



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *AUDIOVISUAL*

Frilyandi Kurniawan¹, Budi², Elang Fauzan³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2020

Disetujui Januari 2020

Dipublikasikan April 2020

Keywords:

*Dribble learning
outcomes, audiovisual
media*

Abstract

This research has a goal in developing children's learning through audiovisual media. This research method is a Classroom Action Research. The population in this study were class VIII students of SMP Negeri 7 Kuningan, semester II of the 2019/2020 school year. Determination of the sample using purposive sampling technique with 32 people to be the research subjects. Data collection techniques by doing (observation) and documentation. The results of the analysis of the output table "Paired Samples Test", the value of "Mean Paired Differences" is -19.063. This value shows the difference between the average learning outcomes of Cycle 1 and the average learning outcomes of cycle 2 or $69.06 - 88.13 = -19.063$ and the difference is between -21.974 to -16.151 (95% Confidence Interval of the Difference Lower and Upper). It is known that the Sig. (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an average difference between the learning outcomes of cycle 1 and cycle 2, which means that there is an effect of using audiovisual media on dribble learning outcomes in basketball games in class VIII students of SMP Negeri 7 Kuningan.

© 2021 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:

Frilyandi Kurniawan,
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi,
STKIP Muhammadiyah Kuningan,
Email: frilyandi@upmk.ac.id

PENDAHULUAN

Bola basket termasuk dalam olahraga aerobik dengan intensitas moderat–tinggi, sehingga memerlukan ketahanan tubuh yang optimal (Anggraeni et al, 2019) Bola basket merupakan cabang olahraga yang cukup kompleks dimana melibatkan berbagai aspek kebugaran jasmani di dalamnya. Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang aspek kebugaran/fisik yang harus dikuasai secara dominan untuk dapat tampil lebih baik dari lawannya atau sekedar meningkatkan performa terbaiknya (Hidayatullah, 2018).

Media merupakan alat teknologi sebagai alat bantu atau sebagai sarana prasarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyalurkan pesan kepada siswa yang bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan dan bertujuan untuk membuat siswa lebih mengerti. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Menurut (Cahyono, 2015), betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dengan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka.

Pembelajaran Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada hakekatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya pengembangan keterampilan gerak siswa, karena siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah anak pada usia remaja dimana usia remaja merupakan saat yang baik untuk pengembangan secara optimal kesehatan seseorang yang berhubungan dengan kesegaran jasmani (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993). Penyelenggaraan pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) berorientasi kepada berbagai macam kegiatan olahraga yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah dicapai di masa anakanak. Namun kenyataannya di lapangan, pendidikan jasmani selama ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa baik dari unsur kognitif, afektif maupun psikomotorik. Gerakan *dribbling* atau menggiring bola basket sangat mudah tetapi setelah dilakukan begitu sulit untuk seorang pemula. Akan tetapi untuk dapat *dribbling* bola dengan baik seorang pemula dibutuhkan keterampilan dan latihan karena kemampuan *dribble* yang baik akan berdampak pada penguasaan bola yang baik pula.

Salah satu keterbatasan kemampuan utamanya bagi guru pendidikan jasmani dalam mengajar adalah pada aspek menciptakan lingkungan yang kondusif, yang memungkinkan siswa berinteraksi, aktif bergerak dan senang mempelajari materi yang diajarkan. Perkiraan pembelajaran penjas dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar cenderung tidak memanfaatkan media zaman sekarang seperti media *audiovisual*, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dampak dari permasalahan tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh pada hasil belajar *dribbling* dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik. Saparati (2012) menyampaikan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif atau mendengar dan visual atau melihat. Media audio visual adalah alat bantu audio visual yang berupa alat yang dipergunakan dalam pembelajarn untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mentransfer pengetahuan, sikap, dan ide. Media audio 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.

Permasalahan tersebut merupakan hasil pembelajaran penjas yang belum sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP 7 Kuningan, kelas VIII C pada hari rabu tanggal 24 juni 2020 diperoleh data penilaian (*dribble*) lebih dari 20 siswa tidak tuntas KKM < 75. Hasil ini disebabkan pada pembelajaran bola basket sebelumnya mereka tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, dan kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Mereka lebih memilih mengobrol bersama temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Penyebab permasalahan tersebut dapat bersumber dari masing-masing individu sendiri maupun lingkungan sekitar. Di lingkungan sekitar permasalahan dapat disebabkan oleh media pembelajaran, lingkungan, materi guru, maupun metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada dasarnya jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan jenjang pendidikan menengah, dimana anak-anak masih senang bermain, berinteraksi dengan teman sebayanya.

Peran guru penjas dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan melakukan suatu tindakan yang mampu mengubah pola pikir siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sehingga peneliti tertarik dengan adanya upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket melalui penggunaan media *audiovisual*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah kelas VIII SMP. Objek penelitian yang diharapkan yaitu adanya peningkatan hasil belajar yang ditargetkan adalah dari 12 siswa yang dapat mencapai kelulusan pembelajaran *dribble* (menggiring) dalam permainan bola basket. Prosedur penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus. Pada tahap perencanaan dibuat tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan penelitian dalam pembelajaran aktivitas permainan bola basket yaitu: 1) mempelajari permendiknas tentang silabus dan program pembelajaran yang ada di SMP Negeri 7 Kuningan Kabupaten Kuningan;

2) untuk dijadikan pedoman pembuatan rpp aktivitas pembelajaran bola basket, dengan menggunakan metode *audio visual*; 3) membuat rancangan aktivitas permainan bola basket dengan menggunakan metode *audio visual*; 4) mendiskusikan rancangan RPP dengan pembimbing; 5) mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 7 Kuningan yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, teknik sampel yang dipakai dalam penelitian menggunakan *purposive sampling* maka dari itu yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMPN 7 Kuningan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan teknik non tes. Dalam penelitian tindakan kelas, analisis data dilakukan sejak awal penelitian, pada setiap aspek kegiatan penelitian melalui analisis data observasi/ pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh, berikut merupakan hasil analisis data yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Uji *Paired Sample Test*

		Paired Differences					T	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Siklus 1 Siklus 2	-19,063	8,076	1,428	-21,974	-16,151	-13,352	3 1	,000

Berdasarkan tabel output “Paired Samples Test” di atas, diketahui nilai Sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar siklus 1 dengan siklus 2 yang artinya ada pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kuningan. Dari tabel output “Paired Samples Test” di atas juga memuat informasi tentang nilai “Mean Paired Differences” adalah sebesar -19,063. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar Siklus 1 dengan rata-rata hasil belajar siklus 2 atau $69,06 - 88,13 = -19,063$ dan selisih perbedaan tersebut antara -21,974 sampai dengan -16,151 (95% *Confidence Interval of the Difference Lower dan Upper*).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan media *audiovisual* dapat dikembangkan dan diterapkan dalam proses latihan. Selain itu dengan penggunaan media *audiovisual* yang telah dikembangkan, diperoleh bukti bahwa adanya peningkatan yang signifikan ditujukan pada hasil pengujian data hasil siklus 1 dengan siklus 2 adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan penggunaan media *audiovisual* dalam permainan bola basket.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian atas bantuan, bimbingan dan dukungan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni dkk. 2019. “*Status Hemoglobin, Kebiasaan Merokok dan Daya Tahan Kardiorespirasi (VO₂Max) Pada Atletik Unit Kegiatan Mahasiswa Bola Basket*”.
- Cahyono, Agus. 2015. “*Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 201*”5. Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang.

- Hidayatullah, Fajar. 2018. *“Hubungan Kelincahan dengan Keterampilan Menggiring Bola Basket Mahasiswa Baru Program Studi Pendidikan Olahraga STKIP PGRI Bangkalan, STKIP PGRI Bangkalan”*.
- Kusumawardani, Prima, Dewi. 2012 *“Penerapan Media Bantu Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Bola Basket Pada Siswa Kelas X A SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012”*.