mengakibatkan munculnya pemain-pemain baru yang berkualitas. Gerakan-gerakan teknik dalam permainan bola basket sangat kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari dan unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelenturan dan lain-lain. Untuk melakukan permainan ini gerakan-gerakan dalam teknik bola basket secara baik sangat diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai dalam suatu permainan bola basket. Media ini merupakan segala sesuatu yang sangat dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan atau informasi kepada orang yang

menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak yang dipakai. Penggunaan media audiovisual dapat mempertinggi perhatian anak agar anak menjadi tertarik dengan tampilan yang menarik disaat melakukan pembelajaran. Selain itu, anak akan takut ketinggalan jalannya video tersebut jika melewatkan dengan mengalihkan konsentrasi dan perhatian terhadap apa yang dilihatnya serta yang diingat. Media audiovisual pada pembelajaran yang menampilkan proses pemberian materi dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa saat mempelajarinya sehingga mendorong adanya aktivitas diri pada peserta didik Fujiyanto Ahmad (2016:842-843). Dalam suatu proses belajar mengajar yang dilakukan, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran yang telah dipaparkan. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar seperti biasa dengan dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa maupun secara umum. Media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut *independent media*. Media itu perlu dirancang dan dikembangkan dan diproduksi secara sistematis, tersusun, terarah serta menyalurkan informasi secara terarah dan menyeluruh untuk mencapai tujuan intruksional tertentu kepada peserta didik. Contohnya media film bingkai suara, film rangkaian suara, radio, televisi, video dan media cetak seperti, modul, buku teks yang memang dirancang untuk belajar mandiri.

Menurut Kustandi Cecep (2011:8) media pembelajaran adalah alat yang sangat dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan supaya peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran lebih tinggi, dan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna untuk proses pembelajaran kedepannya. Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, media gabungan dari

media cetak dan komputer. Media audiovisual adalah model pembelajaran yang meningkatkan kualitas belajar peserta didik penggunaan materinya dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran secara tidak seluruhnya termasuk alat yang digunakan dapat berupa video dan komputer sehingga meningkatkan proses pembelajaran Sofyan Ardyanto (2018:23). Menggunakan media pembelajaran berarti tidak lagi memberi kesempatan pada guru untuk duduk dan menjelaskan, sementara siswa dicukupkan untuk hanya tunduk dan membayangkan, dengan menggunakan media pembelajaran, baik guru maupun siswa terbantu untuk memahami materi tertentu dengan cara yang lebih efektif dan konstruktif Anam Khoirul (2015:36).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar secara terstruktur dan efisien. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya, sehingga dapat digunakan dengan tepat sehingga tidak terjadi disfungsi dari media pembelajaran. Dalam kegiatan proses belajar mengajar ini, sering pula disaat pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah, seperti: bahan pembelajaran untuk memberikan materi pada peserta didik (*intructional material*), komunikasi pandang dengar (*visual education*), alat peraga dan media perjelas untuk memberikan materi pembelajaran serta alat pendukung lainnya.

Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri adalah CD (compact disk) pembelajaran media visual merupakan media yang hanya bisa dilihat, seperti media gambar, foto, poster dan lain-lain. Media audio merupakan media yang hanya bisa didengar seperti radio, sedangkan media audiovisual merupakan media yang bisa dilihat dan didengar seperti film dan video Haris Fahmil (2018:361). Menurut Wiarto Giri (2016:28) mengungkapkan secara umum kegunaan dari media yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas dan komunikatif.

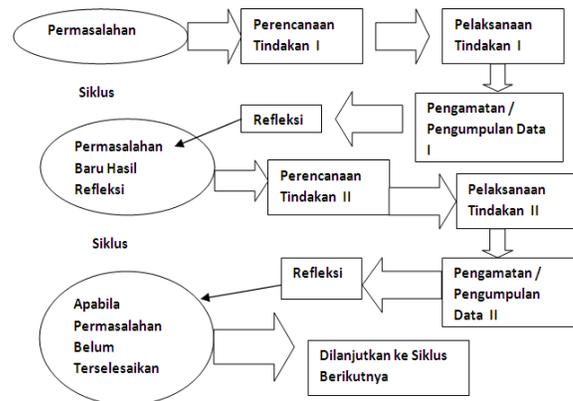
- b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indera serta hal umum lainnya.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antar murid dengan sumber belajar yang sudah ditentukan kriterianya.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetik serta indera lainnya.
- e. Memberi ransangan yang sama pada peserta didik, mempersamakan pengaman untuk menimbulkan persepsi yang sama pada peserta didik.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian terhadap proses belajar, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan pada peserta didik, atau hal lainnya yang tidak pernah didapatkan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan Suryani Nunuk (2018:3). Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pemberian materi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. Media pembelajaran merupakan wujud penggabungan dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media ada berbagai macam yaitu: media audiovisual, media cetak, media gabungan dari media cetak dan komputer. Sulfemi Bagja Wahyu (2018:152) Media audia visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pendidikan erat kaitannya dengan pembedayaan teknologi dalam pendidikan dan teknologi pendidikan itu sendiri. Dalam studi teknologi pendidikan, ada perbedaan gradual antara alat Audiovisual

(Audiovisual aids) dan media Audiovisual (Audiovisual media) dan dapat membantu untuk mempermudah jalannya pembelajaran. Dengan demikian pula media pendidikan itu berfungsi ganda pada duni pembelajara, yakni sebagai pembawa, penyalur pesan/informasi dan sebagai unsur untuk penunjang proses pembelajaran pada dunia pendidikan Abdullah Ishak (2013:84). Belajar adalah suatu usaha dasar yang dilakukan oleh setiap individu-individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan proses pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu kedepannya. Sudjana Nana (2017:41) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dari ilmu yang didapat. Sudjana Nana (2009 : 22-23) hasil belajar dapat terbagi menjadi tiga ranah yaitu : 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan proses hasil belajar yang terstruktur, intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi terhadap keseluruhan 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan prilaku sikap seseorang yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan peserta didik, jawaban atau reaksi peserta didik, penelitian, organisasi dan internalisasi 3) Ranah Psikomotorik yaitu berkenaan dengan hasil belajar peserta didik keterampilan dan kemampuan bertindak pada proses bergerak. Pada tiga ranah ini yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh peserta didik pada dunia pendidikan. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh dari peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar. Dari beberapa definisi diatas yang dapat diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku pada seseorang untuk menjadi yang lebih baik kedepannya dan dapat berguna.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dengan *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas secara umum berupa pengembangan penelitian yang terpakai (applied research), dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pemeran aktif kegiatan pokok pada suatu objek; agen perubahan; dan subjek atau objek-objek yang akan diteliti dan memperoleh untuk mendapatkan manfaat dari hasil tindakan yang diberikan secara terencana oleh si peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif karena menggunakan sumber data langsung sebagai latar ilmiah, data deskriptif berupa kata-kata atau kalimat, dibatasi oleh fokus. Analisis data dilakukan secara induktif dan lebih mementingkan proses daripada hasil. Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, maka dengan penelitian ini menggunakan jenis penelitian "*Classroom Action Research*" (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Suharsimi Arikunto (2006:96), "Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) adalah penelitian yang di lakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada peyempurnaan yang dilakukan oleh guru tersebut dalam mengembangkan suatu tindakan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran".



Gambar 1. Siklus PTK

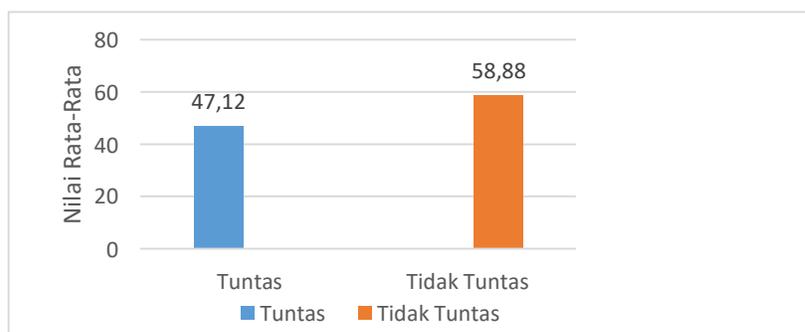
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audiovisual yang menampilkan sebuah video teknik *shooting* bola basket *slowmotion* kepada para peserta didik. dalam video ini peneliti menyajikan rangkaian gerakan *shooting* bola basket yang terdiri dari sikap awal pada saat akan melakukan *shooting* bola basket, pada saat melakukan *shooting* bola basket dan akhirnya sebagai penutup rangkaian *shooting* bola basket. Video ini sengaja peneliti sajikan dengan teknik *slowmotion* guna membuat peserta didik lebih memahami pergerakan yang dilakukan oleh testi yang memperagakan video. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal belajar PJOK kelas XI MIA 3 Sma Negeri 1 Sungai Raya. Kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan rencana kegiatan yaitu : pada tanggal 17 Februari 2020 pada pukul 13.15 WIB sampai dengan pukul 13.55 WIB. Pada saat pelaksanaan siklus 1 pertemuan pertama Peneliti memberikan materi dan penjelasan bola basket menggunakan media audiovisual secara umum dengan singkat kemudian dilanjutkan dengan teknik *shooting* bola basket, pada siklus 1 ini guru PJOK bertindak sebagai pengawas

dalam jalannya penelitian yang dilakukan oleh peneliti seperti kondisi kelas dan peserta didik, penyampaian materi yang sesuai dengan alur penelitian yang telah di diskusikan pada tahap perencanaan.

Selanjutnya dipertemuan kedua pada tanggal 18 Februari 2020 pada pukul 08.50 WIB sampai dengan pukul 09.55 WIB peneliti melakukan tindakan dengan pengambilan nilai teknik *shooting* bola basket dimana peserta didik satu persatu melakukan teknik *shooting* bola basket dengan diberikan 6 kali melakukan teknik *shooting* bola basket, 1 kali percobaan dengan 5 kali kesempatan dalam melakukan teknik *shooting* bola basket menggunakan lembar penilaian yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dari hasil analisis siklus I sudah ada kemajuan beberapa peserta sudah bisa melakukan *shooting* bola basket dengan benar walaupun masih banyak yang belum bisa menguasai teknik dasar *shooting* bola basket dengan benar dan masih banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, ini disebabkan peserta didik masih belum menguasai teknik *shooting* bola basket dengan benar dan masih ragu untuk melakukan teknik *shooting* bola basket disaat pengambilan nilai. Berdasarkan tabel perbandingan dibawah, dapat dilihat peserta didik mencapai KKM rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I 47



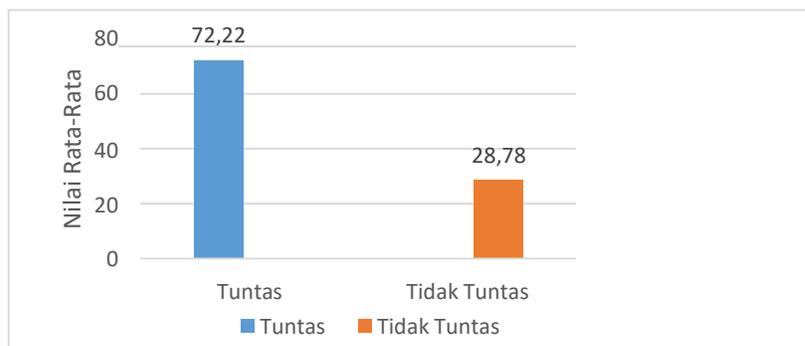
Gambar 1. Diagram Hasil Rata-Rata Shooting Bola Basket Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan 2 kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal belajar PJOK kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. Kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan rencana kegiatan yaitu: pada tanggal 24 Februari 2020 pada pukul 13.15 WIB sampai dengan

pukul 13.55 WIB. Pada saat pelaksanaan siklus II pertemuan pertama Peneliti memberikan materi dan penjelasan bola basket menggunakan media audiovisual secara umum dengan singkat kemudian dilanjutkan dengan teknik *shooting* bola basket, pada siklus II ini peneliti menambahkan beberapa variasi tes diantaranya

peserta didik harus melakukan zig-zag dengan bantuan kun yang sudah disiapkan sepanjang 3 meter dilintasan menuju ring basket kemudian setelahnya tes yang dilalui peserta didik adalah dengan menerima operan bola dari teman untuk kemudian dilakukan *shooting* guru PJOK bertindak sebagai pengawas dalam jalannya penelitian yang dilakukan oleh peneliti seperti kondisi kelas dan peserta didik, penyampaian materi yang sesuai dengan alur penelitian yang telah di diskusikan pada tahap perencanaan Selanjutnya dipertemuan kedua pada tanggal 25 Februari 2020 pada pukul 08.50 WIB sampai dengan pukul 09.55 WIB peneliti melakukan

tindakan dengan pengambilan nilai teknik shooting bola basket dimana peserta didik satu persatu melakukan teknik shooting bola basket dengan diberikan 6 kali melakukan teknik shooting bola basket, 1 kali percobaan dengan 5 kali kesempatan dalam melakukan teknik shooting bola basket menggunakan lembar penilaian yang sudah disiapkan oleh peneliti. Pada saat dilakukan di siklus kedua banyak dari peserta didik yang mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu dengan rata-rata nilai 76,67% dengan presentase 72,22% peserta didik mendapat KKM.



Gambar 2. Diagram Hasil Rata-Rata *Shooting* Bola Basket Siklus 2

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audiovisual yang menampilkan sebuah video teknik *shooting* bola basket *slowmotion* kepada para peserta didik . dalam video ini peneliti menyajikan rangkaian gerakan *shooting* bola basket yang terdiri dari sikap awal pada saat akan melakukan *shooting* bola basket, pada saat melakukan shooting bola basket dan akhiran sebagai penutup rangkaian *shooting* bola basket. Video ini sengaja peneliti sajikan dengan teknik *slowmotion* guna membuat peserta didik lebih memahami pergerakan yang dilakukan oleh testi yang memperagakan video. Dari hasil analisis siklus I sudah ada kemajuan beberapa peserta sudah bisa melakukan *shooting* bola basket dengan benar walaupun masih banyak yang belum bisa menguasai teknik dasar shooting bola basket dengan benar dan masih banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM, ini

disebabkan peserta didik masih belum menguasai teknik *shooting* bola basket dengan benar dan masih ragu untuk melakukan teknik *shooting* bola basket disaat pengambilan nilai.

Hal ini menyebabkan hasil *shooting* bola basket yang diperoleh oleh peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal. Dari data tersebut peneliti melanjutkan ke siklus II dengan menggunakan pendekatan yang serupa yang dilakukan oleh peneliti bersama guru PJOK di SMA Negeri 1 Sungai Raya. Pada siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, ini dibuktikan mulai dari peserta didik yang lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempraktekkan teknik *shooting* bola basket disaat melihat video yang ditampilkan oleh peneliti.

Dari analisis data hasil penelitian pada silus I dan siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan menerapkan

model audiovisual yang menampilkan video teknik *shooting* bola basket *slowmotion*. Peningkatan ini terjadi pada aktivitas dan hasil tes akhir peserta didik secara keseluruhan. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh guru PJOK, antusias peserta didik pada siklus II dilihat pada saat peneliti menyampaikan materi pembelajaran menggunakan video *slowmotion*, peserta sudah tidak ragu lagi dalam mempraktekkan teknik *shooting* bola basket dan melakukan pengambilan nilai yang diadakan oleh peneliti.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan tabel yang telah disajikan diatas. Pada penelitian ini, hasil dari siklus yang dilakukan dalam proses pembelajaran bola basket, sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagoes Adam Setyo Budi berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan SPSS 19 bahwa pemberian pembelajaran basket dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar *shooting* basket yang tentunya nanti akan membantu meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket. Pada hasil belajar dengan menggunakan media gambar sebesar 78,25%, hasil belajar dengan menggunakan media *audiovisual* sebesar 87,26%, dimana kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan tabel perbandingan diatas, dapat dilihat peserta didik mencapai KKM rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I 47.12% dan pada siklus II menjadi 72.22%. Meskipun dalam data tersebut masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas pada siklus I, namun pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya tahun pelajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari dua pertemuan yang detiap pertemuan pada hari senin dan hari selasa dalam

satu minggu. Setiap siklus menggunakan media Audiovisual serta diberikan video *slowmotion* materi mengenai *shooting* bola basket. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: pembelajaran *shooting* bola basket menggunakan penerapan media Audiovisual sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana dapat dilihat dari peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM pada siklus I sebesar 47.12% atau sebanyak 17 peserta didik, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 72.22% atau sebanyak 26 peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan guru PJOK diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas dan lebih motivatif pada proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi peserta didik. Untuk menghasilkan hasil belajar *shooting* bola basket dapat dilakukan dengan terarah dengan kriteria yang telah ditentukan menggunakan media Audiovisual yang disampaikan melalui video *slowmotion* dan lebih memudahkan para guru dalam memberikan materi kepada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S. (2003). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Prenadamedia Group.
- Cecep, K. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Ghalia Indonesia.
- Fahmil, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Auidovisual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Universitas Negeri Padang*.
- Giri, W. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: PT Laksitas.
- Ishak, A. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puput, W. (2013). Kontribusi Konsentrasi Terhadap Hasil Shooting Under Basket. *urnal Universitas Negeri Yogyakarta*.

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A. (2006). *etodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wahyu, B. S. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media. *Jurnal STKIP Muhammadiyah Bogor*.