

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan secara langsung bertanggung jawab penuh terhadap kinerja pendidikan yang berkualitas serta mampu membenahi segala aspek yang menjadi wewenang dalam pelaksanaan manajemen sekolah. Di antaranya adalah melalui peningkatan proses pembelajaran agar menjadi lebih bermutu sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Proses pembelajaran yang diterapkan harus memperhatikan spesifikasi dari karakteristik mata pelajaran serta perkembangan peserta didik sehingga tercipta suasana dilapangan yang kondusif, menyenangkan, efektif dan tampak semangat dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan mengandung aspek yaitu: kognitif, afektif, psikomotorik.

Kurikulum baru tahun 2013 merupakan kurikulum penyempurnaan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP tahun 2006 sebagai kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan. Prinsip pembelajaran berdasarkan Kurikulum tahun 2013 harus berpusat pada anak, dimana peserta didik harus dapat belajar secara individu maupun secara berkelompok dimana siswa dapat bekerja sama sehingga dapat membangun kemauan, pemahaman dan pengetahuannya. Sebagai implikasinya guru harus dapat memahami latar belakang

peserta didik dalam membuat rancangan pembelajarannya yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tuntutan struktur keilmuannya. (Suherman, 2014)

Seiring dengan kemajuan di dunia pendidikan, muncul banyak metode pembelajaran yang dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan dari permasalahan pembelajaran yang ada saat ini, sekaligus dapat digunakan untuk menciptakan suksesnya tujuan pembelajaran. Meskipun begitu, metode pembelajaran belum banyak diterapkan di sekolah karena guru belum banyak yang mempelajari metode-metode pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan kebutuhan yang berhubungan dengan siswa dan materi pembelajaran tersebut. Guru juga harus mampu menerapkan pendekatan, model, metode dan strategi yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Salah satu mata pelajaran yang penting pada jenjang SMP yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Olahraga sebagai salah satu bentuk upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan olahraga bela diri. Permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah permainan Bola Basket.

Guru dilihat dari sebuah profesi memiliki peranan yang sangat besar dalam dunia pendidikan, ia harus memberikan pelayanan dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Guru harus menyanggah konsekuensi yang disandangnya, guru dihadapkan pada tantangan, dimana guru diminta harus ramah, sabar, penuh

kepercayaan diri, bertanggung jawab, dan menciptakan rasa aman; di lain pihak guru harus mampu memberikan dorongan kepada siswa dalam mencapai tujuan, mengadakan koreksi, arahan belajar serta teguran agar memperoleh hasil optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VIII-A dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa, siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan perempuan 22 orang. Dari hasil yang diamati siswa yang mampu melakukan *chest pass* dengan hanya sekitar 21,88% saja. Peneliti menemukan pembelajaran yang kurang baik pada teknik *chest pass* yang dilakukan oleh para siswa. Meskipun *chest pass* adalah teknik yang paling mudah dilakukan dalam bola basket, ternyata hal ini tidak sepenuhnya dapat dipraktekkan dengan baik oleh siswa. Banyak *passing* yang meleset serta penguasaan kemampuan *chest pass* belum tepat dan maksimal.

Oleh karena itu ketertarikan dan perhatian siswa terlihat menurun, hal tersebut mengakibatkan rendahnya perolehan nilai *chest pass* yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM yang diharapkan yaitu 78, Adapun menurut data yang diperoleh, perolehan nilai yang diperoleh adalah bahwa anak yang nilainya sasuai KKM mencapai 21,88% dan yang masih dibawah KKM mencapai 70%.

Menurut hasil wawancara dengan guru PJOK sebagai kolaborator bahwa selama ini guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam mata pelajaran PJOK, padahal pembelajaran bola basket memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kemampuan siswa dalam melakukan *chest pass* masih rendah. Ini disebabkan materi yang diberikan guru bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terlalu monoton hanya menggunakan model demonstrasi saja. Pada saat proses

pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa belum menguasai gerakan *chest pass* dan pada saat melakukan tahap gerakan *chest pass*. Hal ini mempengaruhi siswa dalam melakukan *chest pass* kurang maksimal.

Dampak itulah yang membuat siswa kurang memahami materi *chest pass*. Hal tersebut dikarenakan kesalahan sikap saat posisi badan, lengan pada saat mengumpan bola. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya materi *chest pass* pada bola basket agar menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media pada proses pembelajaran akan membantu keefektifan dan penyampaian pesan pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *chest pass* adalah pembelajaran melalui *audio visual*. Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar untuk mengganti peran guru sebagai sumber materi pembelajaran. Pada pembelajaran sebelumnya, guru yang mengajar selalu menjadikan dirinya sebagai sumber materi, atau sebagai contoh tanpa memanfaatkan media yang terdapat disekolah. Media *audio visual* merupakan media yang sering digunakan pada pembelajaran non penjasorkes, diantaranya biologi, seni rupa, dll. Oleh sebab itu penggunaan media *audio visual*

pada pembelajaran penjasorkes akan meningkatkan efektivitas materi, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan banyak biaya.

Hal tersebut merupakan salah satu bentuk upaya agar siswa dapat menerima materi *chest pass* dengan menggunakan media *audio visual* serta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan senang. Kondisi tersebut akan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa yang sebelumnya hanya sekitar 34% saja dalam melakukan teknik *chest pass*. Harapannya penggunaan media *audio visual* pembelajaran pada bola basket materi *chest pass* bisa meningkat menjadi 90% dari 32 siswa.

Untuk itu peneliti tertarik menggunakan media *audio visual* agar siswa menguasai gerakan *chest pass* bola basket lewat informasi contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan melalui media *audio visual* yang ditayangkan melalui gambar dan suara kepada siswa. Dengan memanfaatkan media *audio visual* ini, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan *chest pass* dengan benar sesuai dengan apa yang dilihat pada media *audio visual* melalui alat gambar dan suara.

Dalam media *audio visual* siswa dapat mendengar sekaligus menyaksikan teknik dan bentuk cara melakukan gerakan *chest pass* dengan sebenarnya. Sehingga dengan digunakan media *audio visual* ini, membantu daya penalaran siswa untuk dapat mengerti akan gerak dasar sebenarnya melalui *chest pass* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar *Chest Pass* Melalui *Audio visual* Pada Permainan Bola Basket Pada Siswa SMP Negeri 2 Palopo”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut 'bagaimanakah peningkatan hasil belajar *Chest Pass* melalui media *Audio visual* dalam permainan bola basket pada siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Chest Pass* melalui media *audio visual* dalam permainan bola basket pada siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan Media Audio Visual dalam proses pembelajaran Penjas yang memberikan kemudahan sehingga dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan penggunaan Media Audio Visual dalam peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai penggunaan Media Audio Visual dalam peningkatan hasil belajar siswa, bagi yang ingin melanjutkan penelitian ini.

3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru yang menerapkan penggunaan Media Audio Visual dalam proses pembelajaran.

1.5 Sumber Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran *chest pass* pada permainan bola basket agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan menghasilkan *Chest Pass* yang lebih baik maka penulis menggunakan metode melalui media *Audio visual*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian bola basket

“Bola basket pertama kali ditemukan oleh Dr. James Naismith, anggota sekolah pelatihan Young Mens Christian Association (YMCA) di Springfield, Massachusetts pada bulan Desember 1891. Organisasi yang melindungi olahraga bolabasket di Indonesia adalah PERBASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia), Organisasi ini didirikan pada 23 Oktober 1951 dan diresmikan atas prakarsa Ketua KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia)” Maladi (Nugraha, 2010) dalam (Fatahillah, 2018). “Bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang yang dimana tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam ring atau membuat poin, dimana bola dioper (*passing*), digiring (*dribble*) atau dipantulkan kesegala arah sesuai dengan peraturan” (Kurniawan, 2011) dalam (Fatahillah, 2018).

“Olahraga bola basket ialah olahraga tim yang membutuhkan kerjasama di dalamnya juga penguasaan teknik dasar individual yang menjadi salah satu point penting” (Suryadi, dkk., 2017) dalam (Adiningtyas et al., 2020). Menurut (Heynoek, F. dkk., 2010) dalam (Adiningtyas et al., 2020) “bola basket yaitu permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang. Setiap regu berusaha mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka.”

“Basket adalah salah satu kegiatan fisik paling populer di dunia. Menurut Federasi Bolabasket Internasional, setidaknya ada 450 juta orang, mulai dari pemain berlisensi hingga amatir bermain bola basket di seluruh dunia.” (La Torre, Antonio, 2016: 688) dalam (Anggita Wilda Salistia¹ et al., 2018).

“Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim, masing masing tim terdiri dari lima pemain. Tujuan masing-masing tim adalah mencetak skor/poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan menghalangi lawan mencetak skor/poin (Fédération Internationale de Basketball (FIBA), 2018). Upaya untuk mencetak skor/poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dibutuhkan faktor fisik, teknik, taktik, dan mental” (Mashuri, 2017b) dalam jurnal (Mashuri¹ et al., 2019). Senada dengan Endang Widyastuti & Agus Suci (2010: 66) dalam (Hartada Hermudian, Mimi Haetami, 2020) “bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu, dengan saling memasukan bola ke keranjang lawan menggunakan tangan. Permainan ini dimainkan oleh 5 orang setiap regunya.”

Dijelaskan pula mengenai karakteristik dalam permainan bola basket oleh Sucipto (2010) dalam (Mirza Awali, 2018), “bahwa terdapat beberapa unsur yang tidak dapat dipisahkan yaitu menggiring bola sambil dipantulkan (dribbling), melempar (passing), menangkap (catching) dan menembak (shooting).”

Gerakan dalam permainan bolabasket terdiri dari beberapa gabungan unsur-unsur gerak yang tersusun dengan rapi, sehingga menunjukkan suatu permainan yang meriah. Menurut (Margono, 2010) dalam (Fatahillah, 2018) mengatakan, “tujuan bermain bolabasket yaitu untuk mendapat nilai (skor) dengan

memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa”.

Dari beberapa pendapat diatas permainan bola basket merupakan suatu permainan yang tergolong dalam kelompok permainan bola besar. Dalam permainan ini melibatkan dua regu yang saling bersaing untuk mencari sebuah kemenangan dengan mencetak angka sebanyak-banyaknya ke dalam ring lawan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan permainan bola basket merupakan suatu permainan kompetitif yang di mainkan oleh dua regu yang masing-masing regu berjumlah lima (5) orang dengan tujuan memperoleh kemenangan dengan cara memasukkan bola melalui kegiatan mencetak angka sebanyak-banyaknya.

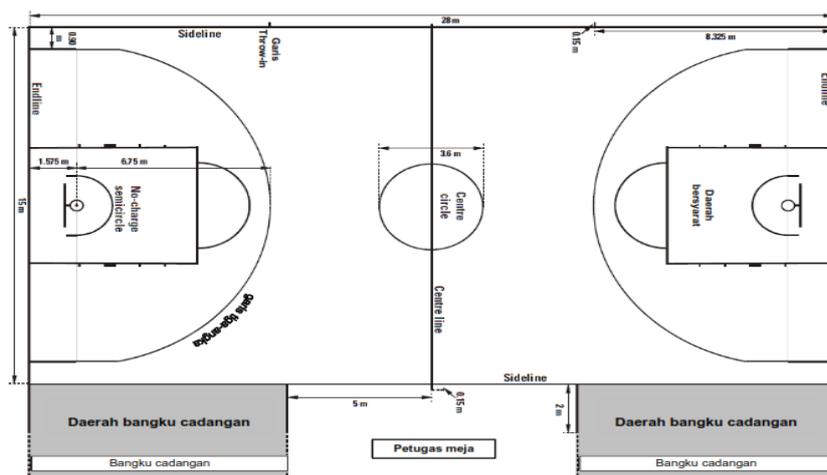


Gambar 2.1. Bola Basket
Sumber : Peneliti

2.1.2 Sarana-Prasarana Bola Basket

Dalam permainan bolabasket yang disesuaikan dengan peraturan permainan PERBASI/FIBA tahun 2012 adalah sebagai berikut :

- a) terbuat dari karet yang menggelembung dan dilapisi sejenis kulit, karet atau sintesis.
- b) Keliling bola tidak kurang dari 75-78 cm
- c) Berat bola 600-650 gram
- d) Lambungan bola 120-140 cm
- e) Pantulan lantai 180 cm



Gambar 2.2. Ukuran Lengkap Permainan Bola Basket
Sumber: PERBASI, 2012:3

“Ukuran lapangan permainan bola basket yang standard adalah 28 m X 15 m, memiliki daerah lemparan hukuman yang berjarak 5,80 m dari sisi lebar lapangan, dan diameter lingkaran tengah, serta lingkaran tembakan hukuman 3,60 m. Tinggi papan pantul 2,90 m, sedangkan ring 3,05 m (0,15 m dari tinggi papan pantul). Diameter ring basket adalah 45 cm.” (Sunarsih, dkk, 2010:6) dalam (Pauweni, 2012).

2.1.3 Hakikat *Chest Pass*

Chandra (2010:25) dalam (Ali, 2018) mengemukakan bahwa “Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada adalah operan yang sering dilakukan dalam suatu pertandingan bola basket. Operan ini berguna untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5 sampai 7 meter.”

Menurut Sodikun (2012: 49) dalam (Ilham Arvan Junaidi1, 2018) “jarak passing yang paling baik untuk passing ini adalah antara 4-7 meter, tergantung pada kekuatan atau kemampuan pelempar. Istilah melempar mengandung pengertian mengoper bola. Operan adalah gerak dasar yang pertama dan utama dalam permainan bola basket. “

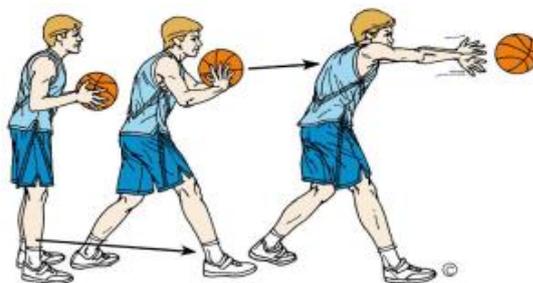
Pada umumnya operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras, tetapi tidak liar sehingga bola dapat di kuasai oleh teman yang akan menerimanya. Operan juga dapat dilakukan secara lunak. Jenis operan yang dapat di lakukan tersebut akan bergantung pada situasi keseluruhan, yakni kedudukan teman, situasi teman, timing dan taktik yang digunakan. Operan yang terlalu keras, mudah atau tinggi akan menyulitkan teman yang menerima bola.

Langkah-langkah pada saat melakukan teknik dasar chest pass ini bersumber dari Oktara (2010: 41) dalam (Salistia1 et al., 2018), “yaitus:

1. Diawali pengaturan posisi berdiri menghadap sasaran dengan kedua kaki dibuka selebar bahu.
2. Lalu lutut sedikit ditekuk serta kedua tangan memegang bola di depan badan.
3. Pandangan di arahkan pada tujuan lemparan, badan sedikit dicondongkan.

4. Gerakkan selanjutnya yaitu langkahkan satu kaki ke depan lalu lemparkan bola dengan mendorong dari dada ke arah depan sambil meluruskan kedua siku yang dibantu dengan lecutan pergelangan tangan sehingga bola dapat melempar lurus dengan sasaran dada teman.
5. Selanjutnya, teknik gerakan ini di akhiri dengan meluruskan kedua lengan selebar bahu, telapak tangan menghadap ke luar, pandangan di arahkan pada lepasnya bola.
6. Salah satu kaki berada di depan dan kaki lainnya berada di belakang, badan sedikit condong ke depan.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Chest Pass adalah salah satu jenis operan dasar dalam permainan bola basket. Adapun pelaksanaannya adalah bola dipegang dengan kedua tangan ditahan ke depan dada dengan ujung jari kedua tangan, ibu jari harus berada di belakang bola dengan tangan dan ujung jari menyebar ke arah sisi bola. Posisi siku dekat tubuh, kemudian letakkan kaki pada posisi triple threat dengan tumpuan berat badan pada kaki yang belakang. Pindahkan berat badan ke depan.



Gambar 2.3. Teknik *chest pass*
Sumber : (Ardiani, 2012)

2.2 Media Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. s

Mulyasa (2010 : 107) dalam (Cahyono, 2015) “harus dipilih untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Berikut dikemukakan beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, yaitu: 1) Metode Demonstrasi, 2) Metode Inquiri, 3) Metode Penemuan, 4) Metode Eksperimen, 5) Metode Pemecahan Masalah, 6) Metode Karyawisata, 7) Metode Perolehan Konsep, 8) Metode Penugasan, 9) Metode Ceramah, 10) Metode Tanya Jawab, 11) Metode Diskusi.”

“Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, ‘perantara’ atau ‘pengantar’” (Yudhi Munadi, 2013: 6) dalam jurnal (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018). Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam hal ini dibatasi pada media dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Sadiman, (2012: 7) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018), “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Kemp & Dayton (Sukiman, 2012: 39) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018) “media pembelajaran dapat memenuhi tiga (3) fungsi utama

apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; (3) memberikan intruksi. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, Arif S. Sadiman, (2012: 17) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018).”

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Menurut Munadi (2013: 54) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018), “menjelaskan media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu: (1) media audio; (2) Media visual; (3) media audio visual; dan (4) multimedia.” “Keempat jenis tersebut akan diuraikan sebagai berikut: 1) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan,” (Yudhi Munadi, 2013: 81) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018).

“Melalui media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. 2) Media audio adalah pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang *auditif*, baik verbal (kedalam kata-kata/Bahasa lisan) maupun non verbal,” (Arif S. Sadiman, 2012: 49) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018). 3) “Media *audio visual* adalah

media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan” (Sukiman, 2012: 184) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018). “Beberapa contoh media *audio-visual* adalah film, video, dan televisi (TV). 4) Multimedia adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung,” (Yudhi Munadi, 2013: 143) dalam (Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, 2018).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu bentuk penyampaian pesan atau pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar lebih memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan.

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat pengetahuan yang dicapai peserta didik terhadap materi yang diterima ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran (Ifa, 2013) dalam (Gunawan, 2018). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Sjukur, 2012) (Gunawan, 2018).

Hasil belajar adalah capaian siswa dalam pembelajaran (Gunawan, 2017) dalam . Hasil belajar dapat dijadikan suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan hal tersebut menurut Nurcholis (2013:32) dalam (Purwatiningsi, n.d.) dengan mengukur hasil belajar, maka guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar dapat dijadikan

sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengetahui metode yang akan digunakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Bettencourt (Suparno, 2012:61) dalam (Kristin, 2016) yang menuliskan bahwa, "Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya". Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Selanjutnya menurut Chatib (2012: 169-170) dalam (Kristin, 2016), "Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari; a) perubahan perilaku anak; b) perubahan pola pikir anak; c) membangun konsep baru".

Hasil belajar harus diidentifikasi melalui informasi pengukuran penguasaan materi dan aspek perilaku baik melalui teknik tes maupun non tes. Penguasaan materi yang dimaksud adalah derajat pencapaian kompetensi hasil belajar yang mendasarkan pada kompetensi dasar seperti yang dikehendaki dalam standar proses dan dinyatakan dalam aspek perilaku yang terbagi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Sulistya dkk, 2012) dalam (Setianingrum, n.d.). Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah besarnya skor yang diperoleh dari hasil pengukuran aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif dapat diukur melalui teknik tes, sedangkan pengukuran proses belajar dapat diukur melalui aspek afektif, dan psikomotorik.

Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari (Molstad & Karseth, 2016) dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016). dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012) dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas hasil belajar adalah tolak ukur siswa dalam penguasaan materi yang diberikan agar hasil yang diperoleh dapat dibuktikan melalui proses belajar yang telah dilakukan.

2.4 Media *Audio visual*

Menurut Arsyaid (2014:29) dalam (Mohammad Kamal Fauzi □ Priyanto, 2015) “mengatakan bahwa, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar 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, dan waktu.”

Menurut Arsyaid (2014:50) dalam (Mohammad Kamal Fauzi □ Priyanto, 2015) “Keuntungan *film* dan *video* yaitu diantaranya:

1. Keuntungan *film* dan *video*

- 1) *film* dan *video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek

yang secara normal tidak dapat dilihat seperti kerja jantung ketika berdenyut.

- 2) *Film* dan *video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, *film* dan *video* menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) *Film* dan *video* yang mengandung nilai-nilai positif dalam mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) *Film* dan *video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi dan perilaku binatang buas.
- 6) *Film* dan *video* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.”

Menurut Azhar Arsyaid (2014:50) dalam (Mohammad Kamal Fauzi □ Priyanto, 2015) “Kekurangan/Keterbatasan *film* dan *video* yaitu diantaranya:

2. Kekurangan/keterbatasan *film* dan *video*

- 1) Pengadaan *film* dan *video* umumnya memerlukan biaya mahal dan waktunya yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui *film* tersebut.

- 3) *Film* dan *video* yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali *film* dan *video* itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.”

Menurut Rusman (2012) dalam (Elsani et al., 2020) “video adalah bahan pembelajaran tampak dengar (*audio visual*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pelajaran.” Sedangkan Menurut Daryanto (2012:86) dalam (Elsani et al., 2020) “mengatakan bahwa video merupakan suatu *medium* yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik itu pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Ukuran tampilan *video* sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Disamping itu *video* juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, *video* menambah gambaran baru atau suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi *video* yang dapat menyajikan gambar yang bergerak pada siswa, disamping *video* (gambar), *audio* (suara) yang terdengar menyertainya. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan *video*.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran *audio visual* adalah media pembelajaran yang menggabungkan media *visual* dan media *audio* yang memiliki unsur suara, gambar, garis, simbol dan gerak. Media *audio visual* adalah suatu media yang terdiri dari media *visual* yang disinkronkan dengan media *audio*, yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar-mengajar di sekolah.

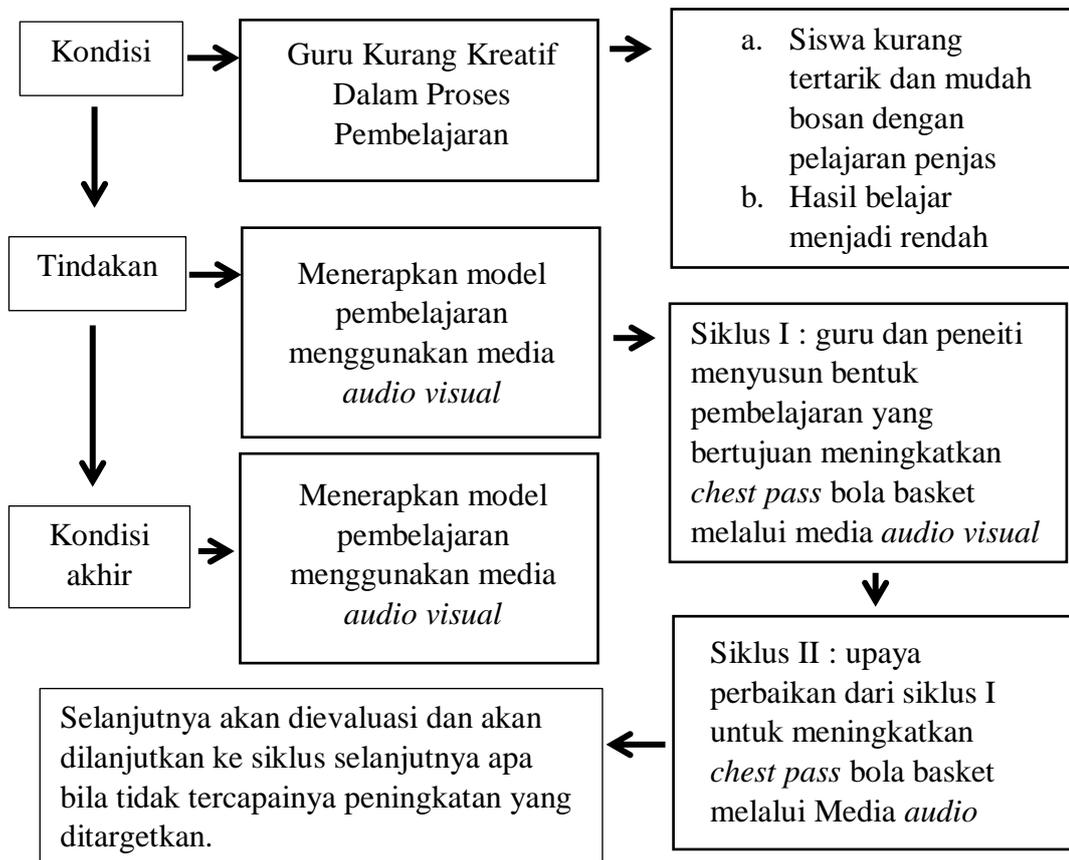
2.5 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adelya Yuliana, I Ketut Budaya Astra, I Putu Panca Adi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing* Bola Basket”. Subjek dalam penelitian ini adalah 42 orang dalam 2 kelas , siswa kelas VIII A berjumlah 22 orang dan VIII B berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh sangat signifikan ($p < 0,05$) terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing* (*chest pass* dan *bounce pass*) bola basket.
2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ilham Arvan Junaidi dengan judul “Peningkatan Keterampilan *Chest Pass* Bola Basket Melalui Metode *Peer Teaching* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga”. Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga FKIP Universitas PGRI Palembang yang berjumlah 221 dengan sebaran 189 putra dan 32 orang mahasiswa putri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Peningkatan Keterampilan *Chest Pass* Bola Basket Melalui Metode *Peer Teaching* Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Denny Afrizal Kameswara, Hasan Basri dengan judul “Peningkatan Hasil Pembelajaran Gerak Dasar Chest Pass Dalam Permainan Bolabasket Melalui Media Bola Karet (Pentul)”. Subjek penelitian yang penulis teliti dalam penelitian adalah siswa kelas V SDN Tugu Utara 13 Pagi Jakarta Utara, pada pokok bahasan upaya meningkatkan hasil pembelajaran gerak dasar chest pass dalam permainan bolabasket melalui media bola karet

(pentul) pada siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 20 siswa putra dan 12 siswa putri di SDN Tugu Utara 13 Pagi Jakarta Utara. Hasil penelitian Menunjukkan Melalui penerapan melalui modifikasi bola karet (pentul) yang telah diterapkan pada siswa kelas V SDN Tugu Utara 13 Pagi Jakarta Utara ternyata dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar Chest Pass bola basket siswa secara signifikan.

2.6 Kerangka Berfikir

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang ilmu pembelajaran melalui aktivitas jasmani. Materi-materi dalam pendidikan jasmani mengandung konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami dengan baik jika penerapannya hanya sebatas teori oleh siswa Kelas VIII-A sekolah Smp Negeri 2 Palopo saja yang masih dalam tahap bermain. Secara sederhana kerangka berfikir dari penelitian ini dapat digambarkan :



2.7 Hipotesis Tindakan

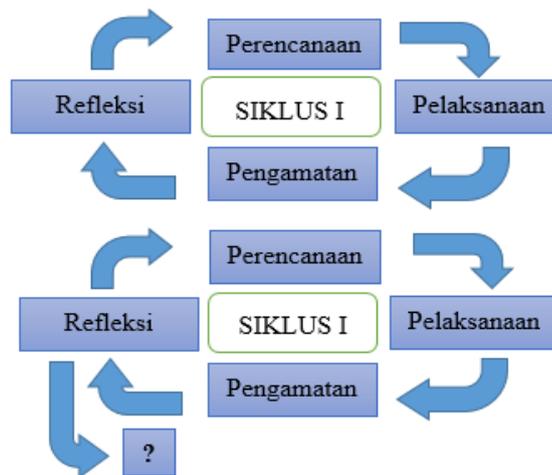
Hipotesis tindakan penelitian ini adalah dalam penggunaan Media *Audio Visual* dalam proses pembelajaran pada permainan Bola Basket dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Langkah pertama dalam menentukan metode yang akan dipergunakan untuk melakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk selanjutnya menentukan banyaknya tindakan yang akan dilakukan dalam siklusnya. Mengenai tindakan penelitian tindakan kelas (PTK) Kristiyanto (2011: 32) dalam (Maksum & Wibowo, 2019) “mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran jasmani atau penjas dilakukan, dimulai dari adanya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi untuk setiap siklusnya.”



Gambar 3.1 Tahapan PTK
Sumber : Mia Kusumawati, (2015:123)

3.2 Jenis Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektif dari secara dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran dan keadilan dalam praktik pendidikan serta praktik social, dan pemahaman mereka terhadap praktik – praktiknya sesuai dengan situasi tempat dilakukannya penelitian.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah kelas VIII SMP. Diambil siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo yang berjumlah 32 siswa. Kebijakan pengambilan sampel tatap muka maksimal 10 siswa di masa pandemic Covid-19 yang telah disetujui oleh masing-masing pihak sekolah dan kebijakan dikeluarkan untuk mencegah dan memutuskan tali penyebaran Covid-19. Peneliti memilih kelas VIII-A sebagai subjek penelitian berdasarkan pada pembelajaran bola basket dan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa teknik *chest pass* yang dilakukan oleh para siswa kurang begitu baik. Meskipun *chest pass* adalah operan yang paling mudah dilakukan dalam bola basket, ternyata tidak sepenuhnya siswa dapat mempraktekkan dengan baik dan benar. Banyak *chest pass* yang meleset ketika melakukan umpan pada saat melakukan permainan bola basket, serta penguasaan kemampuan yang belum tepat dan maksimal.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SMP Negeri 2 Palopo yang beralamat Jl. Simpursiang No. 12 Palopo Kec. Wara Barat Kota Palopo. Penelitian

ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dan 4 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dan siklus II akan dilakukan dari bulan februari sampai dengan april 2021.

3.5 tindakan per siklus

3.5.1 Siklus I

3.5.1.1 Perencanaan

Prosedur penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus. Pada tahap perencanaan dibuat beberapa tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dalam pembelajaran aktivitas *chest pass* dalam permainan bola basket yaitu: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) aktivitas *chest pass* dalam permainan bola basket melalui media *audio visual*, 2) Menyusun instrumen sebagai pengumpul data, berupa lembar tes untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar *chest pass* siswa melalui media *audio visual*.

3.5.1.2 Pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan, peneliti membuat dan melaksanakan: 1) pembelajaran *chest pass* bola basket, dengan menggunakan media *audio visual*, yang sudah dirancang pada RPP; 2) Membuka pelajaran 3) Melakukan presensi kepada siswa 4) menunjukkan *video* kepada siswa tentang *chest pass* yang dipadukan dengan ceramah dan tanya jawab secara lisan; 5) memperjelas materi apa saja yang telah siswa dapatkan; 6) siswa akan diberi kesempatan untuk mengeksplorasi apa yang sudah dilihat dalam *video* pembelajaran *chest pass*; 7) Memberikan test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan; 8) menutup pelajaran;

3.5.1.3 Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek penerapan penggunaan media *audio visual* selama pelajaran berlangsung pada siswa yang dapat dilihat dari hasil test yang diisi oleh siswa yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3.5.1.4 Refleksi

Setelah pembelajaran disiklus I (satu) selanjutnya pada tahap ini dilakukan terhadap seluruh hasil penilaian baik yang menyangkut penilaian prosen maupun hasil. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai bahan yang melakukan refleksi. Hasil dari refleksi akan digunakan untuk perbaikan selanjutnya.

3.5.2 Siklus II

3.5.2.1 Perencanaan

Prosedur penelitian tindakan kelas direncanakan terdiri dari dua siklus. Pada tahap perencanaan dibuat beberapa tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dalam pembelajaran aktivitas *chest pass* dalam permainan bola basket yaitu: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) aktivitas *chest pass* dalam permainan bola basket melalui media *audio visual*, 2) Menyusun instrumen sebagai pengumpul data, berupa lembar tes untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar *chest pass* siswa melalui media *audio visual*.

3.5.2.2 Pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan, peneliti membuat dan melaksanakan: 1) pembelajaran *chest pass* bola basket, dengan menggunakan media *audio visual*, yang sudah dirancang pada RPP; 2) Membuka pelajaran 3) Melakukan presensi kepada siswa

4) menunjukkan *video* kepada siswa tentang *chest pass* yang dipadukan dengan ceramah dan tanya jawab secara lisan; 5) memperjelas materi apa saja yang telah siswa dapatkan; 6) siswa akan diberi kesempatan untuk mengeksplorasi apa yang sudah dilihat dalam *video* pembelajaran *chest pass*; 7) Memberikan test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran yang telah diberikan; 8) menutup pelajaran;

3.5.2.3 Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan akan dilakukan kembali pengamatan pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek penerapan penggunaan media *audio visual* selama pelajaran berlangsung pada siswa yang dapat dilihat dari hasil test yang diisi oleh siswa yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3.5.2.4 Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus II (dua) selanjutnya dilakukan refleksi dan analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian baik yang menyangkut penilaian proses maupun hasil. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil belajas siswa dan evaluasi. Apabila tidak tercapainya peningkatan yang diinginkan maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

3.6 Sumber Data

Sumber data dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. siswa, untuk mendapat hasil data tentang hasil belajar *chest pass* melalui media *audio visual* pada permainan bola basket pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.
2. Guru sebagai kolaborator, untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan penerapan Media *audio visual*.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari hasil penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes.

3.7.1 Teknik Tes

Data pada penelitian ini dilakukan dengan mengadakan tes pada setiap akhir pembelajaran. Tes dilakukan sebanyak 2 (dua) kali yakni siklus I dan siklus II. Data dalam penelitian ini diperoleh dari kemampuan *chest pass* yang dilakukan oleh siswa. Hasil tes siklus I dianalisis kelemahan – kelemahannya yang dijadikan bekal untuk melakukan siklus II. Selanjutnya, hasil siklus II juga dianalisis untuk mengetahui bagaimana peningkatan siswa dalam melakukan *chest pass*. Dari hasil analisis siklus II ini maka dapat diketahui peningkatan yang terjadi pada pembelajaran *chest pass*.

3.7.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah bentuk bukti gambar dan dilakukan pada saat proses penelitian berlangsung.

3.8 Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Media belajar *audio visual* pada mata pelajaran PJOK adalah berupa media dalam bentuk video pembelajaran *chest pass* yang akan diperlihatkan kepada siswa pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.
2. Kemampuan *chest pass* siswa diukur dengan berupa tes di lapangan setelah siswa telah melihat video pembelajaran *chest pass* diantaranya tes psikomotorik, tes kognitif dan afektif.

3.9 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrument tes kemampuan hasil belajar *chest pass* pada permainan bola basket. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa Tes.

Tes merupakan salah satu instrumen penting yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini. Teknik penilaian ini bertujuan untuk sejauh mana perkembangan dan kemajuan hasil belajar siswa, serta mengumpulkan data dan informasi untuk usaha perbaikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun tes yang akan diberikan diantaranya tes psikomotor, tes kognitif dan tes afektif.

3.10 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan ada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian Tindakan Kelas dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan belajar *chest pass* melalui media *audio visual*.

Kompetensi bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi dengan menganalisis nilai rata-rata observasi bermain bola basket. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian Tindakan Kelas dianalisis dengan menggunakan persentase untuk melihat peningkatan kompetensi hasil belajar *chest pass* melalui media *audio visual* pada permainan bola basket dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dikategorikan dalam batas tuntas dan tidak tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada sampel siswa dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Palopo.

Dengan demikian nilai ketuntasan belajar siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut:

1. Tes Psikomotor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Tes Kognitif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Tes Afektif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai akhir yang diperoleh siswa :

$\text{Nilai tes unjuk kerja} + \text{Nilai Afeksi} + \text{Nilai Kognisi}$

Sumber: Kusumawati, 2015:130.

Table 3.1 Penilaian Psikomotor

No	Tingkat Penguasaan	Hasil Penelitian	
		Nilai	Kualifikasi
1	93 – 100	A	SB (Sangat Baik)
2	84 -92	B	B (Baik)
3	78 – 83	C	C (Cukup)
4	<78	D	K (Kurang)

Sumber : SMP Negeri 2 Palopo

Tabel 3.2 KKM

Nilai	Kategori
> 78,00	Tuntas
< 78,00	Tidak Tuntas

Sumber : SMP Negeri 2 Palopo

3.11 Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Pemahaman siswa berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pemahaman dari siklus I (satu) ke siklus berikutnya dengan kriteria 85% dari total siswa dalam kelas.
2. Aktivitas belajar siswa di katakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari minimum aktivitas belajar siswa dengan kategori baik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

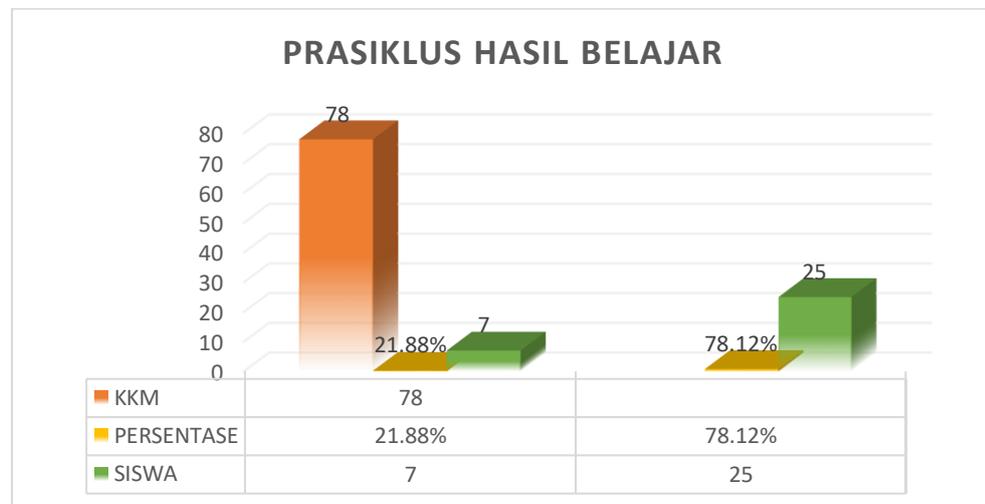
Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah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

Kondisi hasil belajar *chest pass* bola basket siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo tahun pelajaran 2020/2021 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 . Deskripsi Prasiklus Hasil Belajar *chest pass* Bola Basket

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	93-100	Sangat Baik	0	0
2	84-92	Baik	0	0
3	78-83	Cukup	7	21,88
4	< 78	kurang	25	78,12
Jumlah			32	100%

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa 4 siswa dalam kategori baik, 7 siswa dalam kategori cukup, dan 21 siswa dalam kategori kurang. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan SMP Negeri 2 Palopo yaitu 78.



Gambar 4.1 Diagram prasiklus hasil belajar *chest pass* Bola Basket

Dari grafik diatas, terlihat bahwa 7 orang siswa mendapat persentase 21,88% dalam kategori cukup dan yang memperoleh persentase 78,12% sebanyak 25 siswa untuk kategori kurang.

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur PTK (penelitian tindakan kelas) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo dengan jumlah siswa 32 orang. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmai kelas VIII-A bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 19 April 2021 sampai tanggal 25 juni 2021.

4.1.1 Hasil penelitian siklus I

1. Perencanaan

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

- a) Peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diberikan/diajarkan.
- b) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *chest pass* dengan menggunakan media Audio Visual.
- c) Menyediakan proyektor Lcd dan computer yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk guru yang berperan sebagai observer.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMP Negeri 2 Palopo untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari kamis 20 April 2021. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I diikuti oleh 32 orang siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.

Proses pembelajaran *chest pass* melalui media Audio Visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilakukan selama 20 menit yang dilakukan dalam pembelajaran *chest pass* pada permainan bola basket, yaitu : Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di ruang kelas, kemudian membuka pelajaran dengan berdoa dan kemudian guru mengecek kehadiran siswa.

b) Kegiatan inti (80 menit)

Pada kegiatan inti dilakukan selama 80 menit dengan urutan kegiatan yaitu : 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*. 2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video pembelajaran. 3) Masing – masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media Audio Visual. 4) Siswa mempraktekkan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter saling berhadapan. 5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*. 6) Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik *chest pass* pada permainan bola basket. 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir atau penutup dilakukan selama 20 menit, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa dalam penelitian teknik dasar *chest pass* agar setiap siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 26 April 2021.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan II diikuti oleh 31 orang siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilakukan selama 20 menit yang dilakukan dalam pembelajaran *chest pass* pada permainan bola basket, yaitu : guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa dan melakukan *stretching*.

b) Kegiatan inti (80 menit)

Pada kegiatan inti dilakukan selama 80 menit dengan urutan kegiatan yaitu : 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran *chest pass*. 2) guru memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* dalam sebuah video. 3) masing – masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media Audio Visual. 4) siswa melakukan *chest pass* di tempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan. 5) mengamati siswa dalam melakukan teknik dasar *chest pass*. 6) di setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket. 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah diberikan.

c) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir atau penutup dilakukan selama 20 menit, kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa dalam penelitian teknik dasar *chest pass* agar setiap siswa memiliki peningkatan. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

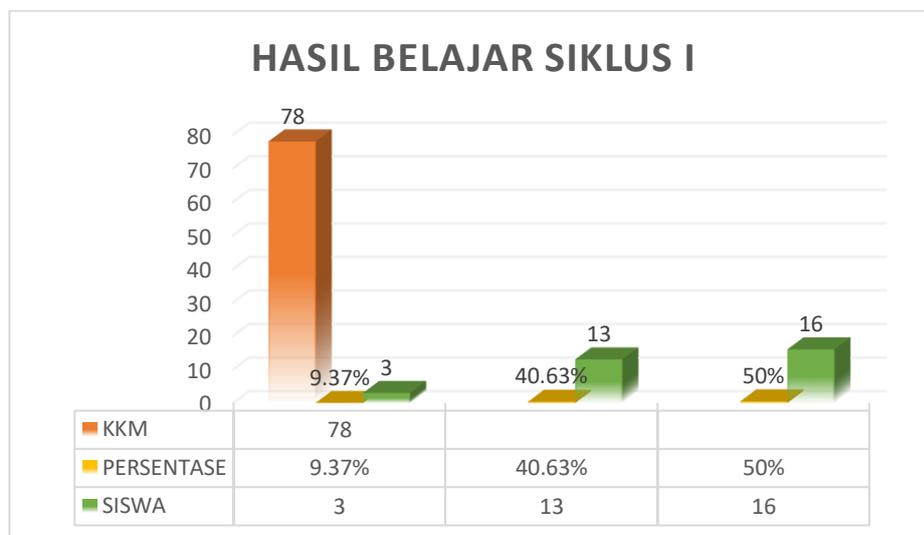
3. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik pada siklus I berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran 32 siswa, rata-rata nilai siswa 77,34, dalam aspek psikomotor, nilai rata-rata siswa dalam aspek kognitif 76,55 dan nilai rata-rata siswa dalam aspek afektif 77,53. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada table dan grafik berikut:

Tabel 4.2 Interval Nilai Hasil Belajar Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	3	9,37%
3	78-83	Cukup	13	40,63%
4	< 78	kurang	16	50%
Jumlah				100%

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 78 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 16 siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 13 siswa dan kategori baik sebanyak 3 Siswa.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siklus I

Dari grafik diatas, terlihat bahwa 3 orang siswa mendapat persentase 9,37% dalam kategori baik, yang memperoleh persentase 40,63% sebanyak 13 siswa untuk kategori cukup dan sebanyak 16 siswa mendapatkan persentase 50% untuk kategori kurang.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual Siklus I

Aspek yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
77,54	75	77,15	76,56

Tabel 4.4 Hasil pencapaian KKM *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual Siklus I

No	Perolehan nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai ≥ 77	16	50%
2	Nilai < 77	16	50%
Total		32	100

Berdasarkan penjelasan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest pass* siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo pada siklus I belum mencapai

indikator keberhasilan yang di harapkan sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus selanjutnya.

4. Refleksi

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

- a) Guru kurang menggali keterampilan siswa yang sudah ada.
- b) Guru kurang dalam mengelola siswa sehingga beberapa siswa berbicara saat penjelasan materi.
- c) Guru tidak memberikan percobaan pada siswa saat pengambilan nilai.
Kekurangan – kekurangan yang terjadi pada siklus I akan dipelajari dan direvisi. Adapaun refleksi untuk perbaikan siklus II yaitu:

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

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

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

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

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari senin 3 mei 2020.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh 32 siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.

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 tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti (80 menit)

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- 2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video serta contoh pelaksanaannya dari guru.
- 3) Masing – masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah melihat video pembelajaran melalui media Audio Visual.
- 4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter saling berhadapan.
- 5) Mengamati siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*.
- 6) Disetiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan Tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* dalam permainan bola basket.
- 8) 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 basket. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan pendinginan dan berdoa.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis 10 mei 2021. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II diikuti oleh 32 siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media Audio Visual dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

1. 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.

2. Kegiatan inti (80 menit)

- 1) Guru menyampaikan secara ringkas mengenai materi pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.

- 3) Memberi penjelasan mengenai pembelajaran teknik dasar *chest pass* berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran serta contoh pelaksanaan yang dilakukan oleh guru.
- 4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan.
- 5) Mengamati pelaksanaan pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- 6) Memberikan kesempatan percobaan kepada siswa sebelum pengambilan nilai akhir.
- 7) Pengambilan nilai akhir teknik dasar *chest pass*.
- 8) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan Tanya jawab tentang materi teknik dasar *chest pass* yang telah dilakukan.

3. Kegiatan akhir (20 menit)

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

3. Pengamatan

Hasil belajar siswa pada siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 32 siswa rata-rata nilai psikomotor 89,25, nilai rata-rata kognitif 88,53 dan nilai rata-rata afektif 87,10. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.5 Interval Nilai Hasil Belajar Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	93 – 100	Sangat Baik	0	0%
2	84 – 92	Baik	26	81,25%
3	78 – 83	Cukup	4	12,50%
4	< 78	Kurang	2	6,25%
Jumlah			32	100%

Dari data nilai interval diatas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 78 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 2 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 4 siswa dan jumlah siswa memperoleh nilai diatas KKM 78 dalam kategori baik sebanyak 26 orang.

**Gambar 4.3** Diagram hasil belajar siklus II

Dari grafik diatas terlihat bahwa yang memperoleh persentase 53,12% sebanyak 18 orang siswa untuk kategori sangat baik, yang mendapat persentase 25% sebanyak 8 siswa untuk kategori baik, yang memperoleh persentase 9,37% sebanyak 3 orang untuk kategori cukup, dan 3 orang siswa memperoleh persentase 9,37% untuk kategori kurang.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual Siklus II

Aspek yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
psikomotorik	Kognitif	Afektif	
89,26	86,88	87,11	87,75

Tabel 4.7 Hasil pencapaian KKM *chest pass* Menggunakan Media Audio Visual Siklus I

No	Perolehan nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	Nilai ≥ 77	30	93,75%
2	Nilai < 77	2	6,25%
Total		32	100%

Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *chest pass* siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo pada siklus II telah mencapai KKM 78 seperti yang diharapkan oleh peneliti.

4. Refleksi

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

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses (aktivitas guru dan siswa) maupun dari segi hasil belajar siswa sudah berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang telah ditentukan dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian penelitian tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

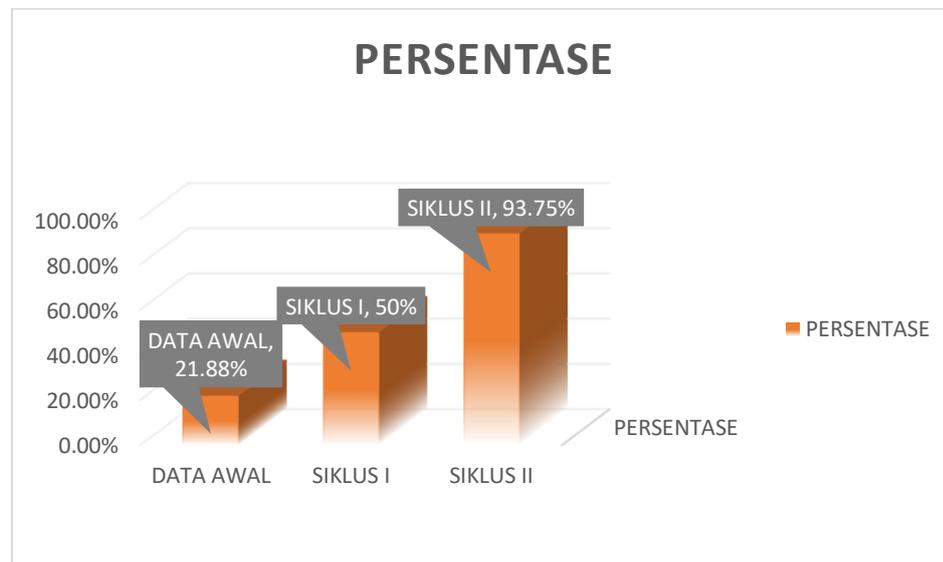
Setelah menerapkan media Audio Visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotorik, afektif dan kognitif. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus.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

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Ada beberapa pertemuan yang masih belum maksimal karena masih ada kekurangan – kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu meningkatnya hasil belajar siswa. Adapun kebijakan yang dikeluarkan oleh pihak sekolah dimasa pandemi Covid-19 yaitu pengambilan sampel secara tatap muka maksimal 10 siswa dan 22 siswa lainnya dialihkan ke pembelajaran daring. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran bola basket kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo dengan menerapkan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar siswa

Persentase Ketuntasan Prasiklus	Persentase Ketuntasan Siklus I	Persentase Ketuntasan Siklus II
21,88%	50%	93,75%

Hasil penelitian *chest pass* kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo dengan menggunakan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan bola basket dengan menggunakan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* siswa yang terjadi pada setiap siklus I dan siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indicator keberhasilan atau KKM 78. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan terjadi dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada prasiklus hasil belajar *chest pass* bola basket memiliki kriteria ketuntasan belajar sebesar 21,88%. Pada siklus I, hasil belajar *chest pass* bola basket siswa yang mencapai kriteria tuntas sebesar 50%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar *chest pass* bola basket, siswa yang mencapai 95,73%.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Erick Mulyadi Simanjuntak (2020). hasil penelitian berupa kegiatan awal, kegiatan lanjutan Siklus I dan Siklus II dalam proses pembelajaran *chest pass* bola basket, ternyata telah diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini

dapat dilihat dari meningkatnya nilai Persentase Ketuntasan Klassikal serta nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hasil tes siklus II ternyata nilai yang diperoleh siswa kelas X ATPH (Pertanian) SMK Negeri 2 Somolo-molo Tahun Pelajaran 2020/2021 telah mencapai 100%. Apabila nilai Ketuntasan Klassikal lebih besar dari 85%, maka telah tercapai ketuntasan belajar klassikal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Audio Visual pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi *chest pass* pada permainan bola basket kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu pada kondisi awal ketuntasan hasil belajar yang dicapai 21,88%, pada siklus I meningkat menjadi 50% dan siklus II meningkat menjadi 93,75% dengan menerapkan media pembelajaran yaitu media Audio Visual pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu, pendidikan diharapkan untuk menggunakan media Audio Visual karena media pembelajaran ini telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bola basket di sekolah. Selain pendidik menerapkan media pembelajaran ini, pendidik juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik agar mencapai hasil belajar yang baik.

5.3 Keterbatasan

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

1. adanya pandemi sehingga mewajibkan kita mematuhi protocol kesehatan yang diterapkan oleh pihak sekolah dan pemerintah setempat.

5.4 Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, W. P., Tomi, A., & Yudasmara, D. S. (2020). *Survei Pembinaan Ekstrakurikuler Bolabasket pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas*. *Sport Science and Health*, 2(1), 32–38.
- Agus Cahyono. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket Menggunakan Media a Udiovisual Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015. Universitas Negeri Semarang.
- Ali, M. (2018). *Meningkatkan Pembelajaran Chest Pass Melalui Media Simpai Dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas Xiips Sma Negeri 1 Kuok Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 533–544.
- Anggita Wilda Salistia¹, Nurina², T., & Wijaya², M. R. A. (2018). *Hubungan Power Lengan Dan Fleksibilitas Pergelangan Tangan Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Chest Pass Pada Ekstrakurikuler Bolabasket Smp Negeri 1 Kota Sukabumi Tahun 2018*. *Repository UMMI*, 1, 134–141.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). *Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo*. *Metaedukasi*, 57–63.
- Fatahillah, A. (2018). *Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket*. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11–20.
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- Hartada Hermudian, Mimi Haetami, F. P. H. (2020). *Kemampuan Teknik Dasar Chest Pass Bola Basket Peserta Didik Di Smp Negeri 18 Pontianak*. *Pontianak*, 9(1), 14.
- Ilham Arvan Junaidi¹. (2018). *Peningkatan Keterampilan Chest Passbola Basket Melalui Metode Peer Teaching mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga*. *Penjaskesrek*, 5(April), 37–44.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovey Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1).
- Maksum, H., & Wibowo, T. R. (2019). *Permainan Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(1), 1–14.
<https://doi.org/10.3157/jpo.v8i1.1213>
- Mashuri¹, H., Zawawi², M. A., Kholis³, M. N., Junaidi⁴, S., Budiman, Pratama⁵, A., Harmono⁶, S., & Jatmiko. (2019). *Pelatihan Kondisi Fisik Dominan Bolabasket*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1, 1–9.
- Mirza Awali. (2018). *Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket*. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 1–12.

- Kusumawati, Mia. (2015). *Penelitian pendidikan penjasorkes*. Bandung: Alfabeta.
- Mohammad Kamal Fauzi □ Priyanto, S. (2015). *Unnes Journal of Sport Sciences*. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 4(1), 50–59.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000%0AMINAT>
- Pauweni, M. (2012). *Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas Di Kota Gorontalo*. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1).
- Purwatiningsi, S. (n.d.). *Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan dan Volume Balok*.
- Setianingrum, S. (n.d.). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Suherman, A. (2014). *implementasi Kurikulum Baru Tahun 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 71–76.
- Suminah, Imam Gunawan, S. M. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan*. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk>
- Yuliana, Adelya ika, Ketut Astra, P. P. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket*. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(2), 2–8.