

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 spiritual 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 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*.

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.

SMA Negeri 2 Luwu saat ini merupakan salah satu SMA yang favorit di Kabupaten Luwu. Sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 pada kelas X dan XI. SMA Negeri 2 Luwu mempunyai lapangan basket yang cukup baik untuk pembelajaran dan mempunyai ring yang cukup baik pula. SMA Negeri 2 Luwu juga mempunyai alat pendukung untuk menggunakan media audio visual seperti proyektor dan LCD di ruang lab komputer, akan tetapi belum pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai alat bantu media pembelajaran.

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. Siswa yang tidak memperhatikan guru yang mengajar justru bercanda sendiri dengan temannya, duduk-duduk sambil bercerita.

Hal itu disebabkan karena pembelajaran inti yang guru berikan kurang menarik bagi siswa terutama saat penjelasan materi teknik dasar *dribbling* bola basket. Banyak dari mereka yang masih melakukan kesalahan dalam melakukan

dribbling. Baik itu dalam melakukan *dribbling* ditempat maupun dengan *dribbling* berlari. Siswa belum tahu dan belum paham bagaimana cara melakukan teknik dasar *dribbling* yang benar. Mereka terlihat bingung saat melakukan *dribbling*. Banyak dari mereka yang hanya duduk-duduk saja setelah diperintahkan untuk mempraktekkan *dribbling* bola basket. Padahal bola yang tersedia sudah cukup untuk membuat siswa untuk aktif dalam melakukan praktek *dribbling*. Hanya beberapa dari siswa yang melaksanakan percobaan *dribbling*. Terlebih ditengah pelaksanaan *dribbling* ada beberapa siswa yang meminta kepada guru untuk mengganti pembelajaran basket dengan olahraga yang lain seperti futsal. Akibatnya hasil dari belajar *dribbling* mereka tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

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. Karena itu,

diperlukannya media audio visual dalam pembelajaran agar dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar *dribbling*, kebosanan atau kejenuhan dalam belajar, ini dikarenakan rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi kurang mendapatkan hasil. Siswa yang mengalami kebosanan belajar merasa seakan-akan pembelajaran yang diperoleh tidak ada kemajuan. Karena itu, perlunya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Dimana materi pelajaran yang akan di ajarkan dikemas dalam bentuk video, sehingga menarik perhatian siswa dalam melakukan teknik dasar *dribbling*.

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 menyenangkan dan menggembirakan ketika mengikuti pendidikan jasmani, terlepas dari cabang olahraga yang diajarkan. Guru pendidikan jasmani harus memperhatikan suasana pengajaran yang dapat memotivasi siswa agar mereka senantiasa bergairah dalam mempelajari hal yang baru diajarkan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan jasmani dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Luwu "**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah penerapan media audio visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam teknik dasar *dribbling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Luwu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini meliputi beberapa hal diantaranya :

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media audio visual pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam teknik dasar *dribbling* dapat meningkatkan hasil belajar SMA Negeri 2 Luwu.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat 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 metode pemanfaatan audio visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi wadah pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperoleh, serta melatih kemampuan untuk menjadi pendidik yang profesional.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru agar menerapkan media audio visual dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi siswa, memberikan suatu pengalaman belajar yang baru, dan diharapkan siswa aktif serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat.
- d. Bagi sekolah, menjadi pedoman untuk menerapkan media audio visual dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 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 dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang guru olahraga. Pada tahun 1891 Dr. James Naismith, seorang guru olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YMCA (sebuah wadah pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891.

Setelah menolak beberapa gagasan karena dianggap terlalu keras dan kurang cocok untuk dimainkan di gelanggang-gelanggang tertutup, dia lalu menulis beberapa peraturan dasar, menempelkan sebuah keranjang di dinding ruang gelanggang olahraga, dan meminta para siswa untuk mulai memainkan permainan ciptaannya itu. Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada

tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. "Basketball" adalah sebutan yang digagas oleh salah seorang muridnya.

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. Syarifuddin dalam Basri dan Azhari dalam *Jurnal Riset Physical Education* (2018: 147) menyatakan, "Bola basket adalah salah satu jenis permainan termasuk cabang olahraga permainan, menggunakan bola besar, mempunyai peraturan, waktu, lapangan dan organisasi tertentu". 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". Menurut Khoeron dalam Maulana dkk dalam *Jurnal Kependidikan* (2019: 46), "Bola basket adalah sebuah cabang olahraga yang dimana bola menjadi media utama dalam berjalannya sebuah permainan". Wiradihardja dan Syarifudin (2017:33) menyatakan, "Bola basket ialah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh putri maupun putra. Tiap regu terdiri dari 12 orang pemain putra atau putri dan 5 orang yang dapat langsung turun ke lapangan permainan untuk tiap regu". Menurut Sumiyarsono dalam Akbar, Priambodo dan Jannah (2019: 2), bola basket merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara beregu, dimana dalam masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan

sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan mencetak angka sehingga diakhiri pertandingan memperoleh jumlah angka lebih banyak dari lawan.

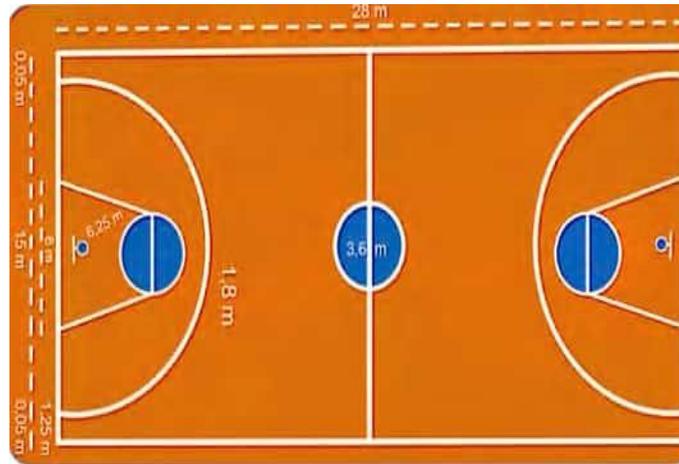
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan olahraga permainan yang dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) yang berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak mungkin dan menahan lawan agar tidak melakukan hal yang sama.

2.1.2 Teknik Dasar Permainan Bola Basket

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.

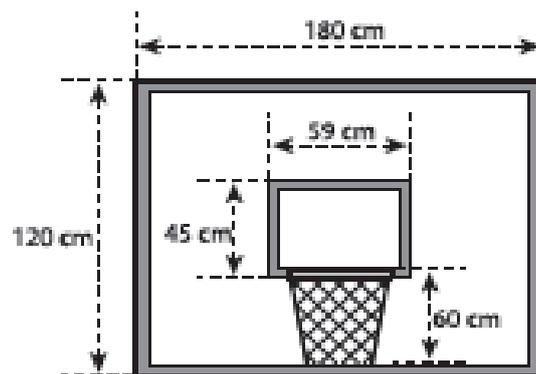
Berikut adalah sarana dan prasarana dalam permainan bola basket:

1. Lapangan permainan bola basket harus rata dan memiliki permukaan yang keras berbentuk persegi panjang dengan standar ukuran, yakni panjang 28 meter dan lebar 15 meter. Garis tengah lapangan menjadi dua bagian yang merupakan wilayah serang masing-masing tim.



Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket
Sumber: Wiradihardja dan Syarifudin (2016:33)

2. *Ring* atau papan pantul permainan bola basket, panjang papan pantul bagian luar adalah 1,80 meter sedangkan lebar papan pantul bagian luar adalah 1,20 meter. Dan panjang papan pantul bagian dalam adalah 0,59 meter sedangkan lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter.



Gambar 2.2 Ring permainan bola basket
Sumber: <https://teknikdasarpermainan.blogspot.com/2017/01>

3. Bola, Bola harus berbentuk bundar dan terbuat dari karet yang menggelembung dan dilapisi sejenis kulit, karet atau sintesis. Bola ukuran 7 (keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650 gram) untuk putra dan

bola ukuran 6 (keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram) untuk putri.



Gambar 2.3 Bola Basket
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.1.3 Teknik dasar *dribbling*

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”. Fatahilah dalam *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (2018:12) menyatakan, “*Dribbling* merupakan kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepat-cepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengadakan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur tempo permainan serta mencetak angka ke basket lawan secara efektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan”. Dari tujuan permainan bola basket tersebut, untuk melakukan serangan tentu menggunakan *dribbling*. Dengan menguasai teknik *dribbling* yang bagus akan dengan mudah melakukan serangan ke daerah lawan. Menurut Kosasih dalam Yusuf dan Wibowo dalam *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* (2017: 31)

menyatakan bahwa “*Dribble* pada dasarnya adalah gerakan yang harus mengarah pada *ring*. Namun *dribble* juga dapat menjadi cara untuk membuka peluang bagi pemain lain agar mendapat ruang untuk mencetak skor dan *dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melempar bola ke papan pantul”.

Berikut ini adalah cara melakukan *dribbling* bola basket:

- a. Perkenaan bola saat menggiring pada telapak tangan, berada di atas bola.
- b. Posisi kaki saat menggiring lutut agak sedikit ditekuk.
- c. Posisi badan agak condong kedepan sehingga berat badan tertumpu pada kedua kaki.

1. *Dribbling* bola tinggi.

Ketika pemain berada di lapangan terbuka atau tidak ada penjagaan dari lawan, maka pemain perlu melakukan *dribbling* dengan cepat. Dalam hal ini pemain tersebut berlari sambil menggiring bola dengan cara menjatuhkan bola didepannya. Tangan pemain tidak berada di atas bola tetapi di belakang bola.



Gambar 2.4 *Dribbling* bola tinggi
Sumber: Wiradihardja dan Syarifudin (2016:37)

Menggiring dengan pantulan tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat. Berikut adalah cara melakukan *dribbling* bola tinggi.

- a. Posisi awal dilakukan dengan badan tegap, pandangan fokus ke depan, dan kedua kaki dibuka selebar bahu.
- b. *Dribbling* dapat dilakukan dengan menggunakan tangan kanan maupun tangan kiri.
- c. *Dribbling* dilakukan dengan memantulkan bola sedikit di depan badan.
- d. Tinggi pantulan bola dilakukan sekitar pinggung atau dada.
- e. *Dribbling* tinggi dilakukan dengan variasi gerakan berjalan atau berlari

2. *Dribbling* bola rendah

Ketika pemain melakukan serangan ke daerah lawan dengan maksud mencetak poin maka pemain perlu melakukan *dribbling* bola rendah. Biasanya teknik ini dipakai jika pemain dijaga oleh lawan dengan jarak yang dekat. Teknik ini dilakukan dengan menggiring rendah bola agar lebih mudah dikontrol. Bola dipantulkan di samping badan untuk melindungi bola dari lawan.



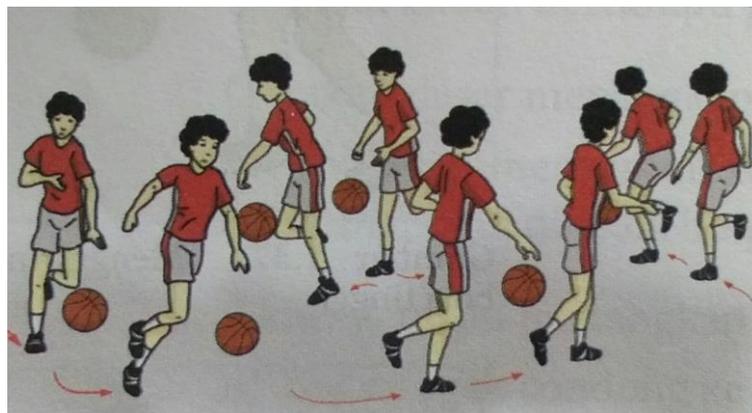
Gambar 2.5 *dribbling* bola rendah
Sumber: Wiradihardja dan Syarifudin (2016:37)

Dribilling bola rendah adalah cara menggiring yang paling mudah untuk dikuasai oleh pemain. Berikut adalah cara melakukan *dribbling* bola rendah:

- a. Posisi atau sikap lutut ditekuk
- b. Tubuh condong menyerong ke kanan atau ke kiri
- c. Bola berada pada sisi kaki bagian belakang
- d. Tangan yang tidak menguasai bola, sedikit ditekuk dan diangkat guna bertugas melindungi bola dari penjagaan.

3. *Crossover Dribble*

Teknik ini sangat baik digunakan untuk melewati lawan, dengan cara menyilangkan atau memindahkan bola dari tangan satu ke tangan yang lain. Cara melakukan *crossover dribble* yaitu pemain melakukan *dribble* ke salah satu arah dari *defender* lalu merubah arah sebaliknya dengan cepat. Saat melakukan *crossover dribble* usahakan *dribble* bola serendah mungkin.



Gambar 2.6 *Crossover dribble*
Sumber: Wiradihardja dan Syarifudin (2016:38)

2.1.4 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.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Arsyad dalam Nurhayati (2020: 146) mengatakan bahwa, "Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Menurut Umar dalam Kuswanto dan Radiansah dalam jurnal media infotama (2018: 16) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Sesuai dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran melalui media audio visual adalah pembelajaran yang menggunakan media perantara dan penyerapanya melalui pandangan dan pendengaran sehingga menambah minat belajar dan membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan lebih baik.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Fernanda dalam Putri dkk (2019: 99) bahwa “Hasil belajar adalah segala perilaku yang dimiliki oleh siswa akibat proses belajar yang ditempuh meliputi semua aspek akibat proses belajar yang berlangsung disekolah atau luar sekolah, bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor baik disengaja ataupun tidak”. Menurut Sanjaya dalam Chania dkk dalam *Journal Of Sainstek* (2020: 80) bahwa “hasil belajar adalah gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Harefa dalam *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan*

Pendidikan (2020: 6) bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, faktor - faktor tersebut sangat menentukan tingkat capaian hasil belajar siswa, guru harus mengenali faktor - faktor yang mempengaruhi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran guru mampu menggunakan berbagai teknik untuk pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Oemar Hamalik dalam Ibrahim (2020: 62) sebagai berikut :

1) Faktor internal

- a) Faktor jasmani, dalam faktor jasmaniah ini dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
- b) Faktor psikologi, dalam faktor psikologis ini dapat berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan dan kesiapan oleh peserta didik itu sendiri.
- c) Faktor kelelahan, Ada beberapa faktor kelelahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga, faktor ini sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.

- b) Faktor sekolah, faktor ini dapat berupa cara guru mengajar, alat - alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan.
- c) Faktor masyarakat, faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa antara lain teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan masyarakatnya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Didalam Penelitian yang dilakukan oleh Devi Lestya Pembayun dan Abdul Rachman S.T. diperoleh hasil berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar *Dribble* bola basket, selama (9) kali pertemuan dengan (7) kali perlakuan dari sample yang telah ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *p value* lebih kecil dari pada α $0,000 < \alpha (0,05)$ maka H_1 diterima H_0 ditolak.

Dengan adanya media audio visual peserta ekstrakurikuler bola basket mengalami kemajuan terhadap hasil *dribble*, hal Ini terbukti dari perhitungan tes *dribble* siswa yang menunjukkan peningkatan 12,2%.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi dan Abdul yaitu menggunakan alat berupa media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan bola basket

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Devi dan Abdul yaitu pada tes yang dilakukan oleh penelitian ini siswa melakukan *dribble* ditempat untuk mengetahui ketepatan dan keseimbangan pada saat

melakukan *dribble* kemudian berjalan ke garis yang telah ditentukan tanpa menggunakan waktu tertentu, sedangkan tes yang dilakukan pada penelitian yg terdahulu mengutamakan kecepatan dimana tes yang dilakukan yaitu menggiring bola dari garis awal dengan secepat-cepatnya melewati rintangan kemudian kembali ke garis akhir dengan 3 kali percobaan.

Berdasarkan penelitian diatas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sudah berhasil. Dengan penggunaan media audio visual peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal.

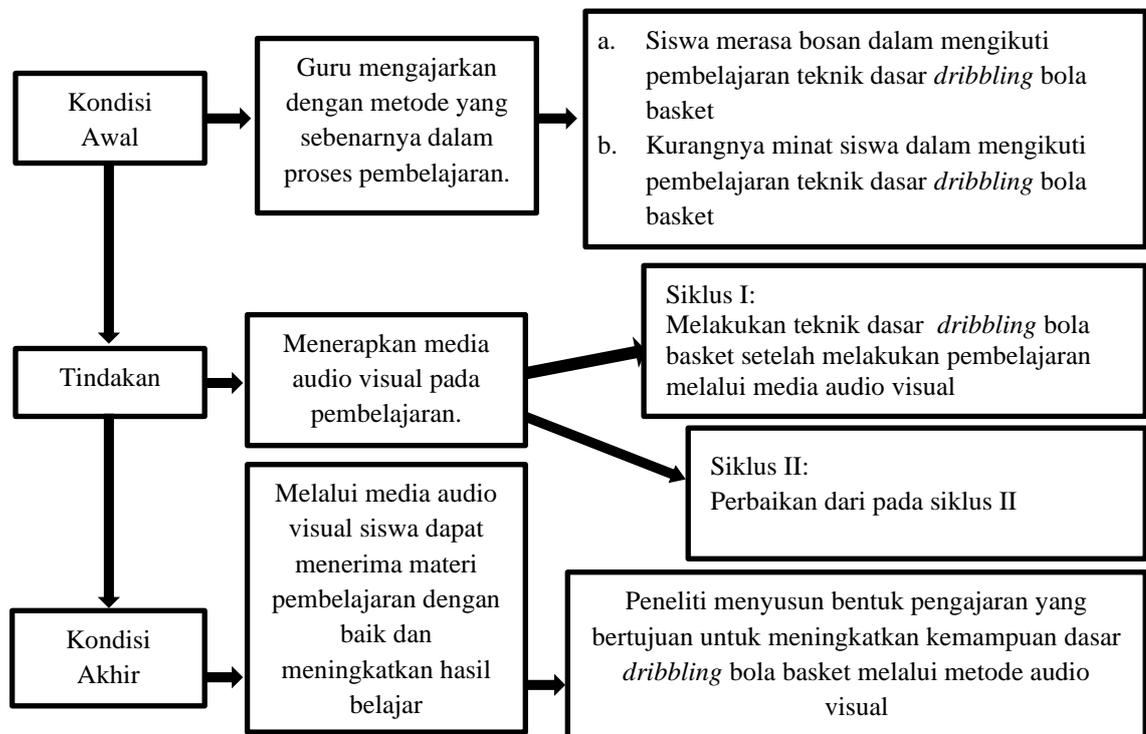
2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 Luwu ditemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa terlihat jenuh saat belajar, kurang memahami materi pelajaran, kurang berminat serta kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Peneliti menerapkan metode dengan menggunakan media audio visual untuk mengatasi masalah tersebut maka, dalam metode ini siswa diperlihatkan sebuah video yang sudah dikemas, dimana teknik dasar *dribbling* dilakukan dengan benar dan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran seperti ini sangatlah disukai oleh siswa karena dianggap sebagai kegiatan belajar yang baru dan tidak membosankan, dimana siswa hanya perlu melihat sebuah video dan materi yang dipaparkan didepan dan mempraktekkan gerakan setelah melihat video tersebut. Dengan diterapkannya metode dengan menggunakan media audio visual

pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 2 Luwu, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif selain itu hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun uraian kerangka Pikir dapat dilihat pada gambar 2.1



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka piker yang telah diuraikan, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah bola basket menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

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 post positivisme, 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/ kuantitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi”.

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".

Pendekatan ini dipilih karena dilakukan pada kondisi alamiah untuk menyelidiki dan mendeskripsikan suatu masalah yang terjadi yaitu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran di SMAN 2 Luwu.

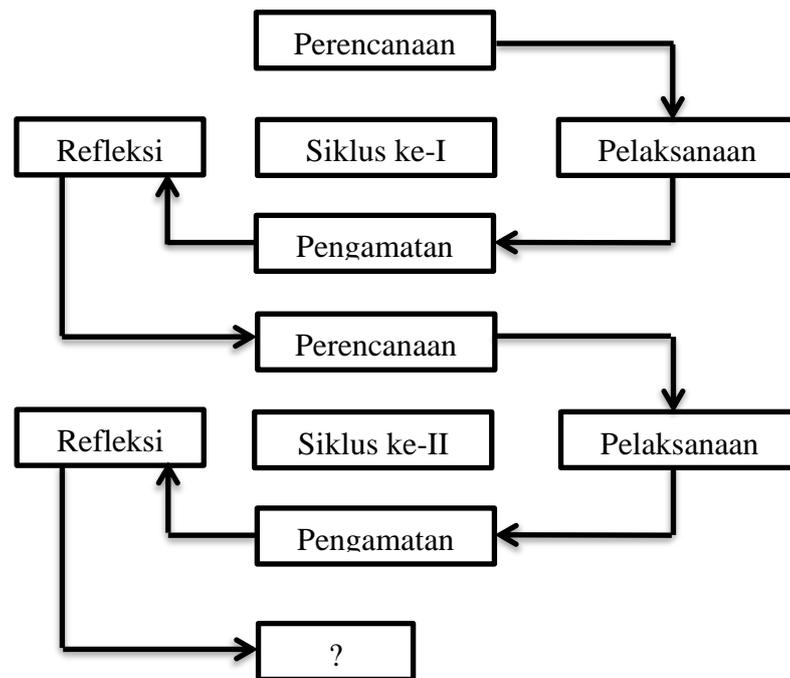
Berdasarkan pendapat di atas, maka metode penelitian ini dapat digunakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas karena metode penelitian kualitatif akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dengan memperlihatkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian kualitatif menggunakan pemanfaatan 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. Peneliti berbicara dan memperjelas informasi atau materi melalui gambar atau sebuah video yang sudah disiapkan, dengan menggunakan sebuah alat pendukung yaitu proyektor dan perangkat komputer.

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.

Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui ketepatan tindakan yang akan diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *dribbling* bola basket, maka dalam refleksi ditetapkan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *dribbling* bola basket, 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 3.1Rancangan Siklus Penelitian Tindakan
Sumber: 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 *dribbling* bola basket. Masing-masing siswa berkesempatan untuk melakukan *dribbling* bola basket.

3. 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.

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 pendidikan jasmani SMA Negeri 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 *dribbling* bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

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 metode pemanfaatan 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-kerangan pada siklus sebelumnya.

3.2 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.

3.3 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.

3.4 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.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

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

3.5.1 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 menerapkan metode pemanfaatan audio visual.

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

3.5.2 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

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

3.6 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 dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain".

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 nilai ketuntasan belajar siswa di peroleh melalui rumus sebagai berikut:

- 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 :

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

Sumber: Kusmawati (2015: 128-130)

3.7 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

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)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

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.

4.1.2 Penyusunan Rencana Tindakan

Rencana tindakan ini disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi bola basket teknik dasar *dribbling* berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa. Materi pada pembelajaran siklus 1 dan 2 adalah menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual.

Sebelum siswa mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dilapangan, siswa terlebih dahulu diberikan materi didalam ruangan melalui sebuah video tentang

teknik dasar *dribbling* dengan menggunakan media audio visual, kemudian siswa turun ke lapangan dan mempraktekkan langsung teknik tersebut. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu, dengan jumlah siswa 36 orang. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmani kelas X bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Agustus sampai September 2020. Pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 3 September 2020, kemudian pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 September 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 September 2020.

Sebelum pembelajaran pada siklus I dilaksanakan, pendidik menjelaskan pada peserta didik terlebih dahulu bahwa pembelajaran akan menggunakan media audio visual. Perencanaan tersebut kemudian disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun dengan format kurikulum 2013 dan menjadi pedoman Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2.

4.1.3 Siklus I

Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 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 siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu sebanyak 36 orang. Materi pada siklus I adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual,

menjelaskan dan mempraktekkan konsep teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Setelah siswa menerima materi didalam ruangan melalui media audio visual siswa mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dilapangan. Tahapan yang dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut:

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) Menyediakan alat berupa lcd proyektor dan komputer yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
- c) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual.
- d) Mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dilapangan setelah menerima materi dan melihat video pada saat diruangan.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk guru yang bertindak sebagai observer

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 2 Luwu, untuk siklus I dilaksanakan dengan alokasi 3 jam. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan

pada hari Kamis 27 Agustus 2020, dengan menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I diikuti oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu sebanyak 36 orang.

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 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 *dribbling* pada permainan bola basket .
- (2) Guru memberi materi dalam ruangan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *dribbling* menggunakan media audio visual, dimana siswa melihat sebuah video yang telah disiapkan oleh guru.
- (3) Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *dribbling* dilapangan setelah melihat video pembelajaran yang sudah disiapkan.

- (4) Masing-masing siswa melakukan *dribbling* ditempat kemudian siswa melakukan *dribbling* sambil berjalan dari garis *end line* ke garis tengah lapangan dengan jarak 14 meter.
 - (5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
 - (6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik dasar *dribbling* 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 teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket agar siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

Pertemuan II

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 2 Luwu untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 3 September 2020 dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II diikuti oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu sebanyak 36 orang.

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 teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket.
- (2) Guru memberikan materi dalam ruangan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *dribbling* menggunakan media audio visual, dimana siswa melihat sebuah video yang telah disiapkan oleh guru.
- (3) Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *dribbling* dilapangan setelah menerima materi dan melihat video didalam ruangan.
- (4) Masing-masing siswa melakukan *dribbling* ditempat kemudian berlari dari garis *end line* ke garis tengah lapangan dengan jarak tempuh 14 meter kemudian kembali lagi ke garis awal.
- (5) Pengambilan nilai teknik dasar *dribbling* pada setiap akhir siklus.
- (6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi permainan bola basket pada teknik dasar *dribbling*.

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 pada teknik dasar

dribbling bola basket agar siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

3. Pengamatan

a) Tes hasil belajar siswa siklus I

Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I yang telah diberikan menunjukkan bahwa dari 36 siswa yang mengikuti tes hasil belajar hanya 18 siswa yang tuntas dan 18 siswa yang lainnya tidak tuntas pada aspek psikomotor dengan rata-rata nilai 78,50 kemudian pada aspek kognitif jumlah siswa yang tuntas yaitu 17 siswa dan 19 siswa yang lainnya tidak tuntas dengan rata-rata nilai 74,40 dan pada aspek afektif jumlah siswa yang tuntas yaitu 19 siswa dan 17 siswa yang lainnya tidak tuntas dengan rata-rata nilai 79,36. Untuk mengetahui indikator keberhasilan hasil belajar siswa dapat kita lihat melalui persentase ketuntasan siswa. Dari data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai indikator keberhasilan, sesuai dengan pernyataan Majum (2017:580) dalam jurnal ilmu pendidikan sosial, sains, dan humaniora menyatakan bahwa "dikatakan tuntas bilamana memperoleh rata-rata nilai 80%".

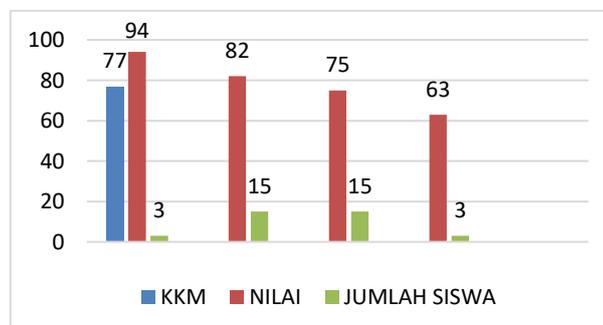
Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

1) Psikomotor

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	94
2	Nilai Terendah	63
3	Rata-Rata Nilai	78,50
4	Tuntas	18
5	Tidak Tuntas	18
6	KKM	77

Tabel 4.1 Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus I adalah 94 sedangkan nilai terendah dari hasil tes psikomotor siklus I adalah 63. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan psikomotor adalah 78,50. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	3	8,3%
84-92	Baik	0	0%
77-83	Cukup	15	41,7%
< 77	Kurang	18	50,0%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.2 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

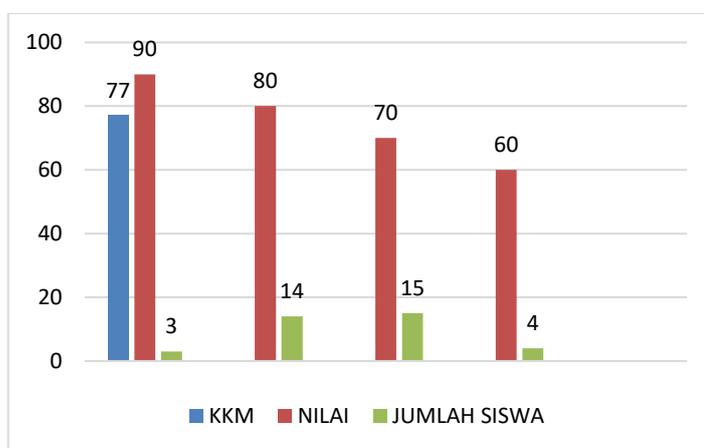
Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 18 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 15 orang siswa kemudian kategori sangat baik sebanyak 3 orang siswa.

2) Kognitif

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-Rata Nilai	74,4
4	Tuntas	17
5	Tidak Tuntas	19
6	KKM	77

Tabel 4.3 Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil belajar kognitif siklus I adalah 90 sedangkan nilai terendah dari hasil belajar kognitif siklus I adalah 60 Nilai rata-rata hasil belajar kognitif adalah 74,4 Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	0	0%
84-92	Baik	3	8,3%
77-83	Cukup	14	38,9%
< 77	Kurang	19	52,8%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.4 Interval Nilai Kognitif Siklus I

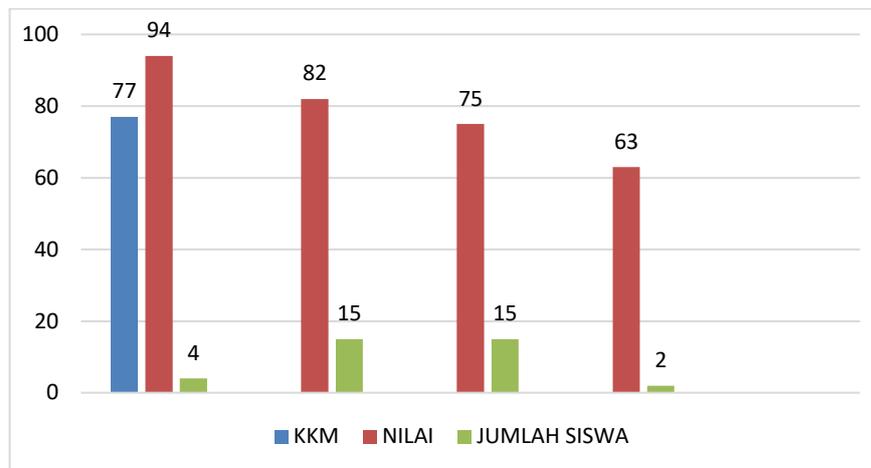
Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 19 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 14 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 3 orang siswa.

3) Afektif

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	94
2	Nilai Terendah	63
3	Rata-Rata Nilai	79,36
4	Tuntas	19
5	Tidak Tuntas	17
6	KKM	77

Tabel 4.5 Hasil Belajar Afektif Siklus I

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil belajar afektif siklus I adalah 94 sedangkan nilai terendah dari hasil belajar afektif siklus I adalah 63 Nilai rata-rata hasil belajar afektif adalah 79,36 Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	4	11,1%
84-92	Baik	0	0%
77-83	Cukup	15	41,7%
< 77	Kurang	17	47,2%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.6 Interval Nilai Afektif Siklus I

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 17 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 15 orang siswa kemudian kategori sangat baik sebanyak 4 orang siswa.

Berdasarkan keterangan dari data diatas setelah melakukan kegiatan siklus I di sekolah. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada

materi permainan bola basket teknik dasar *dribbling* belum melampaui kriteria ketuntasan minimal.

- a) Pada pelaksanaan siklus I belum menunjukkan adanya hasil yang diharapkan pada materi bola basket. Hal ini dikarenakan siswa belum mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik kurang percaya diri pada saat melakukan teknik dasar *dribbling* didepan teman-temannya, peserta didik masih takut mempresentasikan atau mengeluarkan potensi maksimalnya.

4. Refleksi

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

- b) Peserta didik masih takut mempresentasikan atau mengeluarkan potensi maksimalnya di depan, sehingga pendidik harus menunjuk peserta didik untuk maju melakukan teknik dasar *dribbling*.
- c) Peserta didik kurang percaya diri pada saat melakukan teknik dasar *dribbling* didepan teman-temannya.

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 dan potensi peserta didik yang sudah ada.

- b) Pada pertemuan siklus II, guru harus mengelolah siswa dengan baik sehingga siswa dapat melakukan teknik dasar *dribbling* dengan benar dan maksimal.

Berdasarkan refleksi, tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian rata-rata nilai pada teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket belum terpenuhi, Serta indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi, dengan demikian diperlukan perbaikan pada siklus II.

4.1.4 Siklus II

Pertemuan Pertama

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 september 2020, materi pada siklus II adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket melalui media audio visual. Tahapan yang dilaksanakan pada siklus 2 sebagai berikut:

4.1.5 Perencanaan

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 *dribbling* pada permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I.
- 3) Menyediakan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan digunakan pada saat pembelajaran.

4.1.6 Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 2 Luwu, untuk siklus II dilaksanakan dengan alokasi 3 jam. Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis 10 September 2020, dengan menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu sebanyak 36 orang.

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 *dribbling* dengan menggunakan media audio visual.
- (2) Memberi penjelasan mengenai pelaksanaan teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I serta contoh pelaksanaan yang diberikan melalui sebuah video.
- (3) Siswa melakukan teknik dasar *dribbling* dengan berjalan ke arah sebuah cone yang telah disediakan kemudian melakukan *dribbling* menyilang sampai dengan garis tengah lapangan permainan bola basket.
- (4) Mengamati pelaksanaan teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.
- (5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi 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.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 17 September 2020. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II diikuti oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu sebanyak 36 orang.

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 materi mengenai teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket
- (2) Memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *dribbling* dengan menggunakan media audio visual berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I.
- (3) Siswa melakukan teknik dasar *dribbling* dengan berjalan ke arah cone yang telah disediakan kemudian siswa melakukan *dribbling* menyilang sampai dengan garis tengah lapangan kemudian kembali lagi ke tempat awal.

- (4) Memberikan percobaan pertama sebelum pengambilan nilai akhir.
 - (5) Pengambilan nilai teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket pada setiap akhir siklus.
 - (6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi 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.

4.1.7 Pengamatan

Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II yang telah diberikan bahwa dari 36 siswa yang mengikuti tes hasil belajar pada aspek psikomotor siswa yang tuntas yaitu 31 siswa dan 5 siswa lainnya tidak tuntas dengan rata-rata nilai 85,02, kemudian pada aspek kognitif siswa yang tuntas yaitu 32 siswa dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai 82,20 dan pada aspek afektif siswa yang tuntas yaitu 32 siswa dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata nilai 85,55. Untuk mengetahui indikator keberhasilan hasil belajar siswa dapat kita lihat melalui persentase ketuntasan siswa. Dari data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa di atas 80%, sedangkan persentase ketuntasan yang diharapkan yaitu minimal 80% siswa dari 36 orang yang tuntas atau mencapai KKM yaitu 77. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sudah

mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian penelitian tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya karena hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut

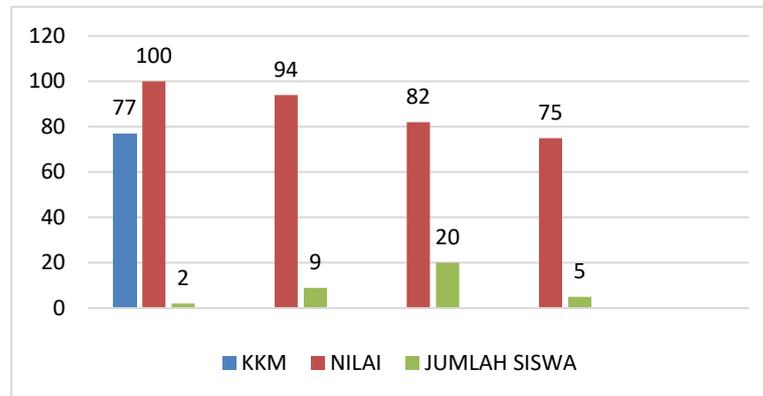
1) Psikomotor

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	75
3	Rata-Rata Nilai	85,02
4	Tuntas	31
5	Tidak Tuntas	5
6	KKM	77

Tabel 4.7 Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 100 sedangkan nilai terendah dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 75. Nilai rata- rata hasil tes kemampuan psikomotor adalah 85,02. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 31 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dari jumlah keseluruhan 36 siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	11	30,5%
84-92	Baik	0	0%
77-83	Cukup	20	55,5%
< 77	Kurang	5	13,8%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.8 Interval Nilai Psikomotorik Siklus II

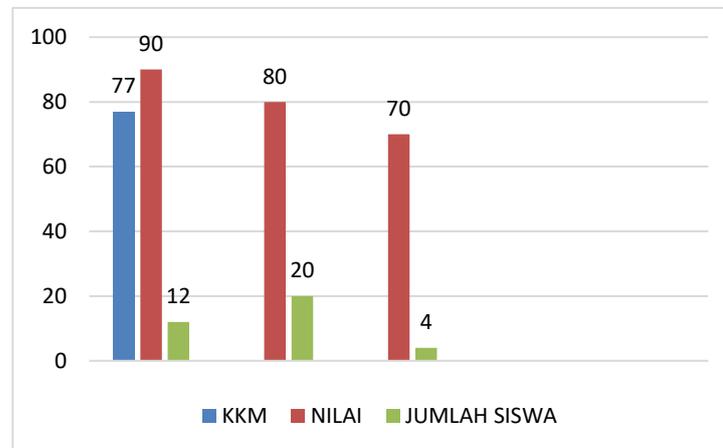
Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 5 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 20 orang siswa kemudian kategori sangat baik sebanyak 11 orang siswa.

2) Kognitif

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-Rata Nilai	82,20
4	Tuntas	32
5	Tidak Tuntas	4
6	KKM	77

Tabel 4.9 Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes kognitif siklus II adalah 90 sedangkan nilai terendah dari hasil tes kognitif siklus II adalah 70, nilai rata-rata hasil tes kemampuan kognitif adalah 82,20. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	0	0%
84-92	Baik	12	33,3%
77-83	Cukup	20	55,5%
< 77	Kurang	4	11,1%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.10 Interval Nilai Kognitif Siklus II

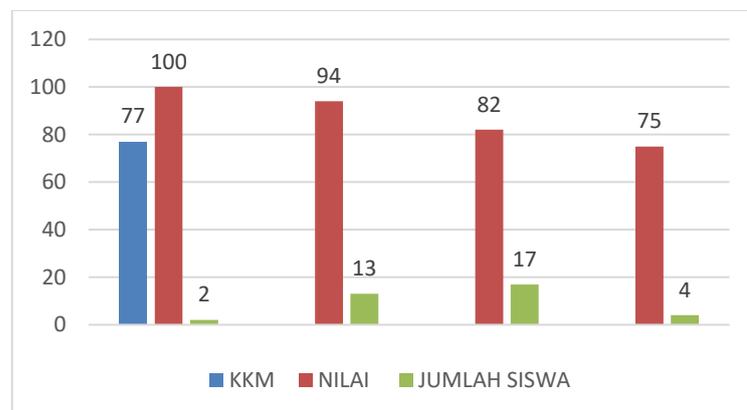
Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 77 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 4 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 20 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 12 orang siswa.

3) Afektif

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	75
3	Rata-Rata Nilai	86,55
4	Tuntas	32
5	Tidak Tuntas	4
6	KKM	77

Tabel 4.11 Hasil Belajar Afektif Siklus II

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes afektif siklus II adalah 100 sedangkan nilai terendah dari hasil tes afektif siklus II adalah 75, nilai rata-rata hasil tes kemampuan afektif adalah 86,55. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dari jumlah keseluruhan 36 orang siswa.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
93-100	Sangat Baik	15	41,6%
84-92	Baik	0	0%
77-83	Cukup	17	47,2%
< 77	Kurang	4	11,1%
Jumlah		36	100%

Tabel 4.12 Interval Nilai Afektif Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media audio visual pada teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Peserta didik sudah mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa dapat mengeluarkan potensi maksimalnya didepan pendidik dan teman-temannya.

4.1.8 Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II dimana hasil pemahaman siswa terhadap materi teknik dasar *dribbling* permainan bola basket 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 menggunakan media audio visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotorik, kognitif, afektif. 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.

4.1.9 Analisis Data Akhir

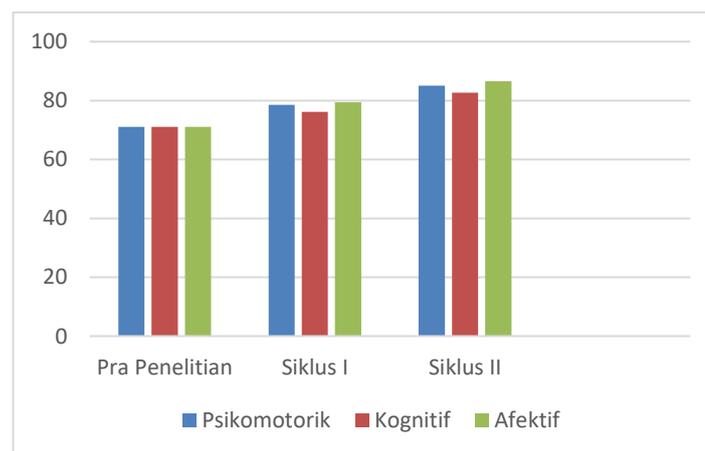
Pada tahap perencanaan pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Ternyata hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga peneliti memikirkan metode apa yang cocok untuk diterapkan.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada siklus I, mulai menunjukkan kemajuan atau peningkatan hasil belajar pada materi pokok bola basket meskipun belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan baik pendidik dan peserta didik belum terbiasa dengan media tersebut.

Pada pelaksanaan siklus II, peserta didik dan pendidik sudah mulai terbiasa dengan media audio visual, sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan sikap percaya diri dan mampu mengeluarkan potensi maksimalnya sehingga siswa dapat aktif dalam proses belajar mengajar.

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



Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus I dan siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 77.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 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. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, 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 siswa kelas X SMA Negeri 2 Luwu 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.

5.2 Saran

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

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. 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
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke dua puluh tiga. Alfabeta. Bandung.
- 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