

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING*
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI
MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 2 LUWU**

¹AcepSuganda, ²NurwahidinHakim, ³NurSaqinahGalugu

¹²³Universitas Muhammadiyah Palopo, Indonesia

1acepsuganda93@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this research is the lack of student learning outcomes in basketball game material. The research problem is to know whether the application of audio visual media in physical education subjects in basic dribbling techniques can improve the learning outcomes of SMA Negeri 2 Luwu students. The purpose of this research was to determine the improvement of student learning outcomes through the audio visual media in physical education learning in basic dribbling techniques of students in SMA Negeri 2 Luwu. The method used was a qualitative approach with the type of classroom action research (CAR). The focus of this research is to improve student learning outcomes in basic dribbling techniques in playing basketball. The research subjects were 36 student of class X of SMA Negeri 2 Luwu. The techniques of data collection used were observation, documentation and tests. The data was analyzed by qualitative data analysis. The results of the research in cycle I indicate that the success indicator has not been achieved with a success percentage of 77,99. In the second cycle the results of the study have reached the success indicator with a percentage of 84,61. Based on the research result, it can be concluded that the student learning outcomes through the audio-visual media in physical education learning in basic dribbling techniques of students in SMA Negeri 2 Luwu was improved.

Keywords: Audio visual, basketball game, basic dribbling technique

PENDAHULUAN

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. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi.

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting.

Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Sehingga siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Pencapaian tujuan pelajaran pendidikan jasmani di SMA, guru harus bisa memilih metode yang tepat dan cocok dalam pemberian 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 mempraktekkannya. Dari sekian banyak metode yang dapat digunakan, salah satu metode tersebut adalah dengan menggunakan media audio visual sebagai alat bantu untuk memberikan materi pembelajaran. Audio visual disini mengacu

kepada sebuah media belajar yang dapat membantu dalam suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Salah satu materi pelajaran pendidikan jasmani adalah permainan bola basket. Pada dasarnya bola basket merupakan suatu olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lain melakukan hal serupa, dalam permainan bola basket terdapat beberapa macam teknik yang digunakan. Salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu *dribbling*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa hasil belajar teknik dasar *dribbling* kurang maksimal. Hal ini dikarenakan, metode atau cara mengajar yang diterapkan berdasarkan teknik yang sebenarnya, tanpa menggunakan modifikasi pembelajaran atau alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut membuat

siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran dan beberapa siswa yang malas mengikuti pembelajaran dikarenakan jenuh.

Berdasarkan data fakta pada kelas X tahun ajaran 2019/2020 diperoleh data saat penilaian (*dribbling*) dengan KKM 77. Sejumlah 36 siswa yang melakukan teknik dasar *dribbling* hanya 9 siswa atau 25% yang tuntas atau mampu melakukan teknik dasar *dribbling* dengan benar dan 27 siswa atau 75% lainnya tidak tuntas atau masih kurang mampu melakukan teknik dasar *dribbling* dengan benar. Ini dikarenakan saat pembelajaran bola basket sebelumnya mereka tidak mengikutinya dengan baik. Mereka kurang antusias dan merasa jenuh pada saat proses belajar berlangsung.

Hal tersebut dilihat dari banyaknya siswa yang tidak mau bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pada materi *dribbling*, mereka lebih senang duduk-duduk sambil bercerita bersama temannya dari pada mengikuti pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan Bola Basket

Bola basket merupakan salah satu olahraga bola besar. Pada dasarnya bola basket merupakan suatu olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.

Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang termasuk dalam cabang permainan, dimana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain mencoba mencetak angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Menurut Margono dalam Mahardika dan Supriyoko dalam *Jurnal Ilmiah Spirit* (2019: 3) bahwa “Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah lawan memasukkan bola atau mencetak angka”.

Gerakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bola basket. Keterampilan bermain bola basket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menguasai keterampilan dasar merupakan modal yang paling penting guna memperoleh kemenangan di suatu pertandingan.

Teknik dasar dalam bermain bola basket mencakup gerakan kaki (*footwork*), menembak bola ke dalam keranjang (*shooting*), melempar (*passing*), menangkap, menggiring (*dribble*), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Menurut Olivier dalam Idris dan Madri dalam *Jurnal Jpdo* (2019:16) menyatakan bahwa “Menggiring adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena kemampuan ini sangat penting bagi setiap atlet yang terlibat dalam bermain bola basket”.

Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media audio visual memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual semata. Media audio visual ini lebih efektif penggunaannya bila dibandingkan dengan media pesan visual saja (seperti gambar cetak yang disusun berurutan). Media audio visual ini tidak saja menyampaikan pesan-pesan yang rumit, tetapi juga lebih realistis.

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)”. Berikut adalah kelebihan dari media audio visual:

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
2. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
4. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

METODE PENELITIAN

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".

Metode penelitian kualitatif menggunakan media audio visual, yang digunakan adalah sebuah alat perantara berupa komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual) sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi.

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

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 *dribbling* bola basket. Masing-masing siswa berkesempatan untuk melakukan *dribbling* bola basket.

Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru pendidikan jasmani SMAN 2 Luwu (yang bertindak sebagai observer) untuk

mengamati peneliti (yang bertindak sebagai guru) yang secara langsung menggunakan 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 diakhir siklus.

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.

Kehadiran Peneliti

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.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus hingga September 2020 dan dilaksanakan di SMAN 2 Luwu Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil belajar teknik dasar

dribbling bola basket melalui media audio visual.

2. Guru sebagai kolaborator, untuk melihat tingkat keberhasilan hasil belajar teknik dasar *dribbling* bola basket dengan metode pemanfaatan audio visual.

Teknik Pengumpulan Data

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

Observasi

Peneliti memilih teknik observasi dalam pengumpulan data karena dalam penelitian yang akan diamati adalah teknik dasar *dribbling* bola basket siswa, dalam hal ini adalah partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta proses mengajar peneliti dalam menggunakan 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 menggunakan media audio visual yang diterapkan oleh peneliti dengan menggunakan format observasi

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 *dribbling* bola basket menggunakan media audio visual

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, 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-foto yang

menggambarkan situasi pembelajaran, sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan langkah-langkah media audio visual.

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 kedalam pola, memilih nama yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain".

a. Tes kerja (*Psikomotor*) adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik dengan keterampilan atau kemampuan seseorang menerima

pengalaman belajar tertentu. Adapun acuan yang digunakan ialah rumus:

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

b. Pengamatan sikap (*Afektif*) mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai:

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

c. Tes Siklus/*embedded test* (*kognitif*) rana ini berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi:

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

d. Nilai akhir yang diperoleh siswa ialah nilai penggabungan dari tiga capaian diatas dan mengeluarkan hasil keseluruhan :

Nilai tes *psikomotor* + Nilai tes *afektif* + Nilai tes *kognitif*

Indikator Keberhasilan

1. Pemahaman permainan bola basket pada teknik dasar *dribbling* siswa berdasarkan akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus 1 ke

siklus berikutnya dengan kriteria 80% dari total siswa dalam kelas.

2. Kemampuan *dribbling* siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM 77)

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 atas rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi permainan bola basket untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas X SMA Negeri 2 Luwu dengan menggunakan media audio visual dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Pertemuan	Aspek – aspek yang dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
		Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
1	Pra Penelitian	71,11	71,11	71,11	71,11
2	Siklus 1	78,50	76,11	79,36	77,99
3	Siklus 2	85,02	82,26	86,55	84,61

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Luwu dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus I belum mengalami perubahan yang signifikan dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan daripada sebelumnya.

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil

penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan media audio visual.

Saran

1. Bagi guru, dalam melakukan kegiatan mengajar sebisa mungkin dengan menggunakan media pembelajaran audio visual, terkhusus pada materi yang dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
2. Bagi siswa, pada saat proses pembelajaran, sebisa mungkin percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya di muka umum.
3. Bagi peneliti berikutnya, agar kiranya media audio visual ini dapat digunakan dalam bentuk yang lebih menarik lagi dan berbeda bukan hanya pada materi permainan bola basket saja tetapi juga dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran lainnya

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M.F., A. Priambodo., M. Jannah. 2019. Pengaruh Latihan *Imageri* dan Tingkat Konsentrasi terhadap Peningkatan Keterampilan *Lay Up* Shoot Bola Basket SMAN 1 Menganti Gresik
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, & Supardi. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi. Cetakan kedua. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Basri, H & Azhari. A. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Gerak Dasar *Chest Pass* Bola Basket Melalui Media Bola Karet. *Jurnal Riset Physical Education* 9 (2): 146-154
- Chania, Y., Haviz. M. & Sasmita. D. 2020. Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Journal Of Sainstek* 8 (1): 77-84
- Fatahilah, A. 2018. Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan *Dribbling* Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 1 (2): 11-20
- Harefa, D. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif *Mak A Match* Pada Aplikasi Jarak & Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan* 8 (1): 01-18
- Ibrahim, R, 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 4 (1): 61-68
- Idris, A & Madri. M. 2019. Pengaruh Latihan *Ballhandling Height Frekuensi* dan *Barrier Training* Terhadap Kemampuan *Dribbling* Bola Basket. *Jurnal Jpdo* 2(2): 16-18
- Kuswanto, J. & Radiansah. F. 2018 Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* 14 (1)
- Mahardika, W. & Supriyoko. A. 2019. Perbedaan Pengaruh Antara Metode Latihan Secara Terus Menerus dan Diselingi Istirahat Terhadap Hasil *Free Throw* Bola Basket Pada Mahasiswa Putra PKO FKIP UTP Surakarta. *Jurnal Ilmiah Spirit* 19 (1)

- Maulana, I., F. Maulana. & T. Nurina. 2019. Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pengaruh Latihan Menggunakan Alat Bantu Terhadap Keterampilan Chest Pass Pada Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP NEGERI 1 Kota Sukabumi. Jurnal Kependidikan* 5 (1): 44-49
- Nurhayati, E. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 7 (3): 146
- Pembayun, D. L & Rachman, A. 2016. Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Dribble Bola Basket (Studi Penelitian Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 1 Ngunut). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 4 (2): 282
- Putri, N. E., Nirwana. H. & Syahniar. 2019. Hubungan Kondisi Lingkungan Keluarga Dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 3 (2): 98-102
- Sulfemi, W. B & Mayasari. N. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan* 20 (1): 53-68
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012. Tentang Pendidikan Tinggi 128
- Wiradihardja, S. & Syarifudin. 2016. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Edisi Revisi 2016. Cetakan ke-2. Jakarta.
- Yusuf, R. J. S & Wibowo. R. 2017. Model Latihan Dribble Bola Basket Untuk Pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 2 (2): 30-35