

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP
KEMAMPUAN TEKNIK DASAR *LAY UP* PERMAINAN BOLA BASKET
PADA SISWA KELAS XI SMA PGRI WALENRANG KAB LUWU**

Ahmad Amirul Wahid¹, Nur Saqinah Galugu², A. Heri Riswanto³

¹Universitas Muhammadiyah Palopo

Email:

²Universitas Muhammadiyah Palopo

Email:

³Universitas Muhammadiyah Palopo

Email:

Journal info

Jurnal Pendidikan Jasmani

p-ISSN : 0000-0000
e-ISSN : 0000-0000
DOI : <http://doi.org/>
Volume : X
Nomor : X
Month : 2020
Issue : Juli/November

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa kelas XI dalam materi permainan bola basket terutama pada teknik dasar *Lay up*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengkaji apakah dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *Lay up* dalam permainan bola basket pada siswa SMA PGRI WALENRANG KAB. LUWU. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan teknik dasar *Lay up* dalam permainan bola basket. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas XI SMA PGRI WALENRANG KAB. LUWU, sebanyak 24 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai dengan persentase keberhasilan 60%. Pada siklus II hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 80%. Kesimpulan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa pada matapelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media audio visual..

Kata Kunci: *Lay up*, *Audio Visual*, Bola Basket.

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan data kualitatif dan hasil kolaborasi bersama guru mata pelajaran penjas kes di SMA PGRI Walenrang Kab. Luwu, peneliti melihat betapa pentingnya keterampilan gerak dasar *lay-up*, keunikan *lay-up*, keindahan *lay-up*, dan keistimewaan dari *lay-up*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran selain itu penggunaan media pembelajaran jenis audio visual dapat menjadi angin segar sehingga meningkatkan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas khususnya gerakan teknik dasar *Lay Up* pada permainan bola basket. Dari latar belakang inilah peneliti tertarik mengadakan penelitian "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar *Lay-up* Permainan Bola Basket Pada siswa Kelas XI SMA PGRI Walenrang Kab. Luwu"

Pendidikan Nasional berfungsi sebagai pengembang kemampuan dan pembentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 dimana undang-undang ini yang mengatur sistem pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam UU ini, penyelenggara pendidikan wajib memegang beberapa prinsip antara lain pendidikan dilaksanakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi nilai Hak Asasi Manusia, nilai keagamaan, nilai budaya, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multi makna. Selain itu, di dalam penyelenggaraannya sistem pendidikan juga harus dalam dua proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membina kemauan (niat, hasrat), dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengembangan daya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat dan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi pondasi bagi tingkat berikutnya (E. Mulyasa, 2013:7) pendidikan karakter pada kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan, yang mengarah pada budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjaskes) wajib diikuti oleh seluruh siswa SMA PGRI Walenrang Kab.Luwu. Dalam pendidikan jasmani siswa akan diajarkan berbagai jenis aktivitas jasmani maupun olahraga, selain itu siswa diajarkan tentang permainan Bola Basket.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani.

Permainan bolabasket adalah permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan menggunakan satu tangan dan dua tangan. Permainan ini dimainkan secara beregu yang terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding, mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan (Dedy Sumiyarsono,

2006: 3).Olahraga bola basket pada masa sekarang ini merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh setiap masyarakat terutama di kalangan pelajar SMP, SMA, dan Mahasiswa.Melalui kegiatan olahraga bola basket ini siswa akan memperoleh banyak manfaat yaitu dalam pertumbuhan fisik seperti bertambahnya tinggi badan dan bentuk tubuh akan menjadi lebih atletis, dalam segi mental atau psikis yaitu penguasaan taktik dalam bermain, kejiwaan, dan kepribadian yang baik, terakhir dalam segi sosial yaitu pergaulan maupun interaksi dengan teman satu regu atau lawan. Di Indonesia terdapat kompetisi bola basket profesional yaitu *DBL (Development Basketball League)* khusus untuk pelajar ditingkat sekolah maupun mahasiswa. Kompetisi tersebut membuka peluang besar bagi pelajar untuk mengembangkan bakat mereka di bidang bola basket, DBL sendiri sejak Tahun 2004 telah melahirkan banyak Tim besar dan atlet terbaik tanah air dalam bidang olahraga bola basket, ini membuktikan bahwa permainan bola basket mengalami perkembangan yang pesat.

Keberhasilan dalam peningkatan keterampilan bermain bola basket dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling mendukung. Berbagai faktor terciptanya proses pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang

sebaik mungkin agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Pelaksanaan proses pembelajaran khususnya bola basket terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik dasar tersebut dibagi sebagai berikut: teknik melempar dan menangkap bola, teknik menggiring bola, men-Dribble bola, teknik menembak bola, teknik gerakan berporos (pivot), teknik *Lay Up*. Setiap peserta didik harus bisa melakukan teknik dasar yang ada dalam permainan cabang olahraga bola basket tersebut. Teknik yang digunakan untuk memasukkan bola ke arah ring diantaranya adalah teknik *Lay Up*. Rangkaiannya teknik dasar *Lay Up* meliputi gerakan memegang bola, men-Dribble, berlari atau melangkah kedepan, melompat dan melepaskan tembakan ke arah ring lawan dengan tepat sasaran untuk mencetak angka.

Menurut (Hal Wissel 2000:61) langkah sebelum melakukan teknik *Lay Up* haruslah pendek sehingga anda dapat segera membungkuk lalu mengangkat lutut untuk melakukan lompatan, lengan tangan, pergelangan tangan dan jari-jari harus lurus ke arah ring basket dan lepaskan bola dari telunjuk dengan sentuhan yang halus. Teknik *Lay Up* sendiri merupakan teknik yang sering digunakan oleh atlet basket, karena teknik tersebut yang paling banyak mencetak angka saat tim melakukan pola penyerangan *fastbreak* dalam olahraga

basket tersebut. Untuk melakukan tembakan *Lay Up* sebaiknya dilatih terlebih dahulu, hal tersebut dikarenakan tembakan *Lay Up* memerlukan langkah kaki dan lompatan saat memasukkan bola ke arah ring sasaran, karena apabila terjadi kesalahan langkah pada saat melakukan *Lay Up* akan mengakibatkan *travelling*, untuk menguasai teknik *Lay Up* ini diperlukan upaya latihan yang rutin dan kerja keras supaya hasil belajar *Lay Up* dapat mencapai hasil yang maksimal. Setiap pemain harus belajar melakukan *Lay Up* dengan tangan kanan maupun tangan kiri. Lompatan yang tinggi dibuat dengan jejak kaki terakhir sebelum melompat, jadi usahakan lompatan kita mendekati ring, jika memungkinkan lakukanlah *dunk* (Danny Kosasih 2008:50).

Pentingnya menguasai teknik *Lay Up* yaitu memudahkan siswa untuk mendapatkan skor pada saat bermain bola basket, karena tangan langsung mengarahkan bola ke ring basket sehingga kemungkinan bola keluar dari dalam ring basket semakin sedikit, sebaliknya kemungkinan terciptanya *point* akan semakin tinggi.

Pelaksanaan proses pembelajaran bola basket pada kurikulum 2013 diharapkan agar siswa memiliki keterampilan gerak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Namun pada kenyataannya bahwa dari nilai hasil

evaluasi belajar dalam ranah *psikomotorik* untuk permainan bola basket pada siswa kelas XI IPA 1 masih kurang. Dari 24 siswa hanya ada 4 siswa yang mendapatkan nilai diatas standar KKM dan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah standar nilai KKM yang sudah ditentukan. Jadi dari 100% siswa hanya ada 35% siswa yang mencapai nilai KKM kemudian 65% lainnya tidak mencapai nilai KKM yang sudah di tentukan.

Melalui proses pembelajaran ada beberapa media atau metode yang dapat digunakan untuk memberikan efektifitas guru dalam proses mengajar, siswa akan termotivasi untuk lebih giat mengikuti pembelajaran ketika media ataupun metode yang digunakan tidak membosankan. Seorang guru harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dengan kata lain guru seharusnya mampu mengolah bahan ajaran agar menjadi menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Arsyad 2002:26).

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menuntut seorang guru untuk

mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan sumber teknologi yang untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Pengembangan media pembelajaran harus sejalan dengan pengembangan kurikulum dan silabus dimana secara terperinci jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur) keterampilan, nilai dan sikap.

Guru harus memilih media pembelajaran yang berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang prestasi siswa sehingga dapat memenuhi standar kompetensi serta kompetensi dasar dalam setiap mata pelajaran khususnya penjas kes. Ketersediaan media tersebut sangat menunjang proses belajar mengajar di setiap Sekolah yang memiliki keterbatasan media, keterbatasan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya kurangnya perhatian pada mata pelajaran khususnya penjas kes karena dinilai kurang penting dibanding mata pelajaran lain. Namun di era modern seperti sekarang sudah banyak Sekolah yang menyediakan fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan oleh setiap guru salah satunya media audio visual untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan bola basket terutama pada teknik *Lay Up*. Menurut Susanto (2010) media audio visual

merangsang daya majinasi siswa untuk melakukan gerakan dengan baik sesuai dengan contoh media audio visual.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang disengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas, pihak yang melakukan adalah sipeneliti. Sedangkan pelaksanaan penelitian ini melibatkan pengajar dan peserta didik, penelitian tindakan dilakukan melalui putaran yang setiap siklus terdiri dari tes awal, rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

Dalam memecahkan masalah sangat diperlukan suatu cara atau metode, karna metode merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan dari suatu subjek yang akan diteliti dalam hal ini peneliti ingin menggunakan metode penelitian tindakan (Arikunto 2019)

C. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung pada sekolah SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu dan akan berlangsung pada bulan Juli – Oktober 2020. Berikut jadwal penelitian :

No	Nama Kegiatan	Bulan														
		Juli 2020			Ags 2020			Sept 2020			Okt 2020					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Observasi	■	■	■												
2	Pengumpulan Data				■	■										
3	Analisis Data						■	■								
4	Survei								■	■	■	■	■	■	■	■
5	Laporan														■	■

D. HASIL PENELITIAN

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini memuat langkah rencana tindakan seperti rencana materi/bahan ajar, rencana pembelajaran yang mencakup teknik pembelajaran, metode pembelajaran, mempersiapkan instrumen penelitian, dan merancang tindakan.

2. Tindakan

Tahap ini dilakukannya pelaksanaan dari semua rancangan perencanaan yang telah dibuat. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan di dalam kelas yang merupakan realisasi dari teori pendidikan dan teknik pembelajaran yang telah disiapkan.

3. Pengamatan

Tahap ini dilakukan pengamatan kegiatan yang dilangsungkan. Peneliti dapat meminta bantuan dari observer .

4. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap memproses data yang diperoleh dari pengamatan untuk mengetahui bagian manakah yang perlu diperbaiki dan yang sudah mencapai tujuan penelitian. Tahap ini dapat juga memunculkan kelebihan dan

kekurangan setiap tindakan yang akan dijadikan dasar perencanaan siklus selanjutnya.

1) Psikomotor

Tabel. Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	88
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata Nilai	71,66
4	Tuntas	11
5	Tidak Tuntas	13
6	KKM	70

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus I adalah 88 sedangkan nilai terendah dari hasil psikomotor adalah 50. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan psikomotor adalah 71,66. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa 24 orang.

2) Kognitif

Tabel. Hasil Belajar Kognitif Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	40
3	Rata-rata Nilai	66,67
4	Tuntas	15

5	Tidak Tuntas	9
6	KKM	70

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes kognitif siklus I adalah 80, nilai terendah dari hasil tes pengetahuan siklus I adalah 40 kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus I adalah 66,67. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa 24 orang.

3) Afektif

Tabel. Hasil Belajar Afektif Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata Nilai	77,60
4	Tuntas	20
5	Tidak Tuntas	4
6	KKM	70

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes afektif siklus I adalah 90, nilai terendah dari hasil tes afektif siklus I adalah 50, kemudian nilai rata-rata hasil tes afektif siklus I adalah 77,60. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa 24 orang.

16 orang siswa (66,67%) .Dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus I berikut ini:

Berdasarkan penjelasan dari data

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Tidak Tuntas	8	33,33 %
70 – 100	Tuntas	16	66,67 %
Jumlah		24	100

diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Lay up* permainan bola basket dalam kombinasi menembak siswa kelas XI.2 SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II demi meningkatkan hasil belajar teknik dasar *Lay up* kelas XI SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu. Yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajar 2020/2021. Dengan adanya hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus I, diharapkan pada kegiatan pembelajaran pada 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 siklus II.

Hasil belajar siswa pada siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I, dari 24 orang siswa hanya 16 orang siswa yang memenuhi kriteria tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

1) Psikomotor

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	69
3	Rata-rata Nilai	84,30
4	Tuntas	23
5	Tidak Tuntas	1
6	KKM	70

Tabel. Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 100, nilai terendah dari hasil tes psikomotor siklus II adalah 69, kemudian nilai rata-rata hasil tes psikomotor siklus II adalah 84,30. Jumlah siswa yang tuntas pada tes psikomotor siklus II adalah 23

dan yang tidak tuntas pada tes psikomotor silus II sebanyak 1 siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 70.

2) Kognitif

Tabel. Hasil Belajar Kognitif Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	82,08
4	Tuntas	24
5	Tidak Tuntas	0
6	KKM	70

Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes kognitif siklus II adalah 90, nilai terendah dari hasil tes kognitif siklus II adalah 70, kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus II adalah 82,08. Jumlah siswa yang tuntas pada tes kognitif siklus II adalah 24 dan yang tidak tuntas pada tes kognitif siklus II sebanyak 0 siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 70.

3) Afektif

Tabel. Hasil Belajar Afektif Siklus II

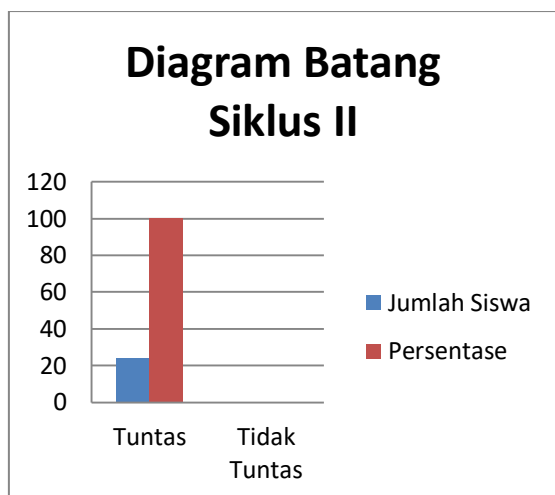
No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	81,66
4	Tuntas	24

5	Tidak Tuntas	0
6	KKM	70

Dari data tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes afektif siklus II adalah 100, nilai terendah dari hasil tes kognitif siklus II adalah 70, kemudian nilai rata-rata hasil tes kognitif siklus II adalah 81,66. Jumlah siswa yang tuntas pada tes kognitif siklus II adalah 24 orang siswa dan yang tidak tuntas pada tes kognitif siklus II 0 orang siswa dan standar nilai KKM yang harus dicapai siswa yaitu 70.

Interv al Nilai	Katego ri	Frekue nsi	Presentase(%)
0 – 69	Tidak Tuntas	0	0 %
70 – 100	Tuntas	24	100 %

Dari data nilai interval diatas siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM 70 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 0 orang siswa dan yang mendapatkan nilai diatas KKM 70 atau lebih dari KKM sebanyak 24 orang (100%). Dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus II berikut ini :



Gambar. Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II

Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Lay up* siswa kelas XI.2 SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu pada siklus II telah mencapai KKM seperti yang diharapkan peneliti.

Peningkatan hasil belajar siswa *lay up* dalam permainan bolabasket siswa kelas XI SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu, pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini

No	Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	70,0	Tidak Tuntas	8	33,3	0	0
2	70,0	Tuntas	16	66,6	24	100
Jumlah			24	100	24	100

Untuk lebih jelasnya perbandingan distribusi frekuensi dan kategori ketuntasan hasil belajar *lay up shoot* pada siswa kelas XI SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu pada saat siklus I dan II dapat dilihat pada grafik diatas.



Gambar 7. Diagram hasil ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan Siklus II

Setelah menerapkan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotorik, afektif dan kognitif. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar siswa meningkat karena adanya kerjasama peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Ada beberapa pertemuan yang masih belum maksimal karena masih ada kekurangan-kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut segera diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran

pendidikan jasmani pada mata pelajaran bola basket kelas XI 2 SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu dapat dikatakan meningkat dari siklus I masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan namun pada perbaikan yang dilakukan siklus II kriteria ketuntasan meningkat menjadi 100% sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

E. PENUTUP

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas XI SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu Tahun Ajaran 2020/2021 dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus mencakup 4 kategori yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pembelajaran teknik dasar *lay up* melalui media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* pada siswa kelas XI SMA PGRI Walenrang Kabupaten Luwu Tahun Ajaran 2019/2020. Dari hasil analisis data hasil belajar yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar teknik dasar *lay up* pada siklus I yang memenuhi kriteria ketuntasan adalah 66,66% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 16 orang siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar teknik dasar *lay up* siswa dalam kriteria

ketuntasan sebesar 100% atau 24 orang siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran bukan hanya di dalam kelas namun juga diluar kelas.

F. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pendekatan melalui permainan kombinasi menembak dalam bola basket dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjas khususnya pada materi teknik dasar *lay up* bola basket. Oleh karenanya peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru Penjas :

Dalam proses pembelajaran guru diharapkan menerapkan penggunaan media audio visual dan memberikan contoh atau memperagakan materi pembelajaran secara berulang agar siswa lebih jelas memahami materi pembelajaran yang diberikan sehingga siswa lebih meningkatkan kemampuan mereka yang sudah ada.

2. Bagi Siswa :

Lebih memperhatikan dan fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Walaupun kesannya membosankan itu akan menjadi sebuah bekal untuk masa yang akan datang.

3. Bagi Sekolah :

Sekolah diharapkan lebih memperhatikan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Lebih banyak menyediakan referensi yang dapat mengembangkan potensi siswa dan guru serta mendukung segala aktifitas yang bersifat positif untuk kemajuan bersama.

G. REFERENSI

- Abidin Akros, 2001. *Materi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Erlangga
- Arikunto Suharsimi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Burhanuddin Sudirman, 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dalam Bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, Makassar: FIK UNM
- Dale T, 1992. *Kreativiy*, Jakarta : Gramedia Asrimedia.
- Danny Kosasih. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang: Karmedia.
- Depdiknas.(2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Depdiknas, Jakarta.
- E.Muliyasa, 2013. *Pengembangan dan Impementasi Kurikulum 2013*, Bandung :PT Remaja Rosdakarya.

- FIBA.(2010). *Peraturan Resmi Bolabasket*.San Juan, Puerto Rico; FIBA.
- Kaplan, Bobby. (2012). *Bbal Basics for Kids: A Basketball Handbook*. Bloomington: iUniverse.
- Kusumawardani, Dewi Prima. 2011. Penerapan Media Bantu Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shot Pada Bola Basket Pada Siswa Kelas XA SMA NEGERI 1 Karanganom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*.
- Nuril Ahmadi, 2007. *Permainan Bola Basket*.Surakarta: Era Intermedia
- Oliver, John. (2009). *Dasar-dasar Bolabasket*.Bandung: PT. Intan Sejati.
- Perbasi.(2004). *Peraturan Permainan Bolabasket*. Jakarta: Pengurus Besar Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Sodikun, Imam. (1992). *Bola Basket*.Universitas Pendidikan Indonesia. Jakarta.
- Sukardi, H.M. 2012. *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas implementasidan pengembangannya*. Cetakan ketiga. Yogyakarta: Indonesia ALFABETA cv.
- Sumiyarsono Dedy, 2002. *Keterampilan bermain bolabasket*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sumiyarsono Dedy, 2006. *Teori dan Metodologi Meatih Fisik Pemain Basket*, Yogyakarta: FIK UNY
- Toho Cholik M. & Rusli Lutan., 2001. *Pendidikan jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Maulana.
- Wahyudin, 2018.*Optimasi Peran Kepala Sekola Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan*.vol 6 nomor 2
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik Dan Taktik*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Zulkarnaen Imam, 1999.*Pengembangan Media dan Sumber Belajar, PPPPTK Penjas dan BK. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Departemen Pendidikan Nasional