

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pentingnya pendidikan ini menjadi dasar agar pendidik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih bermakna.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Pentingnya suatu pendidikan menjadikan prioritas suatu negara untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu komponen yang meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru. Guru pendidikan jasmani dituntut untuk kreatif, disiplin, dan cerdas dalam mengajar agar mampu membawa siswa kesituasi yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Adapun komponen yang menentukan keberhasilan dalam proses belajar

mengajar antara lain: guru, siswa, sarana dan prasarana, pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Pendidikan di Kabupaten Luwu telah berlangsung sesuai prosedur dan mekanisme yang ada. Kebijakan ini merupakan pengaruh yang cukup bagi peningkatan layanan dan mutu pendidikan dalam berbagai aspeknya. Pendidikan memberikan kontribusi yang positif dan berarti bagi lembaga pendidikan formal di Kabupaten Luwu. Dengan demikian pendidikan yang ada di Kabupaten Luwu sudah berjalan baik sebagaimana mestinya dan pemerintah juga turut berkontribusi atas pendidikan yang ada.

Beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru yang mengajar justru bermain dengan temannya, duduk-duduk sambil bercerita dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Hal itu disebabkan karena pembelajaran inti yang guru berikan kurang menarik bagi siswa terutama saat penjelasan materi teknik dasar *chest pass* bola basket. Banyak dari mereka yang masih melakukan kesalahan dalam melakukan teknik dasar *chest pass*. Baik itu dalam melakukan *passing* ditempat maupun dengan *passing* sambil berlari. Disamping itu bola yang dioper ke siswa lain tidak sesuai dengan yang diajarkan, mereka terlihat bingung saat melakukan teknik dasar *chest pass*. Banyak siswa yang hanya duduk-duduk saja setelah diperintahkan untuk mempraktekkan teknik *passing* bola basket. Padahal bola yang tersedia cukup untuk membuat siswa untuk aktif dalam melakukan praktek *passing*. Hanya beberapa dari siswa yang melaksanakan percobaan *passing*. Terlebih ditengah pelaksanaan percobaan *passing* ada beberapa

siswa yang meminta kepada guru untuk mengganti pembelajaran basket dengan olahraga yang lain seperti futsal. Akibatnya hasil dari belajar teknik dasar *chest pass* mereka tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Pencapaian tujuan pelajaran penjas di SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020, guru harus bisa memilih media yang tepat dan cocok untuk materi pembelajaran yang akan disampaikan, menciptakan kondisi belajar yang baik agar siswa tidak hanya sekedar mengetahui materi yang diajarkan, tetapi mereka juga dapat memahami dan mempraktekannya. Dari sekian banyak media yang dapat digunakan, salah satu media yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan media audio visual. Media ini adalah sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Audio visual disini mengacu kepada media belajar yang dapat membantu siswa dalam suatu proses belajar pendidikan jasmani. Salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani adalah permainan bola basket. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga bola besar. Materi bola basket sudah di ajarkan di Kurikulum 2013 dimana siswa dituntut untuk mengetahui materi dengan baik.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah menggantikan kurikulum 2006 yang biasa disebut (KTSP) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah sebagai sekolah rintisan. Pada Tahun Ajaran 2013/2014, tepatnya sekitar pertengahan tahun 2013, kurikulum 2013 diimplementasikan

secara terbatas pada sekolah perintis, yakni pada kelas I dan IV untuk tingkat Sekolah Dasar, kelas VII untuk SMP, dan kelas X untuk jenjang SMA/SMK, sedangkan pada tahun 2014, Kurikulum 2013 sudah diterapkan di kelas I, II, IV, dan V, sedangkan untuk SMP kelas VII dan VIII dan SMA kelas X dan XI. Jumlah sekolah yang menjadi sekolah perintis adalah sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020, ditemukan bahwa hasil belajar teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket, siswa masih kurang memahami materi teknik dasar tersebut. Hal ini yang membuat nilai siswa tidak memenuhi standar KKM. Hasil pengamatan peneliti proses pembelajaran bola basket di SMAN 2 LUWU ternyata masih banyak siswa yang kurang memahami keterampilan dasar *passing* bola basket. Sebanyak 36 orang siswa, ternyata hanya 6 orang siswa (16,67%) yang memiliki nilai diatas nilai KKM 77. Sedangkan 30 orang siswa (83,33%) memiliki nilai dibawah nilai KKM 77. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar keterampilan dasar *chest pass* bola basket siswa masih rendah.

Disamping tercapainya kemampuan pemahaman siswa terhadap segala hal yang berkaitan dengan permainan suatu cabang olahraga, siswa juga harus termotivasi mengikuti pendidikan jasmani. Tujuan itu dicapai melalui proses pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan menggembirakan ketika mengikuti pendidikan jasmani, terlepas dari cabang olahraga yang diajarkan. Guru penjas harus memperhatikan suasana pengajaran yang dapat

memotivasi siswa agar mereka senantiasa bergairah dalam mempelajari hal yang baru diajarkan guru.

Penerapan media audio visual yang dimaksud, pada dasarnya bertujuan agar siswa mampu memadukan penguasaan teknik dasar *chest pass* yang dipelajari dengan kemampuan *passing* dan sekaligus menanamkan keyakinan dalam diri siswa untuk bisa menerapkan didalam proses pembelajaran, sejalan dengan meningkatkan keterampilan yang dimilikinya. Jadi media audio visual yang dimaksud menekankan pada nilai, dengan menempatkan pembelajaran teknik dasar *chest pass* yang terkait dengan bentuk permainannya. Dengan demikian siswa diharapkan untuk bisa memahami bentuk pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui penerapan media audio visual.

Teknik dasar yang dimaksud peneliti adalah *chest pass*. Jadi bagaimana penerapan teknik dasar *chest pass* jika diterapkan pada permainan yang sebenarnya serta tingkat keberhasilan belajar teknik dasar *chest pass* dengan menerapkan media audio visual. Oleh karena itu, seorang guru harus perlu mengajarkan konsep bola basket dalam bentuk yang sederhana dan mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Penjas dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka munculah permasalahan yang dimaksud peneliti adalah sebagai berikut: Apakah model pembelajaran media audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket pada siswa kelas X SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket melalui penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan teoritis tambahan bagi para pembaca dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan menerapkan media pembelajaran audio visual.

1.4.2 Manfaat secara Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi wadah pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperoleh diperkuliahan, serta melatih kemampuan untuk menjadi pendidik yang profesional.

- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru agar menerapkan media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjas.
- c. Bagi siswa, memberikan suatu pengalaman belajar yang baru, dan diharapkan siswa aktif serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat dan siswa tidak lagi mengalami kejenuhan dalam mengikuti mata pelajaran penjas.
- d. Bagi sekolah, menjadi pedoman untuk menerapkan media pembelajaran audio visual dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjas.
- e. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan dampak yang positif yang dapat memberikan gambaran pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Permainan Bola Basket

Menurut Hidayatullah dalam Dwiki (2018: 24) bahwa bola basket adalah suatu permainan dengan jumlah 5 orang pemain. Bola basket bisa dikatakan sebagai permainan yang dimainkan dengan tangan tidak hanya dimainkan di ruang terbuka, tetapi juga bisa dimainkan di ruang tertutup. Biasanya permainan bola basket hanya memerlukan lapangan yang kecil. Permainan bola basket merupakan permainan yang terdiri dari dua regu atau tim berisi 5 pemain inti dan maksimal 7 pemain cadangan masing-masing regu atau timnya serta saling memperebutkan penguasaan bola untuk melakukan serangan dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam keranjang dan mencetak angka.

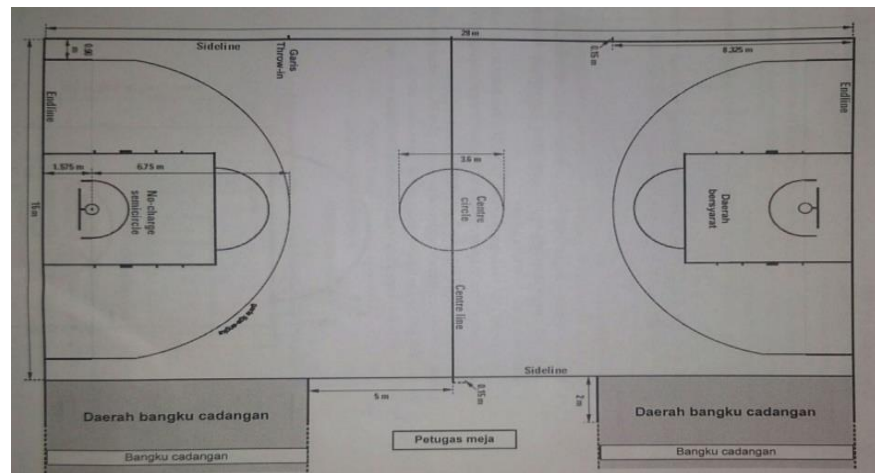
Permainan bola basket diciptakan oleh Prof. Dr. James A. Naismith salah seorang guru olahraga asal Kanada yang mengajar di perguruan tinggi untuk para siswa profesional di *Young Mens Christian Association (YMCA)* Springfield, Massachusetts, pada tahun 1891. Gagasan yang mendorong terwujudnya olahraga baru ini ialah adanya kenyataan bahwa waktu itu keanggotaan dan pengunjung sekolah tersebut semakin hari kian merosot. Sebab utamanya adalah rasa bosan dari para anggota dalam mengikuti latihan olahraga senam yang gerakannya kaku. Disamping itu kebutuhan yang dirasakan pada musim dingin untuk tetap melakukan olahraga yang menarik semakin mendesak. Umpan dada dalam permainan bola basket

merupakan salah satu teknik dasar yang cukup penting untuk dikuasai mengingat teknik umpan ini yang paling sering digunakan oleh pemain basket dalam pertandingan. Dalam Amin (2018: 62) menyatakan bola basket adalah olahraga permainan yang menggunakan bola besar dimainkan dengan tangan, dipantulkan ke lantai (baik ditempat atau sambil berjalan), dan tujuannya adalah memasukan bola basket ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya. Menurut Ridwan dkk dalam Juariah menyatakan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu. Adapun permainan ini bertujuan untuk mencetak nilai sebanyak-banyaknya dengan cara memasukan bola ke basket lawan untuk mendapatkan nilai.

Berdasarkan beberapa teori atau pendapat para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan bola basket adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh 5 orang pemain dalam setiap regunya.

Berikut adalah sarana dan prasarana dalam permainan bolabasket:

Lapangan Permainan Bolabasket lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter. Garis tengah lapangan menjadi dua bagian yang merupakan wilayah serang masing- masing tim. (Peraturan Resmi FIBA, 2018: 6)



Gambar 2.1. Lapangan Bola Basket
Sumber: Peraturan Resmi FIBA, (2018: 6)

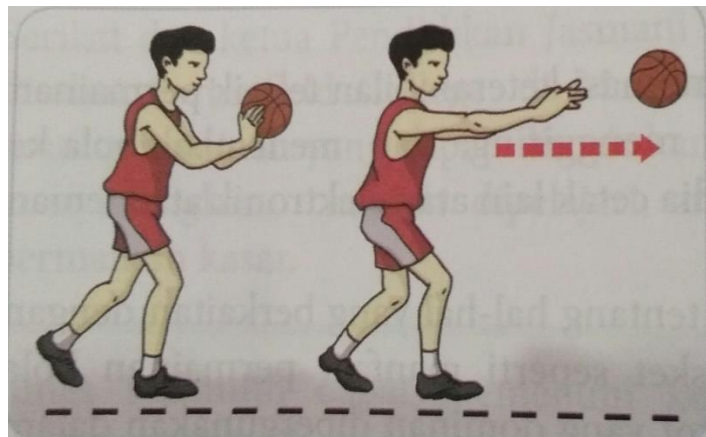
2.1.2. Teknik Dasar Permainan Bola Basket

1. Teknik melempar dan menangkap bola (*passing and catching*)

Menurut Imam S. dalam B. Nuswantoro H, Supriyadi (2019: 2) bahwa “*Passing* dan *Catching* merupakan kecakapan dwi tunggal, untuk dapat menghidupkan permainan bola basket”. Istilah melempar mengandung pengertian mengoper bola dan menangkap berarti menerima bola. Melempar dan menangkap bola selalu dilakukan secara berteman, apabila seorang pemain memegang bola maka dia harus melempar bola sedangkan pemain dalam posisi tidak memegang bola maka dia bersiap untuk menerima atau menangkap bola. Adapun teknik melempar bola setinggi dada (*chest pass*) sebagai berikut.

- a. Berdiri dengan sikap melangkah
- b. Bola dipegang dengan kedua tangan didepan dada
- c. Badan agak condong kedepan

- d. Dorongkan bola kedepan dengan meluruskan kedua lengan bersamaan kaki belakang dilangkahakan ke depan dan berat badan dibawa ke depan
- e. Lepaskan bola dari kedua pegangan tangan setelah kedua lengan lurus
- f. Arah bola lurus sejajar

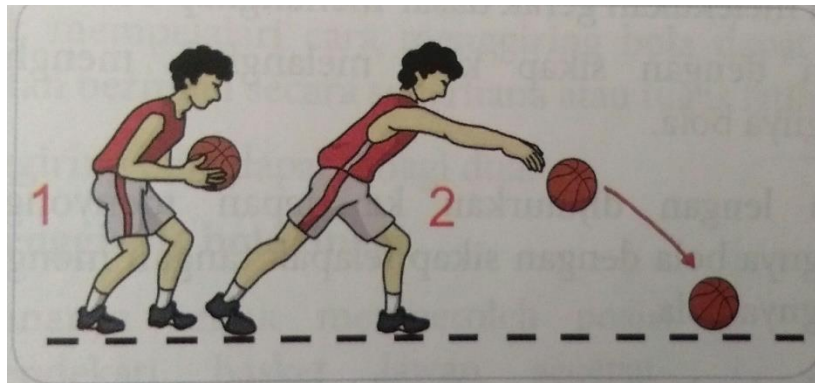


Gambar 2.2. Gerakan Menangkap dan Melempar bolabasket

Sumber: Wiradihardja S dan Syarifudin (2016: 34)

2. Melempar bola pantul (*bounce pass*)

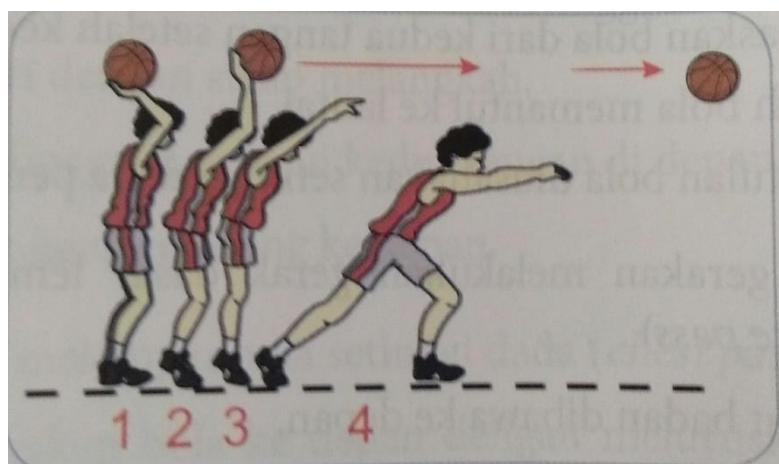
- a. Berdiri dengan sikap melangkah
- b. Bola dipegang dengan kedua tangan didepan dada
- c. Badan agak condong ke depan
- d. Kedua kaki lurus ke samping
- e. Arah bola ke lantai
- f. Pantulan bola diusahakan setinggi dada penerima bola
- g. Pandangan mengikuti arah gerakan bola



Gambar 2.3. Melempar bola pantul
 Sumber: Wiradihardja S dan Syarifudin (2016: 35)

3. Mengoper bola di atas kepala (*overhead pass*)

- a. Berdiri dengan sikap melangkah ke arah lemparan
- b. Bola dipegang dengan kedua tangan diatas kepala
- c. Badan agak condong ke depan
- d. Lepaskan bola dari kedua tangan setelah kedua tangan lurus
- e. Arah bola lurus dan datar ke arah dada penerima bola
- f. Pandangan mengikuti arah gerakan bola



Gambar 2.4. Melempar bola dari atas kepala
 Sumber: Wiradihardja S dan Syarifudin (2016: 36)

2.1.3 Metode Pembelajaran

Menurut Sagala dalam Lutvaidah (2016: 282) bahwa konsep pembelajaran merupakan suatu pendekatan pengajaran yang secara langsung menyajikan konsep tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati bagaimana konsep itu diperoleh. Sejalan dengan pendapat Slameto dalam Dyoty dkk (2017: 115) bahwa belajar adalah hal yang kompleks terjadi kepada setiap insan seumur hidup. Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman dengan lingkungan. *Accourding to Lin & Yi, in the journal Bastien G, Adkins S.T, and Johnson R, (2018) that international student are more likely to have difficulty understanding lectures, understanding class readings, and articulating their knowledge in presentations and/or essays.*

Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. *Accourding to Gerdes*

& Mallinckrodt in the journal Anderson R.J, Guan Y, & Ko Y that an important component of a successful student sojourn is how they manage their social, psychological, and scholarly challenges as they transition to tertiary education. Processes around managing these challenges are broadly referred to as academic adjustment.

2.1.4 Media Audio Visual

Dalam rangka usaha untuk meningkatkan penguasaan keterampilan teknik dasar, banyak media atau alat bantu latihan yang dapat digunakan salah satunya adalah media audio visual. Media pembelajaran ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, agar pembelajaran lebih efektif diperlukan alat bantu lain, alat bantu itu berupa alat bantu pandang (visual) atau bantu dengar (audio). Menurut Suprijanto dalam Sulfemi dan Mayasari (2019: 58) menyatakan bahwa, “Jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat)”. Dalam media pembelajaran audio visual kedua hal tersebut sangat dominan karena media ini menggabungkan kedua hal tersebut.

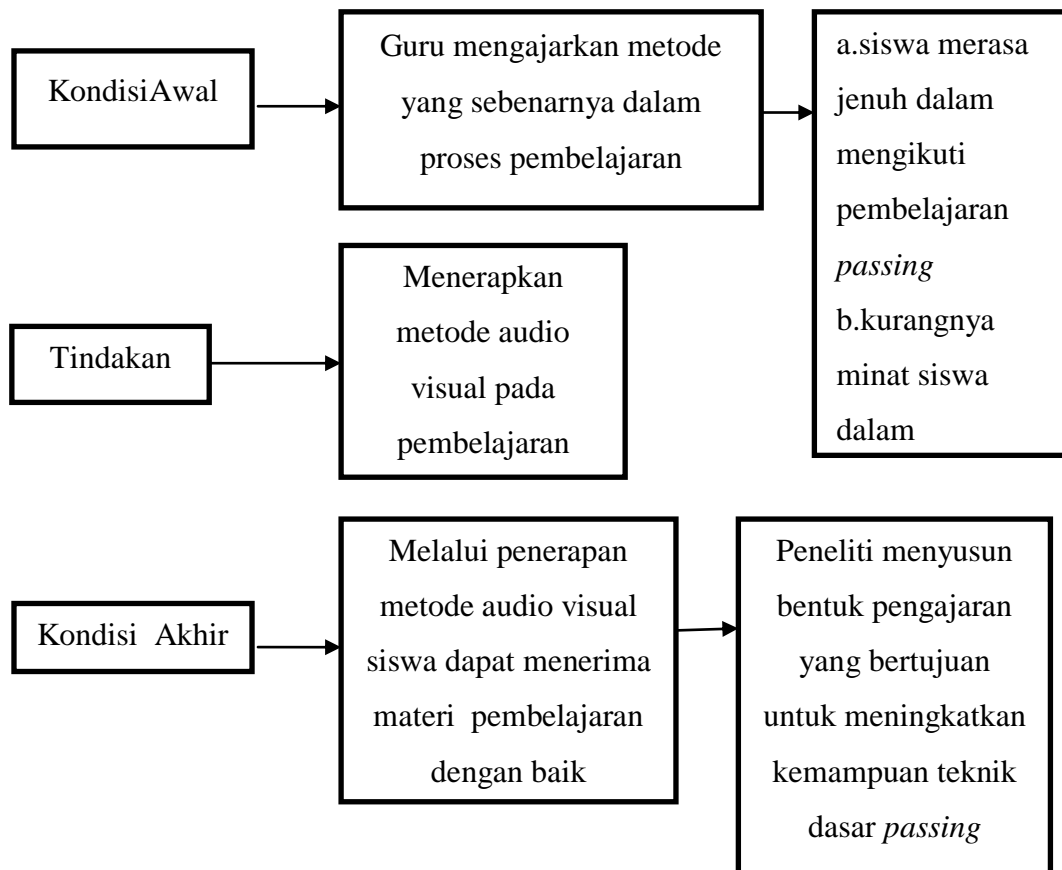
Berdasarkan penjelasan diatas dan berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan teknik dasar *chest pass* dalam olahraga bola basket, maka menjadi penting untuk diketahui pengaruh yang ditimbulkan oleh media audio visual. Dalam memberikan penggunaan audio visual tersebut, peneliti menemukan bahwa kekesuaiannya dengan kondisi siswa

belum terungkap dengan jelas. Dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik dasar *chest pass* dan harapan untuk adanya perbaikan dalam proses latihan keterampilan teknik dasar bola basket, maka perlu dilakukan penelitian mengenai upaya peningkatan hasil belajar teknik *chest pass* dengan menggunakan media audio visual.

2.2 Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020, ditemukan permasalahan terkait hasil belajar *chest pass* siswa pada mata pelajaran Penjas. Dalam proses pembelajaran Penjas siswa kurang memahami materi pelajaran, kurang berminat serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Penjas. Hal ini disebabkan karena cara mengajar yang digunakan berdasarkan teknik sebenarnya. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menerapkan media audio visual. Kegiatan dari media audio visual ini yaitu siswa diperlihatkan sebuah audio, dimana teknik dasar *passing* dilakukan dengan benar dan menarik minat siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran seperti ini sangat disukai oleh siswa karena dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi siswa karena dimana siswa hanya perlu melihat audio yang dipaparkan didepan dan mempraktekan gerakan setelah mendengarkan audio. Dengan diterapkannya media audio visual pada pembelajaran Penjas di SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan tidak membosankan bagi siswa, selain itu hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun uraian kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5. Bagan Kerangka Pikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada upaya peningkatan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pelaksanaan Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2017:1) menyatakan "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut".

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan kelas. Menurut Sugiyono (2016: 9) bahwa "Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi". Pendekatan ini dipilih karena dilakukan pada kondisi alamiah untuk menyelidiki dan mendeskripsikan suatu masalah yang terjadi, yaitu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran di SMAN 2 LUWU Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini cocok digunakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas karena metode penelitian

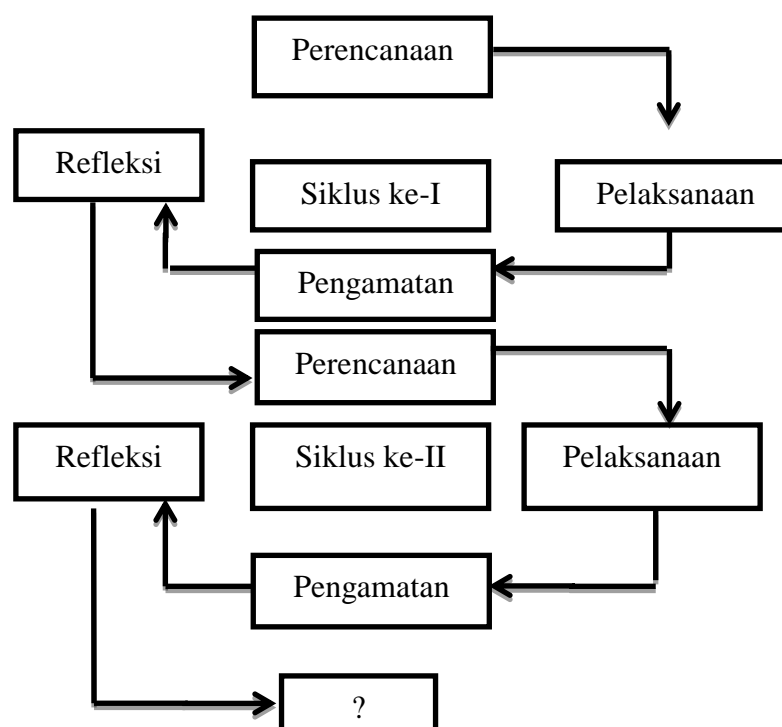
kualitatif akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dengan memperlihatkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode penelitian kualitatif menggunakan media audio visual yang merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual). Dalam penyampaianya, peneliti menyampaikan informasi melalui audio dengan berbicara dan memperjelas informasi dari pembicaraannya tersebut dengan menampilkan berbagai macam gambar yang dimunculkan didalam layar menggunakan proyektor yang tersambung dengan perangkat *computer* pribadi atau bahkan peneliti menampilkan video (audio visual) didalam presentasinya.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus penelitian dan sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu menentukan keadaan awal yang menunjukkan kondisi awal proses belajar mengajar dan aktivitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi. Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui ketepatan tindakan yang akan diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi bola basket yakni *chest pass*, maka dalam refleksi ditetapkan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

pada *chest pass*, yaitu melalui pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Penelitian ini menggunakan siklus yang dimana siklus tersebut mempunyai langkah sistematis yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Tindakan
Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk (2017: 42)

Alur tindakan penelitian dalam skema di atas, dapat dijelaskan sebagai

berikut:

SIKLUS I

1. Perencanaan

Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan, menyediakan media pembelajaran,

menyediakan lembar observasi siswa dan guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan digunakan pada saat pembelajaran

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disiapkan. Pada tahap ini peneliti akan menyampaikan materi pembelajaran dan media yang akan digunakan dan memberikan kesempatan siswa untuk melakukan teknik dasar *chest pass*.

3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru Penjas SMAN 2 LUWU (yang bertindak sebagai observer) untuk mengamati peneliti (yang bertindak sebagai guru) yang secara langsung menerapkan media audio visual dan mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observer mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi, adapun kegiatan yang diamati adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan mengawasi pelaksanaan tes yang diberikan di akhir siklus.

4. Refleksi

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hal-hal yang diperoleh baik dari hasil observasi maupun catatan peneliti. Tahap refleksi meliputi kegiatan memahami dan menyimpulkan data. Peneliti dan observer berdiskusi untuk melihat keberhasilan dan kegagalan yang terjadi setelah proses pembelajaran dalam selang waktu tertentu. Kekurangan-kekurangan yang

ada pada siklus I yang telah dilaksanakan, dibuatkan rencana perbaikan demi penyempurnaan tindakan pada siklus II.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, kekurangan pada siklus I dilakukan perubahan dan perbaikan rencana pembelajaran terhadap materi agar mampu mendapatkan peningkatan pada siklus II.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang akan digunakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual berdasarkan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I.

3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru Penjas SMAN 2 LUWU mengamati secara langsung penerapan media audio visual berdasarkan perubahan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I dan mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung.

4. Refleksi

Pada akhir siklus peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan memahami serta menyimpulkan data atas pelaksanaan pembelajaran. Dengan melihat hasil observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *chest pass* dalam pembelajaran Penjas.

Tahap refleksi terbagi menjadi dua yaitu refleksi proses dan refleksi hasil sebagai berikut:

- a. Refleksi proses yaitu peneliti dan guru mendiskusikan tindakan peneliti saat proses pembelajaran berlangsung apakah telah mencapai taraf keberhasilan atau belum dengan menerapkan media audio visual.
- b. Refleksi hasil yaitu peneliti dan guru melakukan refleksi tentang nilai siswa apakah hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran berhasil atau tidak. Apabila belum berhasil maka akan dilaksanakan perencanaan siklus berikutnya dengan melengkapi kekurangan pada siklus sebelumnya.

3.2 Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung dari awal hingga akhir penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperoleh secara mendalam agar data yang diperoleh lengkap. Kedudukan peneliti sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis dan pengamat dalam pelaksanaan tindakan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 LUWU yang beralamatkan di Jl. Opu Daeng Risadju, Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2.

3.4 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindak kelas ini yaitu:

- a. Siswa untuk mendapatkan data tentang hasil teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.

- b. Guru sebagai kolaborator, untuk melihat tingkat keberhasilan hasil belajar teknik dasar *chest pass* dengan media audio visual.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ada tiga yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

- a. Observasi

Peneliti memilih teknik observasi dalam pengumpulan data karena dalam penelitian yang akan diamati adalah teknik dasar *chest pass*, dalam hal ini adalah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta proses mengajar peneliti dalam menerapkan media audio visual.

Kegiatan observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran di lapangan berlangsung dengan mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran dan cara mengajar peneliti mengenai kesesuaian dengan langkah-langkah media audio visual yang diterapkan oleh peneliti dengan menggunakan format observasi.

- b. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Peneliti memilih teknik tes untuk mengukur dan menilai hasil belajar siswa apakah meningkat atau belum selama pembelajaran teknik dasar *chest pass* menggunakan media audio visual.

No	Nama siswa	Aspek Penilaian			Nilai Akhir
		Psikomotor	Kognitif	Afektif	

$$\text{nilai rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}}$$

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap berharga dan penting serta perolehan data-data awal siswa dan guru kelas, dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip hasil belajar yang dapat memberi informasi data keberhasilan siswa dan dokumen berupa foto yang menggambarkan situasi pembelajaran, sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan dengan media audio visual.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Agar data dalam penelitian dapat dipertanggung jawabkan perlu dilakukan uji keabsahan data. Adapun data yang dapat dilaksanakan.

a. Kredibilitas (*Credibility*)

Uji *credibility* atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan.

b. Transferabilitas (*Transferability*)

Transferability dilakukan oleh peneliti dengan mencari dan mengumpulkan data kejadian empiris dalam konteks yang sama. Penelitian akan bertanggung jawab untuk menyediakan data deskriptif secukupnya.

c. Tingkat ketergantungan (*Dependability*)

Penelitian yang *dependability* adalah penelitian apabila penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

d. Konfirmabilitas (*Confirmability*)

Penelitian dapat dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan selama dan sesudah pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2016: 244) bahwa, "Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama

yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain".

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. Dalam hal ini Nasution dalam Sugiyono (2016: 245) menyatakan, "Analisis data mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian".

Teknik analisis data model Miles and Huberman yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 246) yaitu:

- a. Reduksi data, yakni kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Pada tahap ini, guru atau peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis.
- b. Penyajian data, dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Proses analisis data dalam PTK diarahkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab

rumusan masalah dan pertanyaan penelitian. Penafsiran data proses pembelajaran aspek guru dan siswa digunakan acuan sebagai berikut:

1. Psikomotor adalah ranah dengan keterampilan atau kemampuan seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Adapun acuan yang digunakan ialah rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

2. Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Adapun acuan yang digunakan ialah rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

3. Kognitif adalah ranah yang mencakup mental atau otak. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Adapun acuan yang digunakan ialah rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

4. Nilai akhir yang diperoleh siswa ialah nilai penggabungan dari 3 capaian di atas dan mengeluarkan hasil keseluruhan:

$\text{Nilai tes psikomotor} + \text{Nilai tes afektif} + \text{Nilai tes kognitif}$
--

3.8 Penilaian Pembelajaran K-13

Dalam sistem penilaian kurikulum 2013, sistem penilaian yang digunakan mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tidak berbeda jauh

dengan kurikulum sebelumnya. Namun ada yang berbeda didalamnya. Pada kurikulum 2013, penilaian siswa lebih detail lagi. Hal ini tampak dari penambahan jam pelajaran yang membuat guru bisa lebih leluasa dan valid dalam melakukan penilaian. Hal yang membedakan dalam sistem penilaian kurikulum 2013 adalah penilaian bukan monopoli guru saja. Dalam kurikulum ini juga dikenal penilaian diri yang dilakukan oleh siswa. Siswa dengan dibekali nilai kejujuran akan melakukan nilai terhadap sesama dan juga dirinya sendiri. Hal ini tentu akan membuat membuat siswa semakin terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Format penilaian yang ada dalam kurikulum 2013 secara garis besarnya sama untuk setiap mata pelajaran. Perbedaannya terletak pada aspek-aspek yang dinilai terkait materi yang sedang diajarkan. Secara garis besar, format penilaian dalam kurikulum 2013 memuat instrumen penilaian yang berisi tentang observasi, penilaian antar teman, diri sendiri, dan jurnal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada mata pelajaran pendidikan jasmani, peneliti kemudian mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual.

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU dengan jumlah siswa 36 orang. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmani kelas X IPA 2 bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 27 Agustus 2020 sampai tanggal 17 September 2020.

4.1.1 Hasil penelitian siklus I

1. Perencanaan

Kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus I. Hal-hal yang dipersiapkan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan.
- b) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *chest pass* dengan menggunakan media audio visual.
- c) Menyediakan perangkat proyektor lcd dan komputer yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk guru yang berperan sebagai observer.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMAN 2 LUWU untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis 27 Agustus 2020. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I diikuti oleh 36 orang siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

- a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran di ruang kelas, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian guru mengecek kehadiran siswa setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti (80 menit)

- (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- (2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video.
- (3) Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media audio visual
- (4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan
- (5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*.
- (6) Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik *chest pass* pada permainan bola basket.
- (7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20 menit)

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi pembelajaran, guru menyampaikan motivasi kepada siswa atau penguatan tahapan penting dalam penelitian teknik dasar *chest pass* agar siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 03 September 2020. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II diikuti oleh 36 orang siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan melakukan *stretching*, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti (80 menit)

- (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran *chest pass*.
- (2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video.
- (3) Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media audio visual.
- (4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan
- (5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*.
- (6) Di setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket

(7) Memberikan kesempatan kepada siswa kesempatan melakukan tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20 menit)

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru menyampaikan motivasi kepada siswa atau penguatan tahapan penting penelitian teknik dasar *chest pass* agar siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

3. Pengamatan

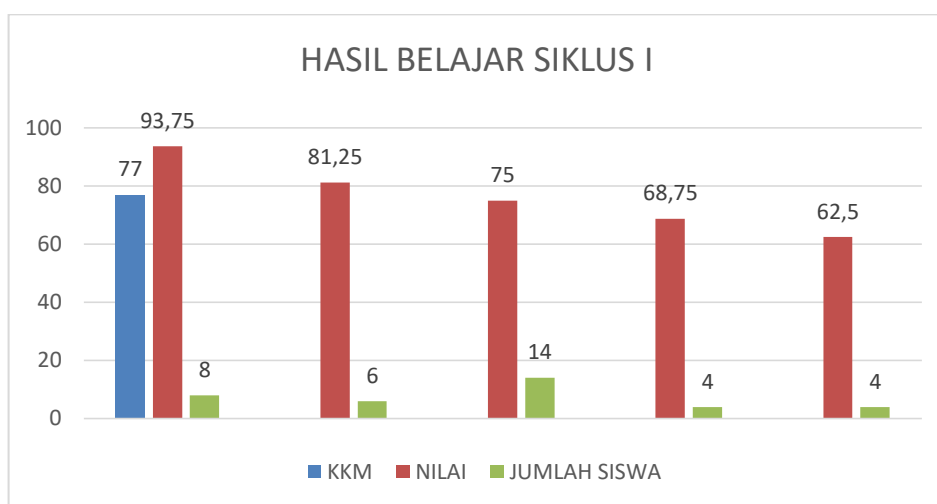
Hasil belajar peserta didik pada siklus I berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran dari 36 orang siswa, rata-rata nilai siswa 72.11, dalam aspek psikomotor, nilai rata-rata siswa dalam aspek kognitif 65,55 dan nilai rata-rata siswa dalam aspek afektif 75.52. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

1) Psikomotor

Tabel 4.1 Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	93.75
2	Nilai Terendah	62.5
3	Rata-rata Nilai	72.11
4	Tuntas	14
5	Tidak Tuntas	22
6	KKM	77

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus I adalah 93.75 sedangkan nilai terendah dari hasil tes psikomotor siklus I adalah 62.5. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan psikomotor adalah 72.11. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

Dari grafik diatas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai diatas KKM 77 sebanyak 14 orang siswa sedangkan 22 orang siswa lainnya mendapat nilai dibawah standar KKM 77.

Tabel 4.3 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	8	22.2%
2	84-92	Baik	0	0%
3	77-83	Cukup	6	16.6%
4	< 77	Kurang	22	61.2%
Jumlah			36	100%

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 22 orang siswa sedangkan

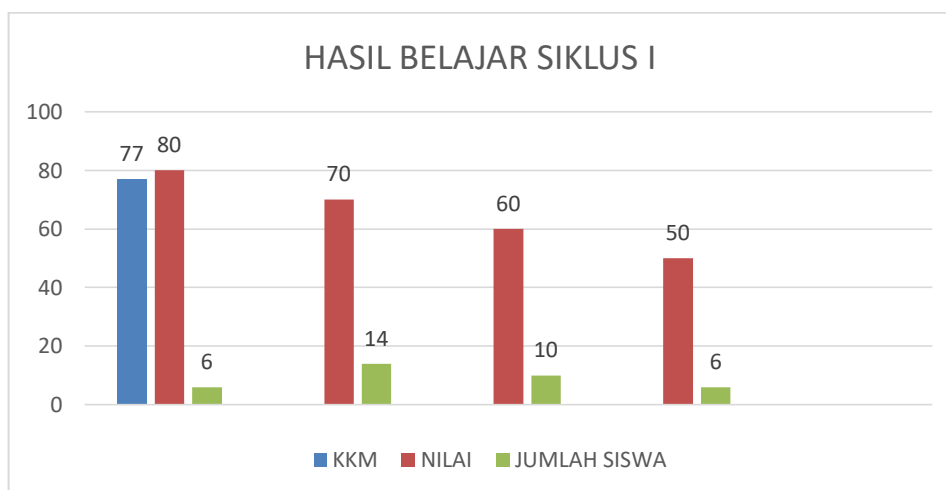
kategori cukup sebanyak 6 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 22 orang siswa.

2) Kognitif

Tabel 4.4 Hasil Belajar Kognitif Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata Nilai	65.55
4	Tuntas	6
5	Tidak Tuntas	30
6	KKM	77

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes kognitif siklus I adalah 80, nilai terendah dari hasil tes pengetahuan siklus I adalah 50 kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus I adalah 65.55. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 30 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa 36 orang.



Gambar 4.5 Diagram Hasil kognitif Siklus I

Dari garfik diatas, terlihat bahwa yang mendapat nilai kategori cukup sebanyak 6 orang siswa diatas KKM 77, dan sebanyak 30 orang siswa mendapat nilai dibawah KKM 77.

Tabel 4.6 Interval Nilai Kognitif Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	0	0%
3	77-83	Cukup	6	16%
4	<77	Kurang	30	84%
Jumlah			36	100%

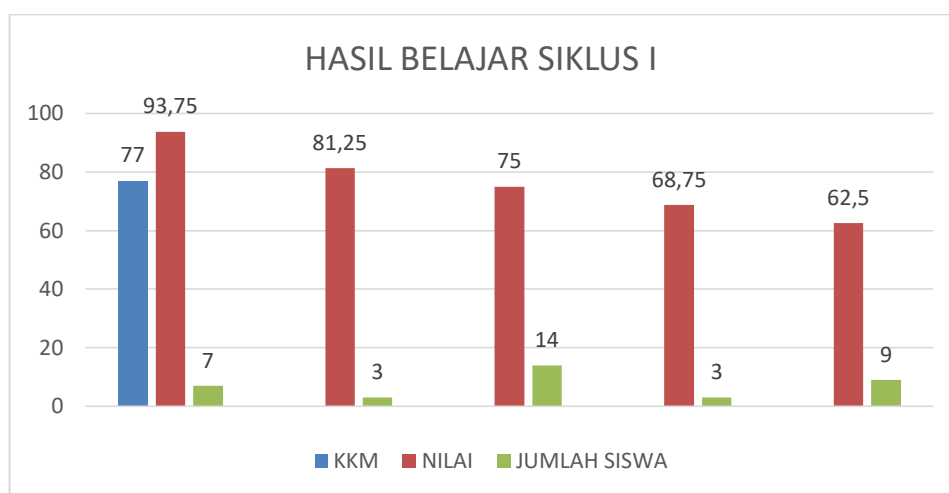
Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 30 orang siswa , sedangkan yang mendapat kategori cukup yaitu sebanyak 6 orang siswa.

3) Afektif

Tabel 4.7 Hasil Belajar Afektif Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	93.75
2	Nilai Terendah	62.5
3	Rata-rata Nilai	75.52
4	Tuntas	10
5	Tidak Tuntas	26
6	KKM	77

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes afektif siklus I adalah 93.75, nilai terendah dari hasil tes afektif siklus I adalah 62.5, kemudian nilai rata-rata hasil tes afektif siklus I adalah 75.52. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 26 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa 36 orang.



Gambar 4.8 Diagram Hasil Afektif Siklus I

Dari garfik diatas, terlihat bahwa yang 10 orang siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 77, dan sebanyak 26 orang siswa lainnya memperoleh nilai dibawah KKM 77.

Tabel 4.9 Interval Nilai Afektif Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	7	19.4%
2	84-92	Baik	0	0%
3	77-83	Cukup	3	8.5%
4	< 77	Kurang	26	72.2%
Jumlah			36	100%

Dari data nilai interval diatas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 26 orang siswa,

sedangkan yang mencakup kategori cukup yaitu sebanyak 3 orang siswa, kategori sangat baik yaitu 7 orang siswa.

Tabel 4.10 Deskripsi Ketuntasan *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual
Siklus I

Aspek yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitiif	Afektif	
72.11	65.55	75.52	71.06

Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest Pass* siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang di harapkan sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Dari hasil pelaksanaan pada tindakan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang diharapkan. Belum berhasilnya pelaksanaan tindakan pada siklus I dikarenakan masih terdapat kekurangan pada kegiatan pelaksanaan tindakan yakni:

- a) Guru kurang menggali keterampilan siswa yang sudah ada.
- b) Guru kurang dalam mengelola siswa sehingga beberapa siswa berbicara saat penjelasan materi.
- c) Guru tidak memberikan percobaan pada siswa saat pengambilan nilai.

Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan dipelajari dan direvisi. Adapun refleksi untuk perbaikan siklus II yaitu :

- a) Pada pertemuan siklus II, guru harus menggali kemampuan siswa yang sudah ada.
- b) Guru harus mengelola siswa dengan baik sehingga tidak berbicara saat penjelasan materi berlangsung.
- c) Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan sebelum pengambilan nilai.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Dengan adanya hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus I, diharapkan pada kegiatan pembelajaran siklus II kali ini proses pembelajaran dan hasil belajar siswa akan lebih meningkat dan mencapai indikator keberhasilan. Kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang dipersiapkan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Dilakukan perubahan dan perbaikan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil dari refleksi siklus I.
- 2) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *chest pass* berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I.
- 3) Menyediakan bola basket yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan guru.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis 10 September 2020. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh 36 orang siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media audio visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan melakukan *stretching*, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti (80 menit)

- (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- (2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video serta contoh pelaksanaannya dari guru.
- (3) Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media audio visual.
- (4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan.

- (5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*.
 - (6) Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
 - (7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
- c) Kegiatan akhir (20 menit)

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan evaluasi serta menyampaikan motivasi kepada siswa terutama siswa yang memiliki potensi dalam cabang olahraga bola basket. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 17 September 2020. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II diikuti oleh 36 orang siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media audio visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

- a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan melakukan *stretching*, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- b) Kegiatan Inti (80 menit)

- (1) Guru menyampaikan secara ringkas mengenai materi pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
 - (2) Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
 - (3) Memberi penjelasan mengenai pembelajaran teknik dasar *chest pass* berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran serta contoh pelaksanaan yang dilakukan oleh guru.
 - (4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan.
 - (5) Mengamati pelaksanaan pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
 - (6) Memberikan kesempatan percobaan kepada siswa sebelum pengambilan nilai akhir.
 - (7) Pengambilan nilai akhir teknik dasar *chest pass*.
 - (8) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* yang telah dilaksanakan.
- c) Kegiatan akhir (20 menit)

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru memberikan evaluasi serta menyampaikan motivasi kepada siswa terutama siswa yang memiliki potensi dalam cabang olahraga bola basket. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

3. Pengamatan

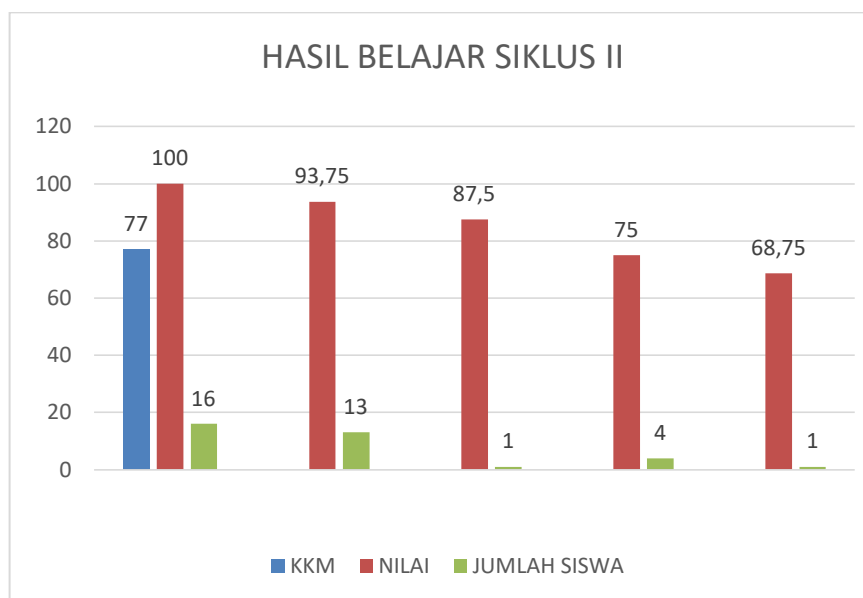
Hasil belajar siswa pada siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 36 orang siswa rata-rata nilai psikomotor 93.60, nilai rata-rata kognitif 80,55 dan untuk nilai rata-rata afektif 94.96. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

1) Psikomotor

Tabel 4.11 Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	68.75
3	Rata-rata Nilai	93.60
4	Tuntas	32
5	Tidak Tuntas	4
6	KKM	77

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 100, nilai terendah dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 68.75, kemudian nilai rata-rata hasil tes psikomotor siklus II adalah 93.60. Jumlah siswa yang tuntas pada tes psikomotor siklus II adalah 34 dan yang tidak tuntas pada tes psikomotor siklus II sebanyak 4 siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 77.



Gambar 4.12 Diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

Dari grafik diatas terlihat bahwa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 16 orang siswa, yang mendapatkan nilai 93.75 sebanyak 13 orang siswa, yang memperoleh nilai 87.5 sebanyak 1 orang, dan nilai yang tidak mencapai KKM 77 adalah 5 orang siswa.

Tabel 4.13 Interval Nilai Psikomotor Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	30	83.3%
2	84-92	Baik	1	2.7%
3	77-83	Cukup	0	0%
4	< 77	Kurang	5	14%
Jumlah			36	100%

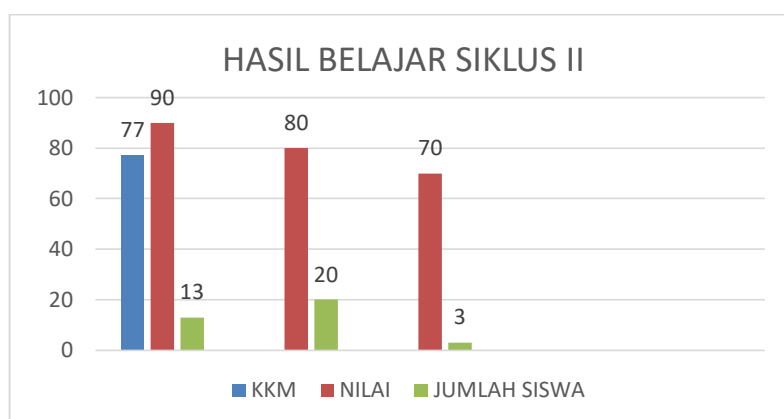
Dari data nilai interval diatas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 5 orang siswa, yang memperoleh nilai diatas KKM 77 dalam kategori baik sebanyak 1 orang dan kategori sangat baik memperoleh sebanyak 30 orang.

2) Kognitif

Tabel 4.14 Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	80,55
4	Tuntas	33
5	Tidak Tuntas	3
6	KKM	77

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes kognitif siklus II adalah 90, nilai terendah dari hasil tes kognitif siklus II adalah 70, kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus II adalah 80,55. Jumlah siswa yang tuntas pada tes kognitif siklus II adalah 33 dan yang tidak tuntas pada tes kognitif siklus II sebanyak 3 siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 77.

**Gambar 4.15** Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Dari grafik diatas terlihat bahwa yang memperoleh nilai baik 90 sebanyak 13 orang siswa yang mendapat nilai cukup 80 sebanyak 20 orang siswa yang mendapat nilai kurang 70 sebanyak 3 orang siswa yang tidak mencapai KKM 77.

Tabel 4.16 Interval Nilai kognitif Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	13	36%
3	77-83	Cukup	20	56%
4	< 77	Kurang	3	8%
Jumlah			36	100%

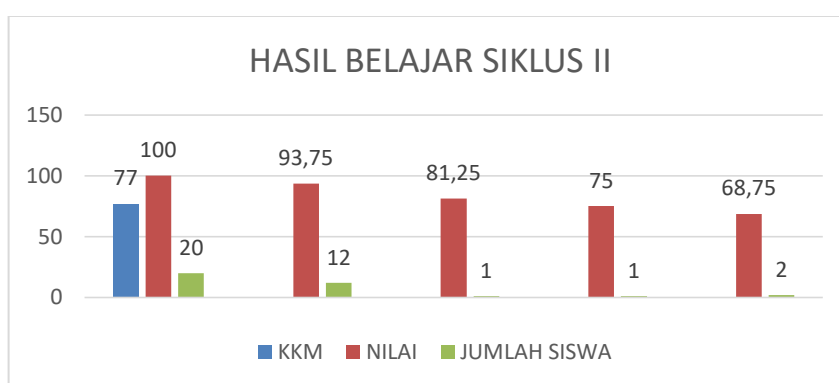
Dari data nilai interval diatas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 3 orang siswa yang mendapat nilai diatas KKM 77 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 20 orang siswa dan yang mendapat kategori baik yaitu sebanyak 13 orang siswa.

3) Afektif

Tabel 4.17 Hasil Belajar Afektif Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	68.75
3	Rata-rata Nilai	94.96
4	Tuntas	33
5	Tidak Tuntas	3
6	KKM	77

Dari data tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes afektif siklus II adalah 100, nilai terendah dari hasil tes kognitif siklus II adalah 68.75, kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus II adalah 94.96. Jumlah siswa yang tuntas pada tes kognitif siklus II sebanyak 33 orang siswa dan yang tidak tuntas pada tes kognitif siklus II sebanyak 3 orang siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 77.



Gambar 4.18 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus II

Dari grafik diatas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 100 sebanyak 20 orang, yang memperoleh nilai 93.75 sebanyak 12 orang siswa, yang mendapat nilai 81.25 sebanyak 1 orang siswa, dan yang tidak mencapai KKM 77 sebanyak 3 orang siswa.

Tabel 4.19 Interval Nilai Afektif Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93-100	Sangat Baik	32	88.8%
2	84-92	Baik	0	0%
3	77-83	Cukup	1	2.7%
4	< 77	Kurang	3	8.3%
Jumlah			36	100%

Dari data nilai interval diatas, siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 3 orang siswa, yang

mendapatkan nilai diatas KKM 77 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 1 orang siswa dan yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 32 orang siswa.

Tabel 4.20 Deskripsi Ketuntasan *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual
Siklus II

Aspek yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitiif	Afektif	
93.60	80.55	94.96	89.70

Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest Pass* siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU pada siklus II telah mencapai KKM 77 seperti yang diharapkan oleh peneliti.

4. Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II dimana hasil pemahaman siswa terhadap materi *chest pass* pada siklus II mengalami peningkatan yang baik. Berdasarkan data hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II masih ditemukan sedikit kekurangan dibeberapa aspek, namun karena indikator keberhasilan atau KKM proses maupun hasil telah tercapai karena telah berada pada kualifikasi baik. Maka penelitian telah dianggap berhasil.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses (aktivitas guru dan siswa) maupun dari segi hasil belajar

siswa sudah berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang telah ditentukan dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian penelitian tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

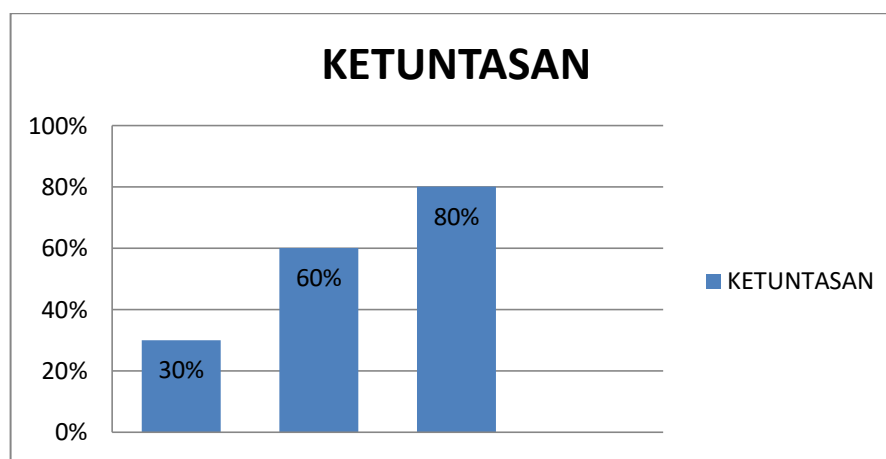
Setelah menerapkan media audio visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotorik, afektif dan kognitif. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar siswa meningkat karena adanya kerjasama peneliti dengan guru kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Ada beberapa pertemuan yang masih belum maksimal karena masih ada kekurangan-kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut segera diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran bola basket kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU dengan menerapkan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21 Tabel Aspek Penilaian Siswa

No	Pertemuan	Aspek–aspek yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
1	Pra Penelitian	58,33	58,33	58,33	58,33
2	Siklus 1	72.11	65.55	75.52	71.06
3	Siklus 2	93.60	80.55	94.96	89.70

Hasil penelitian *chest pass* kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar dilihat pada diagram berikut:

**Gambar 4.22** Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* siswa yang terjadi pada setiap siklus I dan pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 77.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual pada mata pelajaran bola basket pendidikan jasmani dengan materi *chest pass* pada siswa kelas X IPA 2 SMAN 2 LUWU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan cara mengajar yang baru yakni menerapkan media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu, pendidikan diharapkan untuk menggunakan media audio visual karena media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjas di sekolah dalam permainan bola basket. Selain pendidik menerapkan media pembelajaran ini, pendidik juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk mencapai hasil belajar yang baik.

5.3 keterbatasan

Terhadap beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Adanya pandemi ini sehingga mewajibkan kita mematuhi protokol kesehatan
2. Kondisi sarana dan prasarana yang kurang memadai

5.4 Saran

Adapun beberapa saran yang dianggap perlu dipertimbangkan berdasarkan hasil penelitian yaitu:

1. Bagi guru, dalam melakukan kegiatan mengajar sebisa mungkin menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam, terkhusus pada materi yang dianggap kurang menarik bagi siswa.
2. Bagi siswa, pada saat proses pembelajaran, sebisa mungkin percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya di muka umum agar dibantu oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti berikutnya, agar kiranya media audio visual ini dapat dimodifikasi dalam bentuk yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson R.J, Guan Y, and Koc Y. The Academic Adjustment Scale: Measuring the Adjustment of Permanent Resident or Sojourner Students. *International Journal of Intercultural Relations* 54, 68-76, 2016
- Amin, B.M. 2018. Pembelajaran Operan Dada (Chest Pass) Dalam Permainan Basket Melalui Metode Mengajar Penemuan Terpimpin Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jonggol. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching And Education* 2 (1): 61-66
- Bastien G. Adkins S.T, and Johnson R 2018. Striving for Success: Academic Adjustment of international Students In The US. *Journal of International Students* 8 (2), 1198-1219, 2018
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Cetakan kedua. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- B. Nuswantoro H. Supriyadi 2019. Meningkatkan Kemampuan Passing Bola Basket Menggunakan Permainan Permainan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Indonesia Performance Journal* 3 (1) (2019)
- Dwiki J.B.S. 2018. Keterampilan Umpan Dada Dalam Permainan Bola Basket. *SATRIA Journal of "Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis"* Volume 1, Nomor 1, November 2018 Halaman 23-27
- Dyoty, A.V.G. 2017. Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Tunas Bangsa Journal* 4 (1): 112-125, 2017
- Juariah. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dada Melalui Pendekatan Perlombaan Dengan Media Sasaran Pada Siswa Kelas V SDN Panyinngkiran III Kabupaten Sumedang. *Mimbar pendidikan dasar* 8 (1): 46-53
- Karya, T.R.T, Kanca, N.I dan Satyawan, M.I. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Undiksha* 4 (2) 2016
- Nugroho, A Dan Raharjo, F.M. 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Chest Pass Dalam Bermain Bola Basket Dengan Penerapan Variasi Pembelajaran Dan Modifikasi Bola Siswa Kelas Viii Smp Santa Maria Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan* 7 (2): 24-29
- Peraturan Resmi Bola Basket. FIBA. 2018.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan kedua puluh tiga. Alfabeta. Bandung.
- Sulfemi, W. B dan Mayasari. N. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan* 20 (1): 53-68

- Ukti Lutvaidah. 2016. Pengaruh Metode & Pendekatan Pembelajaran Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Jurnal ilmiah Pendidikan MIPA 5 (3)*
- Wiradihardja, S. & Syarifudin. 2016. *Pendidikan jasmani, Olahraga, dan kesehatan*. Edisi Revisi 2016. Cetakan ke-2. Jakarta.
- Yuliana, A.K. I Ketut, B.A. dan I Putu P.A. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing* Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi 9 (1)*