

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan tingkat kemampuan baik berupa harkat dan martabat manusia yang berlangsung sepanjang hayat, dilaksanakan dilingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Peningkatan kualitas pendidikan sekarang ini merupakan kebutuhan yang mendesak, mengingat kualitas pendidikan di Indonesia sudah tertinggal jauh dari negara tetangga apa lagi jika dibandingkan dengan negara maju. Permasalahan yang mendasar dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah kualitas, kuantitas dan relevansi. Kualitas dari pendidikan itu sendiri tentunya tidak dapat lepas dari hasil dan proses dalam belajar.

Sekolah adalah sebagai lembaga formal dalam sistem pendidikan tidak terlepas dari usaha-usaha peningkatan prestasi belajar anak didik. Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam keseluruhan kegiatan pendidikan di sekolah. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan siswa tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Perkembangan dunia pendidikan dari tahun ke tahun terus

mengalami perubahan seiring dengan tantangan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya di era global. Salah satu permasalahan di bidang pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, yaitu masih rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sehat, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Keberhasilan pendidikan jasmani sangat ditentukan kompetensi dari guru pendidikan jasmani. Melalui pendidikan jasmani diharapkan peserta didik mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pendidikan jasmani di SMA Negeri 10 Luwu sangat diminasi oleh seluruh siswa namun peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah belum berjalan sebagaimana yang di harapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari pengalaman penulis bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan penguasaan teknik dasar cabang olahraga khususnya pada pembelajaran bola basket dengan teknik *chest pass* , demikian pula dengan guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep dan penguasaan teknik dasar sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar *chest pass* peserta didik.

Kurikulum yang di gunakan merupakan kurikulum 2013, Kurikulum 2013 (K13) adalah kurikulum yang berlaku dalam sisem pendidikan indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk

menggantikan kurikulum 2006 (yang sering di sebut sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 memiliki 4 aspek penilaian yaitu: aspek pengetahuan, aspek sikap dan prilaku. di dalam kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang di rampingkan dan materi yng ditambahkan.

Pelajaran yang sangat penting pada jenjang SMA yaitu mata pelajaran olahraga. 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. Olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah olahraga bola basket. Adapun cabang olahraga yang akan di bahas dalam penelitian kali ini adalah Permainan olahraga basket dengan teknik *chest pass*. Proses pembelajaran siswa SMA Negeri 10 Bua melalui proses luring (tatap muka) yang telah di mulai pada tahun 2022. Pembelajaran penjas di lakukan dengan pertemuan tatap muka dengan sistem pembelajaran melakukan praktek di lapangan dan menjelaskan materi.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola basket dengan teknik *chest pass*, rata-rata siswa peserta didik belum menguasai (kurang paham) tentang melakukan teknik *chest pass*. Kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran akan menurunkan tingkat keberhasilan dalam belajar, oleh karena itu memerlukan suatu tindakan yang dapat melibatkan peran aktif

peserta didik untuk mengikuti pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran pada pendidikan jasmani. Rendahnya pemahaman peserta didik sehingga nilai peserta didik masih banyak yang berada pada standar nilai yang di berikan dalam melakukan *chest pass*, Ini merupakan tantangan dan perhatian bagi peneliti untuk dapat mencari solusi agar peserta didik dapat memahami olahraga bola basket khususnya pembelajaran *chest pass* menggunakan media *audio visual* sehingga prestasi belajarnya lebih meningkat.

Bola basket merupakan olahraga yang dilakukan oleh orang di Indonesia dan seluruh dunia. Permainan bola basket modern merupakan genre permainan yang berkembang sangat pesat dan menarik perhatian masyarakat pada umumnya dan anak muda pada khususnya. Pertumbuhan permainan bola basket di Indonesia semakin menunjukkan pesat kemampuan.

Berbagai macam peraturan telah banyak mengalami perubahan, Perubahan seperti diketahui permainan bola basket merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua regu berlawanan dan setiap regu terdiri dari lima pemain sedangkan pemain pengganti sebanyak tujuh orang jadi tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Permainan bola basket yakni kekuatan daya tahan, kecepatan, ketepatan dan power sedangkan untuk keterampilan individu pemain bola basket wajib menguasai teknik dasar permainan bola basket yakni mengoppor dan menangkap, menggiring bola, serta menembak. Secara umum, permainan bola basket diperlukan untuk menguasai teknik dasar permainan, teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang dalam mengembangkan teknik unggul.

Chest pass adalah teknik melempar dalam permainan bola basket di mana bola dilempar kepada rekan setim setinggi dada. Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada dengan arah bola lurus ke depan dalam bola basket disebut chest pass. Berikut 5 cara melakukan *Chest pass* dalam permainan bola basket yaitu :

1. Peganglah bola setinggi dada dengan menggunakan kedua tangan,
2. Posisi telapak tangan ketika memegang bola adalah terbuka,
3. Lemparkanlah bola secara lurus setinggi dada ke arah rekan setim (penerima),
4. Pemain yang menerima bola harus menunjukkan telapak tangannya (show your hand) dan
5. dalam posisi siap menerima bola.

Hal ini berguna agar pengumpan mengetahui target umpan atau lemparan bolanya, Saat mengumpan, posisikan salah satu kaki di depan. Gerakan kaki ini, berfungsi menambah kekuatan saat melemparkan bola.

Media *audio visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar untuk membantu guru agar dapat menambah pemahaman siswa sebagai sumber materi pembelajaran. pada pembelajaran sebelumnya guru di SMA Negeri 10 luwu hanya menjadikan dirinya sebagai sumber materi tanpa memanfaatkan media sarana pembantu dalam pengajaran seperti yang di gunakan pada pembelajaran seperti biologi, fisika, ekonomi, geografi dan lain-lain. Oleh karena itu penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran pada pendidikan

jasmani akan meningkatkan pemahaman, eektivitas materi, mudah di buat dan tidak membutuhkan banyak biaya.

Dari 36 orang siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Luwu, diantaranya jumlah laki-laki 16 orang siswa dan perempuan 20 orang siswa, dari 36 orang siswa melakukan teknik *chest pass* terdapat 15 (36%) orang siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 21 (64%) orang siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jadi, dari 38 orang siswa jumlah keseluruhan yang ada di kelas XI IPS 3.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 10 Luwu, peneliti menemukan pembelajaran yang belum mencapai nilai KKM pada teknik *chest pass* yang di lakukan oleh para siswa. Menurut hasil wawancara dengan guru penjaskes sebagai kolabolator bahwa selama ini banyak siswa yang kurang paham dalam penerimaan materi *chest pass* dan sangat jarang mengadakan pembelajaran melalui *audio visual* sehingga pada saat melakukan praktek akurasi lemparannya banyak yang meleset dan tidak sampai pada teman yang akan di berikan.

Pada pelaksanaan penelitian ini siswa setelah mengganti pakaian dengan pakaian olahraga siswa dikumpulkan di dalam kelas dan duduk di tempat duduk masng-masing, kemudian guru memutarakan video pembelajaran *chest pass* yang baik dan benar agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut. Kemudian setelah itu siswa di persilhkan keluar lapangan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu bersama peneliti dan kolabolator kemudian mempraktekkan video yang telah di paparkan sebelumnya.

Berdasarkan masalah di atas yang memiliki masalah kurangnya pemahaman siswa mengenai permainan bola basket khususnya dalam melakukan teknik *chest pass* atau operan setinggi dada, maka dengan hal ini peneliti mengangkat judul, "**Peningkatkan Hasil Belajar *Chest Pass* Siswa Melalui Media *Audio Visual* Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Luwu**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang di jelaskan di latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada peningkatan Hasil Belajar *Chest Pass* siswa dengan menggunakan media *Audio visual* terhadap permainan bola basket Pada Siswa SMA Negeri 10 Luwu ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar *Chest Pass* siswa menggunakan media *audio visual* terhadap permainan bola basket Pada Siswa SMA Negeri 10 Luwu.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berguna bagi pihak-pihak yang berkaitan. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang telah ada diarah pendidikan dan menambah pengetahuan dalam bidang

pendidikan, khususnya tentang cara melakukan tehnik *chest pass* dalam permainan bola basket.

b. Secara Praktis

Penelitian ini sebagai informasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam usaha meningkatkan mutu dan kualitas melalui media *audio visual* dalam melakukan tehnik *chest pass* dalam permainan bola basket.

1. Bagi penulis

Sebagai tambahan pengetahuan, wawasan dan kajian ilmu tentang *chest pass* serta hasil belajar, sehingga dapat menambah kelengkapan dari ilmu pengetahuan yang telah di pelajari sebelumnya.

2. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar bagi siswa dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang olahraga khususnya permainan bola basket dengan tehnik operan *chest pass* melalui media *audio visual*.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan gambaran bagi sekolah dan guru pendidikan jasmani untuk memenuhi, meningkatkan dan dapat menambah referensi di perpustakaan sebagai bahan bacaan sekaligus pembantu dalam pembelajaran penjas.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Agar tidak menjadi pembahasan yang meluas dan menyimpang maka perlu dibuatkan suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup dan batasan dan penelitian yang akan dibahas yaitu, “Peningkatan Hasil Belajar *Chest Pass*

Siswa Melalui Media *Audio Visual* Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 10 Luwu”.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani, mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik dan perilaku hidup sehat, aktif, sportif, dan tidak mudah emosi. Keberhasilan pendidikan jasmani sangat ditentukan dari kompetensi guru pendidikan jasmani (Bazuri Fadillah Amin, 2018) . *Physical education is a learning process through physical activity designed to improve physical fitness, develop motor skills, knowledge and behavior of healthy and active living, sportsmanship, and emotional intelligence. The success of physical education is largely determined by the competence of physical education teachers* (Bazuri Fadillah Amin, 2018).

Pendidik yang mengampu pendidikan jasmani harus melakukan refleksi terhadap pembelajaran pendidik kepada peserta didik karena penerapan pembelajaran pendidik kepada siswa didik merupakan salah satu faktor penyebab berkurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Edi susanto, 2020). Menurut Mulyanto (2014: 34), pendidikan jasmani adalah proses yang di lakukan untuk belajar bergerak dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, bermain, olahraga dan aktivitas jasmani,

Dari beberaa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses belajar melalui bergerak yang bercirikan belajar melalui

pengalaman gerak untuk mencapai tujuan yang maksimal. Pendidikan jasmani di SMA Negeri 10 Luwu sering dilaksanakan dengan cara memberikan penjelasan mengenai materi kemudian langsung mempraktekkan materi yang telah dijelaskan, dengan demikian peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Luwu dengan menggunakan media *audio visual* agar lebih memudahkan guru untuk mengajar sekaligus memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran tersebut terkhusus pada pembelajaran bola basket dengan teknik operan *chest pass*.

Proses pembelajaran siswa SMA Negeri 10 Bua melalui proses luring (tatap muka) yang telah dimulai pada tahun 2022. Pembelajaran penjas dilakukan dengan pertemuan tatap muka dengan sistem pembelajaran praktek, dalam proses penelitian ini siswa setelah mengganti pakaian dengan pakaian olahraga siswa dikumpulkan di dalam kelas dan duduk di tempat duduk masing-masing, kemudian guru memutar video pembelajaran *chest pass* yang baik dan benar agar siswa dapat lebih mudah memahami video tersebut. Kemudian setelah itu siswa dipersilahkan keluar ke lapangan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu bersama peneliti dan kolaborator kemudian mempraktekkan video yang telah dipaparkan sebelumnya, Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013.

2.2 Bola Basket

“The game Basketball is an open-skill team sport, strongly depending on the players capability to move quickly (Cortis dkk, 2011). According to Muhajir and Sutrisno (2013:31) The origin of the basketball game as we know it today was created by Dr. James A. Naismith in 1891 at the suggestion of Dr. Luther Halsey

Gulick. Dr. Luther recommended to Dr. Naismith to create a new game that can be played inside the building, easy to play, easy to learn and interesting. Many basketball competitions are held every year, such as the British Basketball League (BBL) in England, the National Basketball Association (NBA) in America, and the Indonesia Basketball League (IBL) in Indonesia.

“Permainan Bola basket merupakan olahraga tim open-skill, dimana permainan ini sangat bergantung pada kemampuan pemain untuk bergerak cepat untuk mencetak poin sebanyak mungkin (Cortis dkk, 2011). Menurut Muhajir dan Sutrisno (2013:31) Asal mula permainan bola basket seperti yang kita kenal sekarang ini diciptakan oleh Dr. James A. Naismith pada tahun 1891 atas saran dari Dr. Luther Halsey Gulick. Dr. Luther merekomendasikan kepada Dr. Naismith untuk membuat game baru yang dapat dimainkan di dalam gedung maupun di luar gedung, menarik, mudah di pelajari, dan mudah dimainkan. Banyak kompetisi bola basket yang diadakan setiap tahun, seperti British Basketball League (BBL) di Inggris, National Basketball Association (NBA) di Amerika, dan Indonesia Basketball League (IBL) di Indonesia.

Tujuan bola basket tidak lain untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya kedalam keranjang lawan dan mempertahankan daerah bertahan agar lawan tidak bisa mencetak angka atau memasukkan bola ke keranjang yang di lindungi (Febrianta and Sukoco, 2013). Christos Galazoulas (2017) menyatakan “bola basket adalah olahraga tim yang dinamis, basket merupakan olahraga

populer di dunia, laki-laki dan perempuan ikut terlibat dalam pelatihan bola basket pada keseluruhan harus mengembangkan keterampilan motorik pada level tinggi, seperti tipuan tiba-tiba, berlari, berhenti, kelincahan, dan melompat. Dari pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa permainan bola basket adalah olahraga dinamis yang di gemari oleh kaum pria dan wanita dengan tujuan untuk memasukkannya ke keranjang lawan dan menjaga keranjang agar tidak kebobolan oleh lawan.

Bola basket dapat dilakukan di lapangan terbuka, walaupun pertandingan profesional pada umumnya dilakukan di ruang tertutup. Lapangan pertandingan yang diperlukan juga relatif tidak besar, misal dibandingkan dengan sepak bola. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti voli dan sepak bola. Bola basket menjadi salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia. Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut VO2 max tinggi. Dengan latihan VO2 max ini dapat ditingkatkan yang menghasilkan peningkatan hanya berkisar 25% dari kondisi awal latihan. Dari latihan tersebut selebihnya ditentukan oleh potensi fisik yang ada pada setiap individu. Bola basket merupakan cabang olahraga dengan waktu istirahat yang lebih lama, sehingga dapat memanfaatkan teknik *recovery* dengan tepat. Permainan bola basket umumnya dilakukan di tanah yang sektor

bidangnya rata tanpa adanya gelombang dan dimainkan dengan memantulkan bola ke lantai ,



Gambar 2.3 Bola Basket
Sumber : Dokumentasi pribadi peneliti

Secara umum, permainan bola basket diperlukan untuk menguasai teknik dasar permainan, teknik dasar yang baik dan benar menentukan keberhasilan seseorang dalam mengembangkan teknik unggul (Maksum & Wibowo, 2019). cara bermain permainan ini adalah dengan memasukkan bola ke dalam sebuah keranjang, dan mengumpulkan point sebanyak mungkin dan mempertahankan area dan ring pertahanan untuk tidak di susul oleh poin lawan agar keluar menjadi pemenang. (Nidhom Khoerom, 2017: 1). Permainan bola basket bertujuan untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan memasukkan bola ke keranjang kita (Perbasi 2010:1). Dari beberapa pendapat diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa permainan bola basket adalah permainan yang memerlukan penguasaan teknik untuk dapat bermain dengan benar dan dapat mencetak poin atau angka sebanyak-banyaknya untuk tim agar dapat menjadi pemenang dalam permainan maupun pertandingan.

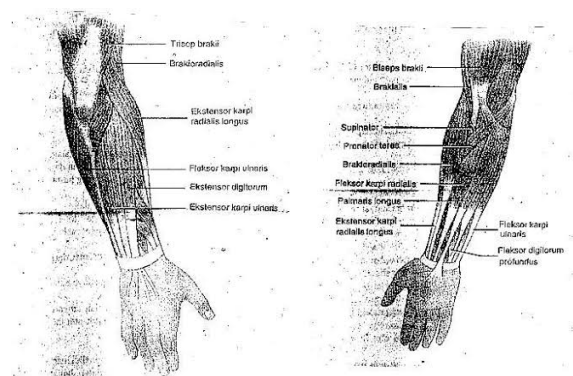
Adapun beberapa teknik dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

1. Cara Memegang Bola (*Tag Position*)

Walaupun terlihat sangat mudah dan sering disepelekan, ternyata memegang bola basket tidak bisa sembarangan. Karena teknik dalam memegang bola basket adalah menggunakan dua tangan dengan posisi kedua telapak tangan berada di sisi kanan dan kiri bola dan semua jari direntangkan serta melekat ke bagian tengah sisi kanan dan kiri bola.

2. Melempar dan Menangkap (*Passing dan Catching*)

Menangkap dan melempar bola merupakan suatu gerakan yang bisa diartikan dengan menerima dan memberi umpan antar pemain dalam satu tim untuk mempercepat sampai ke ring pertahanan dan tidak mudah di rebut oleh lawan. Ketika menangkap, raihlah bola dengan telapak tangan yang terbuka lebar dan jari-jari terentang. Setelah itu, tarik tangan sedikit ke belakang sehingga posisi bola dekat dengan tubuh.



Gambar 2.2 Anatomi Lengan

Sumber :Rahmita safitri 2019 : 10

Nah, untuk melempar bola, ada lima cara yang bisa siswa lakukan, yaitu:

- a. *Chast Pass* yaitu melempar atau mengoper bola setinggi posisi dada atau sejajar dengan dada dan di dorong dengan sekuta tenaga lurus ke arah depan dengan menggunakan kedua tangan.
- b. *Overhead Pass* yaitu, melempar bola di atas posisi kepala dengan posisi bola melambung ke udara.
- c. *Bounce Pass*. Yaitu Melempar bola dengan cara memantulkan ke lantai mengarah kepada teman tim.
- d. *Baseball Pass* .yaitu Melempar bola dari posisi di belakang kepala dengan bola melambung ke udara.
- e. *Behind Back Pass*. Yaitu, Tidak jauh berbeda dengan bounce pass namun teknik melakukannya dengan cara mengoper bola dari belakang dengan memantulkan ke lantai.

3. Menggiring bola (*Dribbling*)

Dalam olahraga bola basket, cara yang dilakukan untuk menggiring bola adalah dengan memantul-mantulkannya ke lantai sambil bergerak. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan dua cara, yakni menggiring bola rendah (posisi di bawah lutut) dan menggiring bola tinggi (posisi lebih tinggi dari lutut). Kedua cara ini masing-masing memiliki tujuan tertentu. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan, sedangkan menggiring bola tinggi bertujuan sebagai persiapan untuk melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan. Satu poin penting yang harus diperhatikan dalam menggiring

bola adalah menjaga kontrol tangan terhadap bola sehingga bola tidak direbut oleh lawan dan tidak terlepas dari tangan.

4. *Pivot*

Pivot adalah gerakan berputar dengan menggunakan satu kaki sebagai poros tumpuan yang tidak boleh bergerak atau terangkat. Gerakan ini dilakukan untuk menyelamatkan dan melindungi bola dari jangkauan lawan. Biasanya pivot diikuti dengan melakukan 3 gerakan lainnya yaitu passing, dribble, dan shooting sehingga lawan tidak dapat merebut bola dari kita.

5. *Shooting*

Shooting merupakan gerakan inti dalam permainan bola basket karena dilakukan untuk mencetak poin. Shooting atau menembak bola merupakan gerakan memasukkan bola ke dalam ring atau keranjang tim lawan. Tentu gerakan ini dapat dilakukan dengan menggunakan dua tangan maupun satu tangan menyesuaikan dengan tiap-tiap pemain.

6. *Lay-Up*

Lay-up merupakan rangkaian gerakan untuk memasukkan bola sedekat mungkin ke keranjang lawan dengan cara melompat dan diawali dengan dua langkah terlebih dahulu. *Lay-up* disebut juga dengan istilah tembakan melayang karena melakukan tembakan (*shoot*) dari jarak dekat.

7. *Rebound*

Rebound merupakan gerakan yang dilakukan untuk merebut bola atau mengambil bola yang gagal masuk ke dalam keranjang. Gerakan ini boleh dilakukan oleh pemain dari tim yang sama menembak sebelumnya, atau pun dari tim lawan

8. *Screen*

Screen dilakukan dengan tujuan untuk membebaskan teman satu tim dari penjagaan tim lawan. Gerakan ini dilakukan dengan cara menutup arah pergerakan pemain lawan dan membuka ruang pergerakan teman satu dengan memberi jalan melewati belakang pemain yang melakukan *screen*.

2.3 Hakekat *Chest Pass*

The passing technique is the movement of throwing the ball to a friend in a team. Pasing can be done using two hands or one hand (Agung Setyo, 2018: 5). Chest pass using two hands is probably the bait most often used in basketball matches, This is a reliable pass and is done to move the ball from a player to his teammates (Ilham Arvan Junaidi 2018). Passing chest pass is a pass that is very much used to move the ball to a teammate in a basketball game, either done with two hands or one hand.

Teknik passing adalah gerakan melempar bola kepada teman dalam satu tim. Pasing bisa dilakukan dengan menggunakan dua tangan atau satu tangan (Agung Setyo, 2018: 5). *Chest pass* dengan menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket, Ini merupakan umpan yang bisa dilakukan diandalkan untuk memindahkan bola dari seorang pemain ke rekan satu timnya (Ilham Arvan Junaidi 2018). Sodikon

(2012: 77) menjelaskan “passing merupakan keterampilan utama dalam bermain bola basket, sebab dengan cara inilah pemain dapat lebih mudah untuk melakukan gerakan mendekati ring (basket) dan seterusnya melakukan tembakan ke keranjang ring”. Menurut Sodikun (2012: 49) dalam (Ilham Arvan Junaidi, 2018) “jarak passing yang paling baik untuk passing ini adalah antara 4-7 meter, tergantung pada kekuatan atau kemampuan lemparan dari masing-masing pemain. Istilah melempar mengandung pengertian mengoper bola. Operan adalah gerak dasar yang pertama dan utama dalam permainan bola basket.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa *chest pass* dalam permainan bola basket merupakan gerakan mendorong bola di depan dada kepada satu tim dengan jarak passing yang baik antara 4-7 meter sehingga memudahkan untuk mendekai ring lawan dengan aman.

“Ada pun cara dalam melakukan teknik *Chast pass* adalah sebagai berikut :

Sikap Awal

1. Posisi Berdiri dengan sikap melangkah dengan memegang bola di depan dada.
2. Bola dipegang dengan kedua tangan didepan dada.
3. Posisi siku ditekuk mendekati badan dan bola di taruh di depan dada.
4. Badan agak condong kedepan menghadap ke teman setim.

Pelaksanaan

1. Dorong bola ke depan dengan meluruskan kedua lengan bersama kaki belakang yang dilangkahkan kedepan dan berat badan dibawah kedepan dengan rileks.
2. Lepaskan bola dari kedua pagangan tangan setelah kedua lengan lurus dan mendorong dengan kekuatan atau tenaga.
3. Ibu jari diputar kebawah agar bola tidak jatuh ketika di dorong ke depan .
4. Arah bola yang di dorong lurus ke depan sejajar dada mengarah ke teman.

Akhir gerakan

1. Berat badan dibawah kedepan dengan kedua tsngsn memegang bola.

2. Kedua lengan lurus kedepan rileks mendorong bola dengan kekutan agar bola dapat sampai ke teman.
3. Pandangan mengikuti arah gerakan bolayang di dorong ”.
4. Kebali keposisi awal.



Gambar 2.4 *Chest pass*

Sumber: Muhammad Kamal Fauzi 2015 : 10

2.4 Hakekat *Audio visual*

Audio-visual media is an intermediary medium for presenting material, the application of which is through sight and hearing to help students acquire certain knowledge, skills, or attitudes. Examples of audio-visual media are films, frame films (slides), and audio-visuals in digital form (Widaryanto and Sulfemi, 2016: 1-10). Media *audio visual* merupakan media perantara penyajian materi, yang penerapannya melalui pendengaran dan pandangan untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan, pengetahuan atau sikap tertentu. Contoh media *audio visual* misalnya film bingkai (slides), filem dan *audio visual* dalam bentuk digital (Widaryanto dan Sulfemi, 2016: 1-10).

Pada pembelajaran sebelumnya guru di SMA Negeri 10 luwu hanya menjadikan dirinya sebagai sumber materi tanpa memnfaatkan media sarana pembantu dalam pengajaran seperti yang di gunakan pada pembelajaran seperi

biologi, fisika, ekonomi, geografi dan lain-lain. Oleh karena itu penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran pada pendidikan jasmani akan meningkatkan pemahaman, eektivitas materi, mudah di buat dan tidak membutuhkan banyak biaya. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Media *audio visual* merupakan media perantara penyajian materi, yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Contoh media *audio visual* misalnya leptop, lcd, radio, film, film bingkai (slides), dan *audio visual* dalam bentuk digital (Widaryanto dan Sulfemi, 2016: 1-10). Menurut Suprijanto dalam Sulfemi dan Mayasari (2019: 58) menyatakan bahwa, “Jenis media *audio visual* mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media *auditif* (mendengar) dan *visual* (melihat)”. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, salah satunya yaitu penggunaan media *audio*. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 7:2013).

Dari beberapa pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa, media *audio visual* adalah media yang dapat di jadikan prantara penyajian materi melalui *audio* (pendengaran) dan *visual* (penglihatan) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.4 media *Audio visual*
Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti

2.5 Hasil Belajar

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Muhammad Darwis Dasopang 2017:337). Hasil belajar merupakan tindakan pengetahuan yang di capai peserta didik terhadap materi yang di terima ketika mengikuti atau mengerjakan tugas dalam kegiatan pembelajaran (Ifa,2013) dalam (Gunawann, 2018). Di dalam pembelajaran siswa akan mengikuti suatu pembelajaran yang akan di nilai oleh seorang guru yang memberikan pelajaran, baik dan buruknya hasil yang didapatkan tergantung pada siswa itu sendiri. Hasil belajar dapat di jadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang di lakukan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil pencapaian yang di peroleh dari suatu kegiatan pembelajaran yang di

berikan oleh seorang guru mata pembelajaran. Dari beberapa penelitian, model pembelajaran PSI disertai dengan media berbasis komputer dan berbasis web, tetapi pembelajaran *Personalized System of Instruction* (PSI) model dalam penelitian yang penulis lakukan adalah *Personalized Model pembelajaran System of Instruction* (PSI) dengan aplikasi dari media *audio visual*.

2.6 Hakekat Kurikulum

Kurikulum 2013 (K13) adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 memiliki 4 aspek penilaian yaitu: aspek pengetahuan, aspek sikap dan perilaku. Di dalam kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang di rampingkan dan materi yang ditambahkan.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik tersebut. Kurikulum 2013 yang dikembangkan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: 1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; 2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan 3) warga negara yang demokratis, bertanggung jawab (Mohammad Kamal Fauzi :1). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan salah satu

unsur yang memberikan suatu kontribusi yang sangat penting dalam pendidikan yang di terapkan oleh pemerintah dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Dalam penelitian ini lebih mengarah kepada penelitian tindak kelas, Burhanuddin. S. (2015:6) “berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik”. Sedangkan Menurut Wiriaatmadja, R (2012: 13), penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktik pembelajaran dan belajar dari pengalaman, dengan mencobakan suatu gagasan perbaikan dari praktik pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

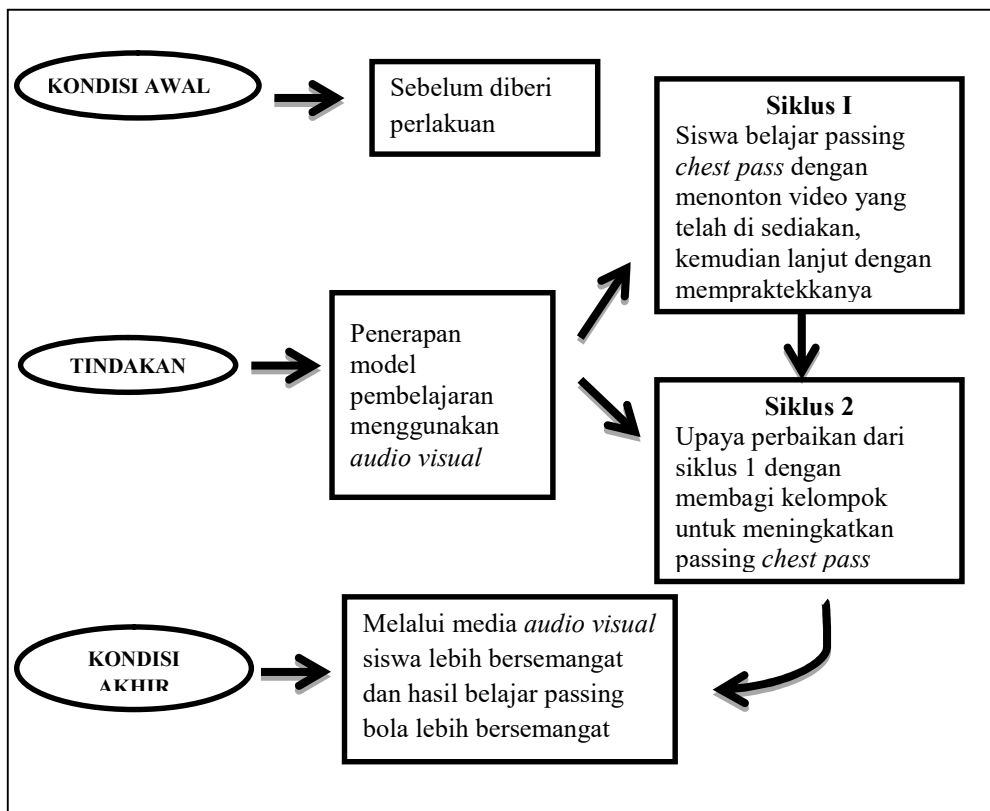
Dalam penelitian Meningkatkan hasil belajar *chest pass* dalam permainan bola basket melalui pendekatan bermain. (Maksum & Wibowo, 2019) mengemukakan bahwa hasil penelitian memperlihatkan bahwa melalui metode pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan *chest pass* dari tes yang diberikan, yaitu nilai rata-rata sebelum menggunakan pendekatan bermain yaitu 43% tuntas dan 57% belum tuntas, setelah menggunakan pendekatan bermain pada siklus I hasil belajar meningkat menjadi 63% siswa yang tuntas dan 37% siswa belum tuntas, pada siklus II dengan perlakuan yang sama terjadi peningkatan menjadi 80% siswa yang tuntas dan hanya tersisa 20% siswa yang belum tuntas. Artinya bahwa terdapat

peningkatan hasil belajar *chest pass* bola basket dengan menggunakan pendekatan bermain.

Penelitian lain mengungkapkan penelitian dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar *chest pass* bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui media *audio visual* pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU tahun ajar 2021-2022, dalam penelitian ini (EDI SUSANTO, 2020) berpendapat hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 90%, yang pada awalnya menjadi mendapatkan 9% prosentase ketuntasan belajar. Maka terbukti dengan menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* pada pembelajaran operan *chest pass* bagi siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU.

2.8 Karangka Pikir

Karangka Pikir merupakan model konseptual tentang teori-teori yang di hubungkan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebelumnya sebagai masalah yang penting, adapun karangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5
Kerangka Pikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang di buat, diduga adanya peningkatan hasil belajar *chast pass* siswa menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas XI IPS 3.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *chest pass* menggunakan media *audio visual* pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 LUWU. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

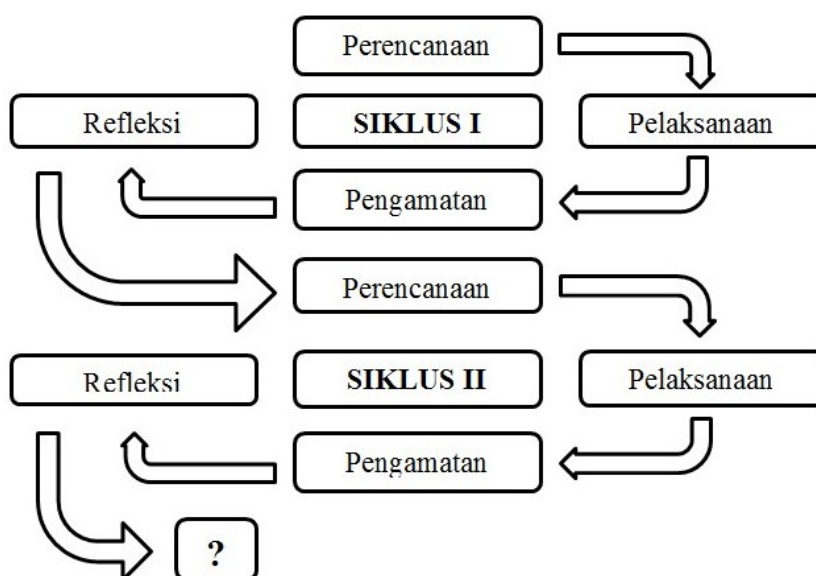
Menurut (Sugiyono, 2013) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Burhanuddin. S. (2015:6) “berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh peserta didik”. Sedangkan Menurut Wiriaatmadja, R (2012: 13), penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktik pembelajaran dan belajar dari pengalaman, dengan mencobakan suatu gagasan perbaikan dari praktik pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, yang melibatkan kolaborator dan peserta didik yang diteliti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Prosedur tindakan dimulai dari (1). perencanaan tindakan, (2). pelaksanaan tindakan, (3). pengamatan dan evaluasi serta (4). analisis dan refleksi. Hubungan antara ke empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang

sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, Bukan hanya satu kali intervensi saja.

Tindakan dianggap cukup tergantung pada permasalahan pembelajaran yang akan dipecahkan semakin banyak permasalahan yang akan dipecahkan maka semakin banyak siklus akan lebih baik. Berikut penjelasan dari kegiatan-kegiatan dalam siklus penelitian tindakan dan apabila siklus pertama belum meningkat maka dilanjutkan ke siklus kedua dengan harapan sudah terjadi peningkatan.

Adapun model alur penelitian yang digunakan dapat dirangkum dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK
(Suharsimi Arikunto, 2014: 137)

a. Perencanaan (*planning*), meliputi:

1. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Menyusun lembar observasi yang akan digunakan.

3. Menyiapkan video *chest pass* yang mudah di pahami oleh siswa
4. Mempersiapkan alat yang digunakan pada saat pembelajaran akan di mulai.

b. Pelaksanaan, meliputi:

Melaksanakan proses pembelajaran dengan memaparkan terlebih dahulu video pembelajaran *chest pass* yang baik kemudian siswa di persilahkan keluar untuk melakukann pemanasankemudian mempraktekkan permainan bola basket dengan tekhnik operan *chest pass* dengan baik dan benar.

c. Pengamatan (*observasi*), meliputi:

1. Mengamati peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung
2. Mengisi lembar tes observasi yang telah disediakan.
3. Mendokumentasikan setiap proses pembelajaran yang di lakukan.
4. Pengisian lembar tes penelitian.

d. Refleksi (*Reflection*), meliputi:

Melakukan evaluasi dalam penelitian tindakan kelas dengan berdiskusi bersama dengan kolaborator mengenai masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dilakukan dan digunakan untuk membandingkan antara hasil yang didapatkan pada siklus 1 melalui format tes dan observasi, sehingga dapat dilihat apakah terjadi peningkatan kualitas teknik operan *chest pass* dalam pembelajaran permainan Bola Basket.

Dari hasil observasi, maka peneliti memberikan beberapaa jakan dan harus mampu berkomunikasi dengan baik terhadap peserta didik untuk meningkatkan kemampuan *chest pass* peserta didik.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan peserta didik dalam pembelajaran Penjas Orkes.
2. Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan kelas yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran *chast pas* menggunakan media *audio visual* dalam permainan bola basket.
3. Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian keterampilan *chast pass*.
4. Menyiapkan alat bantu yang diperlukan untuk membantu pembelajaran.
5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa dan mengabsen peserta didik, memberi motivasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan peserta didik arahan terhadap apa yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menyiapkan video pembelajaran yang mudah di pahami oleh siswa.
- b) Menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas.
- c) Mendemonstrasikan tiap materi pembelajaran yang di lakukan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan memaparkan video dan memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai penjelasan tentang teknik *chest pass*, cara melakukan, posisi badan dalam melakukan dan sasaran yang harus di tuju dalam teknik *chest pass*. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus 1 ini adalah melaksanakan pembelajaran bola basket dengan tehnik *chest pass* .

Adapun tahap-tahap pelaksanaannya yaitu:

- a) Menonton video passing *chest pass*
- b) praktek mengumpan, pertama-tama peserta didik diajari tentang posisi awal yang baik dan benar.
- c) Peneliti mempertunjukkan bagaimana melakukan gerakan *chest pass* yang baik dan benar, serta menjelaskan mengenai sasaran, lintasan lintasan bola dan posisi tubuh saat melakukannya.
- d) Peserta didik diarahkan untuk melakukan gerakan yang telah dicontohkan oleh peneliti di dalam barisan masing-masing dengan mengikuti aba-aba dari peneliti.
- e) Praktek di lakukan dengan menyebut nama peserta didik secara acak agar semua peserta didik dalam keadaan siap.
- f) Peserta didik berbaris secara berpasangan untuk melakukan *chest pass* dengan jarak yang telah di tentukan .

3. Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilanjutkan tes kemampuan operan *chest pass* dilanjutkan dengan evaluasi kemudian bermain beregu . Usai bermain beregu peserta didik dibariskan, berhitung, dipimpin berdoa, dan dibubarkan.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap pembelajaran bola basket dengan teknik *chast pass* dengan menggunakan media *audio visual*, hasil belajar *chast pass*, aktivitas dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berjalan.

d. Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian. Refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya. Apabila pada siklus 1 belum ada peningkatan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan peserta didik dalam pembelajaran Penjas Orkes.
2. Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran *chast pass* dan menerapkan pembelajaran tersebut pada saat bermain.
3. Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian keterampilan *chast pass* melalui media *audio visual*.
4. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa dan mengabsen peserta didik, memberi motivasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian memberikan peserta didik arahan terhadap apa yang akan dilaksanakan dan menyampaikan tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menonton video *chest pass*.
- b) Memimpin pemanasan.
- c) Menjelaskan materi pembelajaran secara jelas dan singkat.
- d) Mendemonstrasikan materi pembelajaran yang di lakukan.

2. Kegiatan Inti

kegiatan inti dimulai dengan menampilkan video sekaligus memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai penjelasan tentang operan *chest pass*, sasaran, lintasan serta posisi yang benar yang digunakan ketika melakukan gerakan operan *chest pass* dalam permainan bola basket. Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II ini adalah lanjutan dari siklus I. Adapun tahap-tahap pelaksanaannya yaitu:

- a) Latihan mengumpan, pertama-tama peserta didik diajari latihan yang paling efektif untuk melakukan gerakan sempurna *chest pass*.
- b) Peneliti mempertunjukkan bagaimana teknik *chest pass* yang baik dengan cara memaparkan video cara, serta menjelaskan mengenai sasaran, lintasan lintasan bola dan posisi tubuh saat melakukannya.

- c) Peserta didik diarahkan untuk dilakukan pembagian kelompok kemudian melakukan gerakan yang telah dicontohkan oleh peneliti di dalam barisan masing-masing dengan mengikuti aba-aba dari peneliti.
- d) Latihan dilakukan dengan cara beregu atau kelompok
- e) Peserta didik berbaris dengan kelompoknya masing-masing untuk melakukan *chest pass* dengan jarak yang telah ditentukan.

3. Kegiatan Akhir

Peneliti melakukan tes kemampuan *chest pass* peserta didik, dan memberikan penjelasan tentang kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki, serta memberi arahan untuk melakukan gerakan *chest pass* yang benar.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap: hasil belajar dari kemampuan *chest pass*, aktivitas dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian. Refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

a. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada SMA Negeri 10 Luwu, dalam penelitian ini adalah kelas yang akan diteliti yaitu kelas XI IPS 3.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini berlangsung pada semester ganjil pada bulan 5 Tahun Ajaran 2021-2022 dengan 2 kali pertemuan dalam 2 pekan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Luwu, Kecamatan. Bua, Kabupaten Luwu yang berjumlah 3 peserta didik yang terdiri atas 20 orang laki-laki dan 18 orang perempuan yang terdaftar aktif pada tahun ajaran 2021/2022.

3.4 Defenisi Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan hasil belajar *chast pass* pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Luwu. Definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

1. *Chast pass* adalah gerakan me;empar atau mengoper bola di depan dada menggunakan kedua tangan dan di dorong lurus kedepan dengan sekuat tenaga agar bola tidak mudah di rebut oleh lawan.
2. *Audio visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar untuk membantu guru agar dapat menambah pemahaman siswa sebagai sumber materi pebelajaran.

3.5 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Arikunto (2010: 58) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas (*Clasroom Action Research*) yaitu penelitian yang dikerjakan guru

dalam kelas atau di sekolah tempat dia mengajar dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran disekolah.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah: tempat dan peristiwa atau kejadian, serta arsip, dan dokumen.

a. Tempat dan Peristiwa

Tempat dan peristiwa ini meliputi tempat penyelenggaraan kegiatan penelitian di sekolah, yakni SMA Negeri 10 Luwu. Adapun peristiwa yang diteliti adalah pembelajaran pendidikan jasmani pada kompetensi operan *chest pass* dalam permainan bola basket menggunakan media *audio visual*.

b. Dokumen

Dokumen yang diambil dan diteliti adalah dokumen mengenai perangkat pembelajaran guru meliputi silabus, RPP dan perangkat-perangkat lainya serta kegiatan pebeljaran.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class room Action Research*) dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data ada 2 yaitu:

a. Observasi Pengamatan.

Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pengamatan ini untuk mengetahui kegiatan peserta didik dan kegiatan pendidik serta keterlaksanaa RPP dan pelaksanaan pembelajaran selama proses belajar mengajar.

b. Tes *Chast Pass*.

Tes ini dilakukan untuk melakukan langkah-langkah yang sudah ada di RPP dan memberikan sejumlah soal atau kuis terhadap peserta didik (*tes dan rpp terlampir*). Teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan kepercayaan, keteralihan, kebergantungan dan kepastian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu teknik observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mengetahui kekurangan atau kesulitan peserta didik dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran. Adapun proses tes dan observasi untuk memperoleh data dengan menggunakan:

a. Lembar Penilaian Psikomotorik (Keterampilan)

Tabel 3.2 Penilaian keterampilan pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA 10 Luwu dalam teknik *chest pass* dalam permainan bola basket

No	Nama Siswa	Sikap Awal					Gerakan					Sikap Akhir					Jml	Nilai Akhir
		1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ	1	2	3	4	Σ		
1.																		
2.																		
3.																		
4																		
dst																		
Jumlah Skor Maksimal : 12																		

Sumber : sudrajat wiradihardja dan syarifudin (2017)

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan ,dengan rentang skor antara 1 sampai 4. (sangat baik = 4 , baik = 3 , cukup = 2 , kurang = 1).

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

b. Lembar Penilaian Afektif (Sikap)

Tabel 3.3. Penilaian Sikap Peserta didik kelas XI IPS 3 SMAN 10 dalam teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku Yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1								
2								

Sumber : sudrajat wiradihardja dan syarifudin (2017)

Keterangan:

BS : Bekerja Sama

JJ : Jujur

TJ : Tanggung Jawab

DS : Disiplin

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan, dengan rentan skor antara 1 sampai 4.(sangat baik = 4, baik = 3, cukup = 2, kurang = 1).

Catatan:

Aspek sikap dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

Skor Maksimal = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 = $100 \times 4 = 400$

Skor Sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai

Kode Nilai/Predikat

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

c. Lembar penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Tabel 3.4 Penilaian peserta didik kelas XI IPS 3 SMA 10 Luwu dalam teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.

No	Nama Peserta Didik	Butir Pertanyaan															Jumlah Total	Nilai Akhir
		Soal No. 1			Soal No. 2			Soal No. 3			Soal No. 4			Soal No. 5				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																		
2																		
Jumlah Skor Maksimal : 15																		

Sumber : sudrajat wiradihardja dan syarifudin (2017)

Keterangan:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

d. Lembar penilaian akhir

Tabel 3.5 Penilaian akhir pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA 10 Luwu Luwu dalam teknik *chest pass* dalam permainan bola basket.

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Afektif	Kognitif	Psikomotor			
1							
2							
dst							

Sumber : sudrajat wiradihardja dan syarifudin (2017)

Keterangan:

Nilai tes psikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu kegiatan pengambilan gambar guna untuk menjadi bukti. Dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penggunaan dan penyediaan dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai bukti agar penelitian yang dilakukan tidak dianggap palsu atau tidak asli benar-benar dilakukan.

3.8 Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkatan keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah belajar mengajar dilakukan di tiap putarannya dan dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran.

3.9 Indikator keberhasilan

Menurut Mulyasa (2013) dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik aktif, baik fisik mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Adapun indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan presentase belajar pada mata pelajaran PJOK materi permainan Bola Basket yang didasarkan pada ketercapaian indikator minimal 75%.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

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

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur PTK (Penelitian Tindak Kelas) yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observsi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan, yang setiap akhir sikslus pertemuan di lakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa.subject penelitian ini yaitu siswa kelas IX IPS 3 SMAN 10 LUWU dengan jumlah siswa 36 orang. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmani kelas IX IPS 3 bertindak sebagai observer.pelaksanaan peneliian ini di mulai pada tanggal 17 mei 2022 sampai tanggal 07 juni 2022.

4.2 Hasil Pengamatan Prasiklus

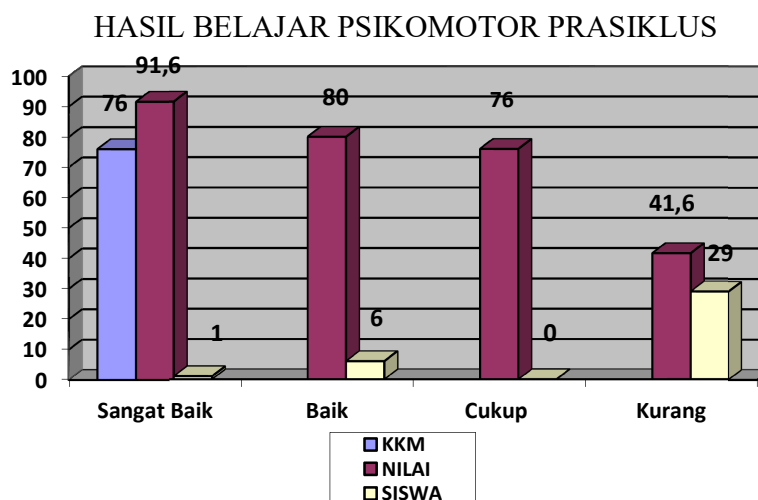
Hasil belajar peserta didik pada prasiklus , berdasarkan nilai yang di peroleh pada tes akhir prasiklus lampiran, dari 36 orang siswa rata-rata nilai siswa 67,57. Dalam aspek psikomotorik, nilai rata-rata siswa dalam aspek afektif 74,48. Dan nilai rata-rata siswa dalam aspek kognitif 75,87. Hasil belajar siswa dapat di lihat dari tabel dan grafik berikut :

1). Psikomotor

Tabel 4.1 Interval Nilai Psikomotor Prasiklus

No	Interval Nilai	kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	1	2,77%
2	80-90	Baik	6	16,6%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	29	80,5%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 29 orang siswa sedangkan kategori sanat baik sebanyak 1 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 6 orang siswa.

**Gambar 4.1** diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 7 orang sedangkan 29 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

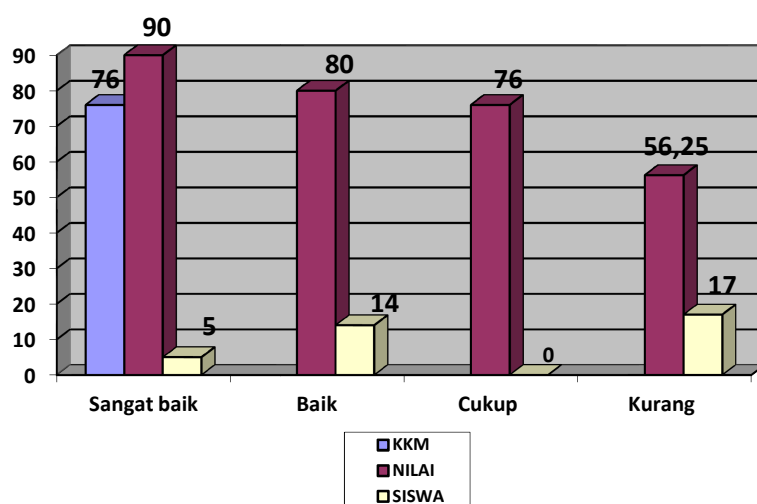
2) Kognitif

Tabel 4.2 Interval Nilai Kognitif Prasiklus

No	Interval Nilai	kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	5	13,88%
2	80-90	Baik	14	38,88%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	17	47,22%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 17 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 14 orang siswa, dan tergolong ke kategori sangat baik sebanyak 5 orang siswa.

HASIL BELAJAR KOGNITIF PRASIKLUS

**Gambar 4.2** diagram Hasil Kognitif siklus I

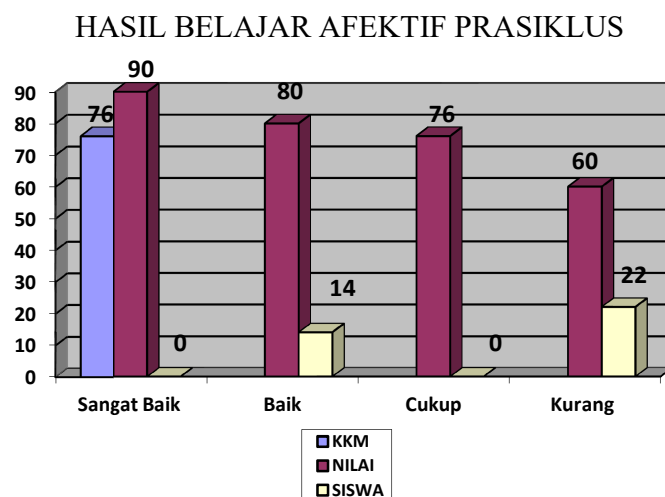
Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 18 orang sedangkan 17 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

3). Afektif

Tabel 4.3 Interval Nilai Afektif Prasiklus

No	Interval Nilai	Kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-90	Baik	14	39%
3	76-80	Cukup	0	0
4	<76	Kurang	22	61%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 22 orang siswa sedangkan kategori kategori baik sebanyak 14 orang siswa.

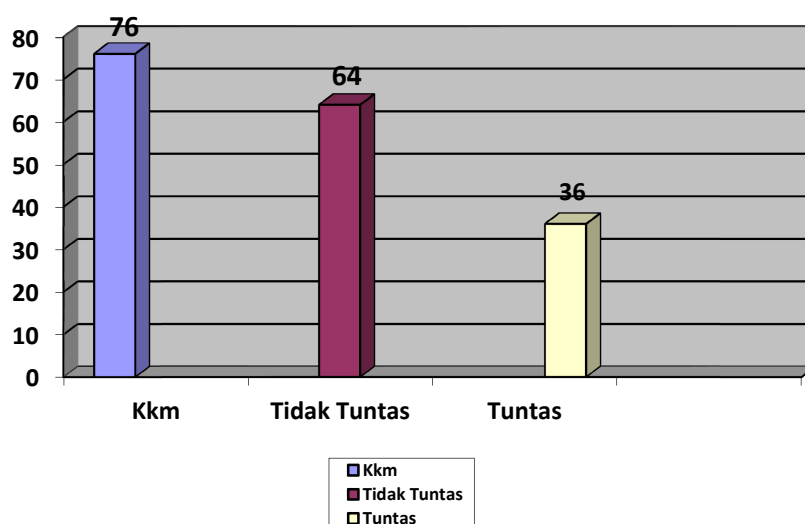
**Gambar 4.3** diagram Hasil Afektif Prasiklus

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 14 orang sedangkan 22 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

Tabel 4.7 Tabel Deskripsi Hasil Belajar *Chest Pass* Prasiklus

HASIL BELAJAR	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
SIKLUS I	36%	64%

Diagram Ketuntasan Prasiklus

**Gambar** Diagram batang hasil belajar Prasiklus

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 76 adalah sebanyak 15 orang siswa jika di persenkan maka akan berjumlah 36%, sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai KKM 76 adalah sebanyak 21 orang siswa jika dipersenkan maka akan berjumlah 64 %.

Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest Pass* siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU pada prasiklus belum mencapai indikator keberhasilan

yang diharapkan sehingga peneliti melakukan kegiatan penelitian pada pembelajaran siklus selanjutnya.

4.3 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 tersebut yang perlu disiapkan antara lain :

- a) Peneliti menyiapkan video pembelajaran *chest pass* sebelum melaksanakan penelitian.
- b) Menyiapkan perangkat proyektor lcd dan komputer yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.
- c) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *chest pass* dengan menggunakan media *audio visual*.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMAN 10 LUWU untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I diikuti oleh 36 orang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU.

Proses Pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dibagi dengan tiga kegiatan, yaitu:

- a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran di ruangan kelas, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian berdoa, setelah berdoa

selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan Inti (80 menit)

- (1) Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan di capai dari pembelajaran teknik dasar *chest pass*.
- (2) Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui sebuah video.
- (3) Setelah semua siswa melihat dan mendengarkan video pembelajaran teknik dasar *chest pass*, kemudian semua siswa berbaris di lapangan untuk melakukan pemanasan dan melakukan teknik dasar *chest pass*.
- (4) Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* ditempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan.
- (5) Mengawasi siswa dalam pelaksanaan teknik dasar *chest pass*.
- (6) Di setiap siklus dilakukan pengambilan nilai teknik *chest pass* pada permainan bola basket.
- (7) Memberika kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik *chest pass* pada permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20menit)

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

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus I pertemuan ke II di laksanakan pada hari selasa pada tanggal 24 mei 2022.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke II di ikuti oleh 36 orang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU.

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

a) Kegiatan awal atau pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan di lanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa setelah itu guru memutar video pembelajaran *chest pass* di sertai dengan penjelasan agar daya tangkap siswa lebih kuat, setelah itu guru menyiapkan siswa di lapangan untuk melakukan *stretching*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan inti (20 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran *chest pass*
2. Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui video yang telah di paparkan sebelumnya.
3. Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah mendengarkan penjelasan dan menonton video yang telah di paparkan melalui media *audio visual*.
4. Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* di tempat dengan jarak 5 meter dengan saling berhadapan
5. Mengamati siswa dalam melaksanakan teknik dasar *chest pass*

6. Di setiap siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* pada pemainan bola basket.
7. Memberika kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik *chest pass* pada permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20 menit)

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

3. Pengamatan

Hasil Pengamatan siklus I

Hasil belajar peserta didik pada siklus I, berdasarkan nilai yang di peroleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 36 orang siswa rata-rata nilai siswa 67,57. Dalam aspek psikomotorik, nilai rata-rata siswa dalam aspek afektif 74,48. Dan nilai rata-rata siswa dalam aspek kognitif 75,87. Hasil belajar siswa dapat di lihat dari tabel dan grafik berikut :

1). Psikomotor

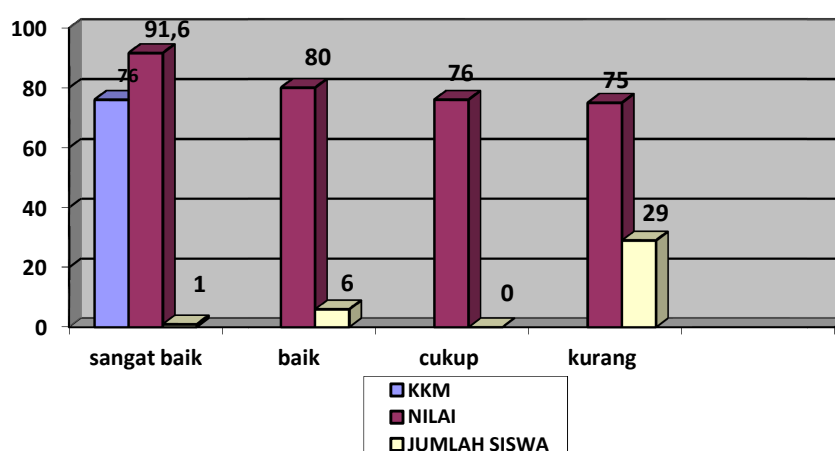
Tabel 4.1 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

No	Interval Nilai	kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	1	2,77%
2	80-90	Baik	6	16,6%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	29	80,5%

Jumlah	36	100%
--------	----	------

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 29 orang siswa sedangkan kategori sangat baik sebanyak 1 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 6 orang siswa.

HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SIKLUS I



Gambar 4.1 diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 7 orang sedangkan 29 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

2) Kognitif

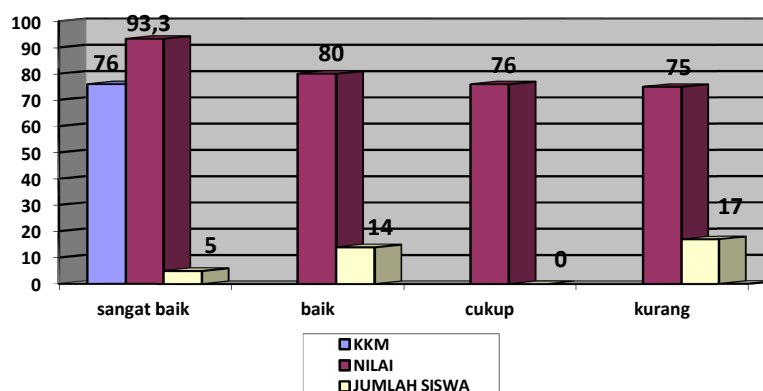
Tabel 4.2 Interval Nilai Kognitif Siklus I

No	Interval Nilai	kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	5	13,88%
2	80-90	Baik	14	38,88%
3	76-80	Cukup	0	0%

4	<76	Kurang	17	47,22%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 17 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 14 orang siswa, dan tergolong ke kategori sangat baik sebanyak 5 orang siswa.

HASIL BELAJAR KOGNITIF SIKLUS I



Gambar 4.2 diagram Hasil Kognitif siklus I

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 18 orang sedangkan 17 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

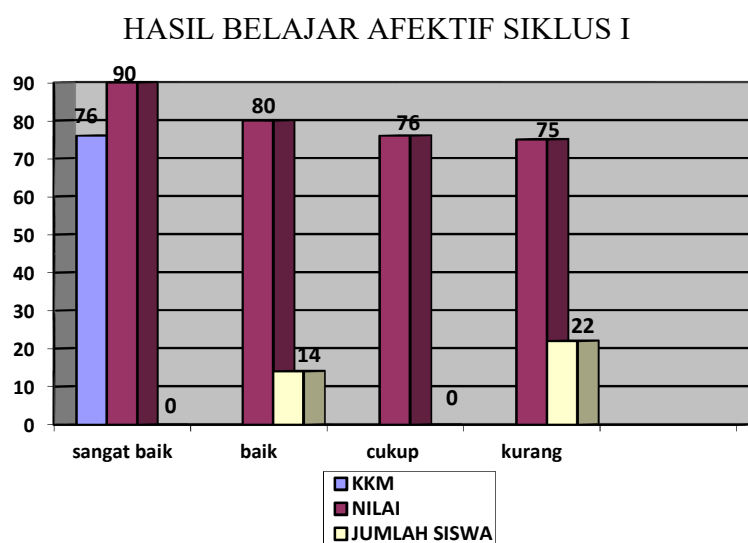
3). Afektif

Tabel 4.3 Interval Nilai Afektif Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-90	Baik	14	39%
3	76-80	Cukup	0	0
4	<76	Kurang	22	61%

Jumlah	36	100%
--------	----	------

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 22 orang siswa sedangkan kategori kategori baik sebanyak 14 orang siswa.

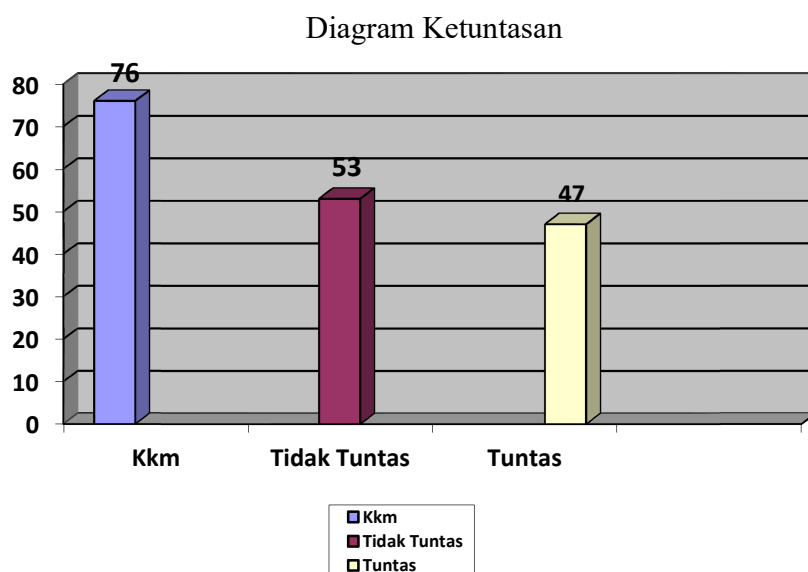


Gambar 4.3 diagram Hasil Afektif siklus I

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 14 orang sedangkan 22 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

Tabel 4.7 Tabel Deskripsi Hasil Belajar *Chest Pass* Siklus I

HASIL BELAJAR	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
SIKLUS I	47%	53%



Gambar Diagram batang hasil belajar siklus I

dari diagram di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 76 adalah sebanyak 17 orang siswa jika dipersenkan maka akan berjumlah 47%, sedangkan siswa yang tidak mencapai nilai KKM 76 adalah sebanyak 19 orang siswa jika dipersenkan maka akan berjumlah 53 %.

Berdasarkan penjelasan dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest Pass* siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran siklus selanjutnya.

4. Refleksi

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

- 1) Guru kurang menggali kemampuan siswa yang sudah ada.

- 2) Guru kurang dalam mengolah siswa sehingga siswa berkeliaran keluar masuk dan berbicara pada saat penjelasan materi.
- 3) Guru kurang memberikan percobaan yang cukup pada saat pengambilan nilai di mulai.
Kekuraangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan di pelajari dan akan di refisi.

Adapun refleksi untuk perbaikan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pada siklus ke II, guru harus menggali kemampuan siswa yang sudah ada.
- 2) Guru harus mengelola siswa dengan baik sehingga tidak berbicara dan keluar masuk ruangan pada saat penjelasan berlangsung.
- 3) Guru harus memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk melakukan percobaan dengan cara membagi siswa menjadi 4 kelompok atau barisan sebelum pengambilan nilai dimulai.

4.4 Hasil penelitian siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Dengan adanya hasil refleksi yang di lakukan 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 di perlukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang di persedikan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *chest pass* berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada siklus I.
- 2) Menyediakan alat media *audio visual* yang akan di gunakan untuk memaparkan video pembelajaran sebelum pelajaran di mulai.

- 3) Menyediakan bola basket yang akan di gunakan dalam pembelajaran teknik dasar *chest pass*
- 4) Menyiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 31Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh 36 orang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media *audio visual* di bagi menjadi tiga bagian kegiatan yaitu:

a). Kegiatan awal atau Pendahuluan (20 menit)

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan di lanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa setelah itu guru memutarakan video pembelajaran *chest pass* di sertai dengan penjelasan agar daya tangkap siswa lebih kuat, setelah itu guru menyiapkan siswa di lapangan untuk melakukan *streaching*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b). Kegiatan inti (80 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I dan tujuan yang akan di capai dari pembelajaran *chest pass*.
2. Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui video yang telah di paparkan sebelumnya.
3. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok atau 4 barisan untuk melakukan teknik dasar *chest pass*.

4. Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah mendengarkan penjelasan dan menonton video yang telah di paparkan melalui media *audio visual*.
5. Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* di tempat dengan jarak 4-7 meter dengan saling berhadapan.
6. Mengamati siswa dalam melaksanakan teknik dasar *chest pass*.
7. Di setiap siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.
8. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik *chest pass* pada permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20 menit)

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

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II di laksanakan pada hari selasa pada tanggal 7 juni 2022.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan II di ikuti oleh 36 orang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media *audio visual* di bagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

- a. Kegiatan awal atau Pendahuluan

Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan di lanjutkan dengan doa, kemudian guru mengecek kehadiran siswa setelah itu guru memutar video pembelajaran *chest pass* di sertai dengan penjelasan agar daya tangkap siswa lebih kuat, setelah itu guru menyiapkan siswa di lapangan untuk melakukan *streaching*, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan inti (80 menit).

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan perbaikan rencana pembelajaran pada refleksi siklus I dan tujuan yang akan di capai dari pembelajaran *chest pass*.
2. Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *chest pass* melalui video yang telah di paparkan sebelumnya.
3. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok atau 4 barisan untuk melakukan teknik dasar *chest pass*.
4. Masing-masing siswa melakukan teknik dasar *chest pass* dilapangan setelah mendengarkan penjelasan dan menonton video yang telah di paparkan melalui media *audio visual*.
5. Siswa melakukan teknik dasar *chest pass* di tempat dengan jarak 4-7 meter dengan saling berhadapan.
6. Mengamati siswa dalam melaksanakan teknik dasar *chest pass*.
7. Di setiap siklus dilakukan pengambilan nilai teknik dasar *chest pass* pada permainan bola basket.
8. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang materi teknik *chest pass* pada permainan bola basket.

c. Kegiatan akhir (20 menit).

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

3. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik pada siklus II, berdasarkan nilai yang di peroleh pada tes akhir siklus II lampiran, dari 36 orang siswa rata-rata nilai siswa 79,04 Dalam aspek psikomotorik, nilai rata-rata siswa dalam aspek afektif 83,51 Dan nilai rata-rata siswa dalam aspek kognitif 83,46 hasil belajar siswa dapat di lihat dari tabel dan grafik berikut :

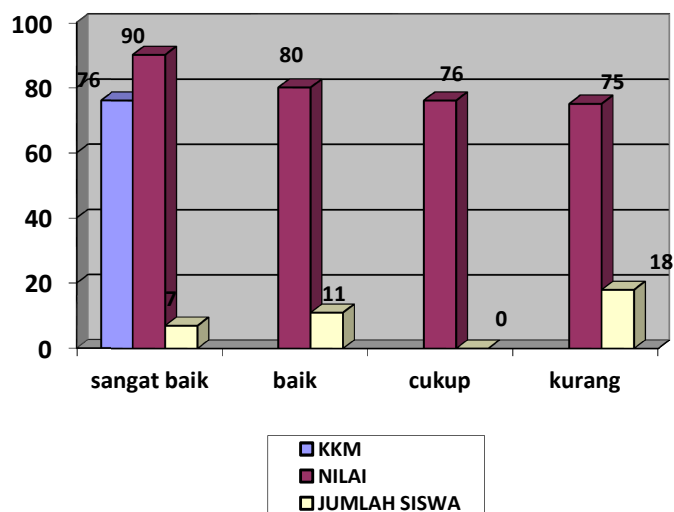
1). Psikomotor

Tabel 4.5 Interval Nilai Psikomotor Siklus II

No	Interval Nilai	kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	7	19,5%
2	80-90	Baik	11	30,5%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	18	50%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 18 orang siswa, kemudian kategori baik sebanyak 11 orang siswa, dan yang termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 7 orang siswa.

HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SIKLUS II



Gambar 4.4 diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

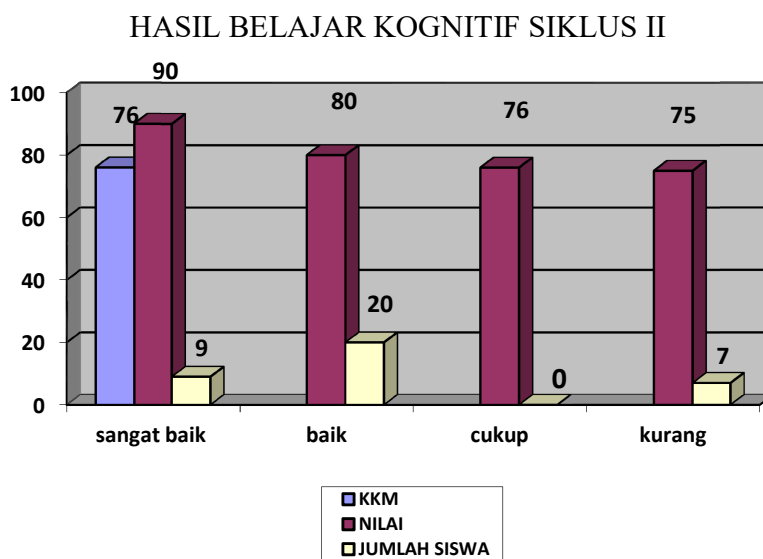
Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 18 orang sedangkan 18 orang mendapat nilai dibawah standar KKM 76.

2) Kognitif

Tabel 4.6 Interval Nilai Psikomotor Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	9	25%
2	80-90	Baik	20	55,5%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	7	19,5%
Jumlah			36	100%

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 7 orang siswa \ kemudian kategori baik sebanyak 20 orang siswa, dan dalam kategori sangat baik sebanyak 9 orang siswa



Gambar 4.5 diagram Hasil Kognitif siklus II

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 29 orang sedangkan 7 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

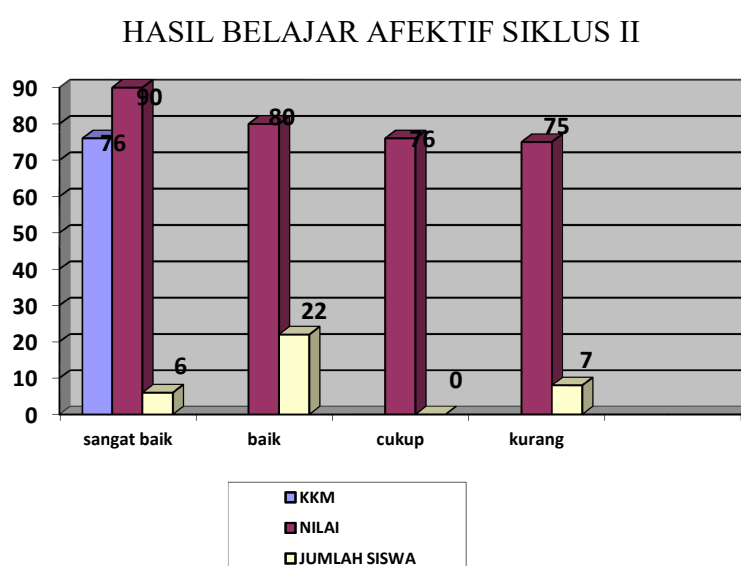
3). Afektif

Tabel 4.13 Interval Nilai Afektif Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	frekuensi	presentase
1	90-100	Sangat Baik	6	16,6%
2	80-90	Baik	22	61,1%
3	76-80	Cukup	0	0%
4	<76	Kurang	8	22,2%

Jumlah	36	100%
--------	----	------

Dari tabel interval di atas, terlihat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 76 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 8 orang siswa, sedangkan kategori cukup sebanyak 0 orang siswa, kemudian kategori baik sebanyak 22 orang siswa, dan kategori sangat baik sebanyak 6 orang siswa.



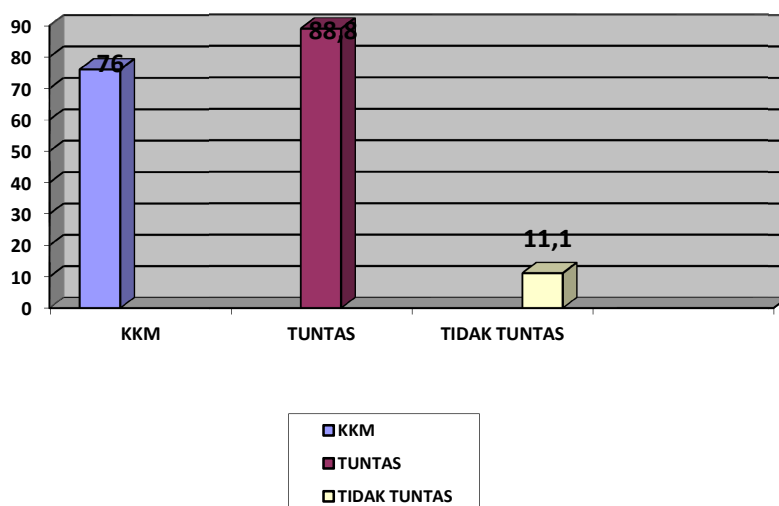
Gambar 4.6 diagram Hasil Afektif siklus II

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 76 sebanyak 28 orang sedangkan 8 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 76.

Tabel 4.14 Deskripsi Ketuntasan *Chest Pass* Menggunakan Media *Audio Visual* Siklus II .

HASIL BELAJAR	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
SIKLUS I	88,8%	11,1%

Deskripsi Ketuntasan *Chest Pass* Siklus II



Berdasarkan penjelasan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Chest Pass* siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti maka dari itu penelitian tidak dilanjutkan lagi ke tahap yang selanjutnya.

4. Refleksi

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

Dapat di simpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses (aktivitas guru dan siswa) maupun dari segi hasil belajar siswa telah berhasil karena sudah

mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang telah di tentukan dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan demikian penelitian tidak perlu lagi di lanjutkan ke siklus berikutnya.

4.5 Pembahasan

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

Penelitian ini dilakukan 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 belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pembelajaran bola basket kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa terbukti pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi terutama pada pembelajaran *chest pass*

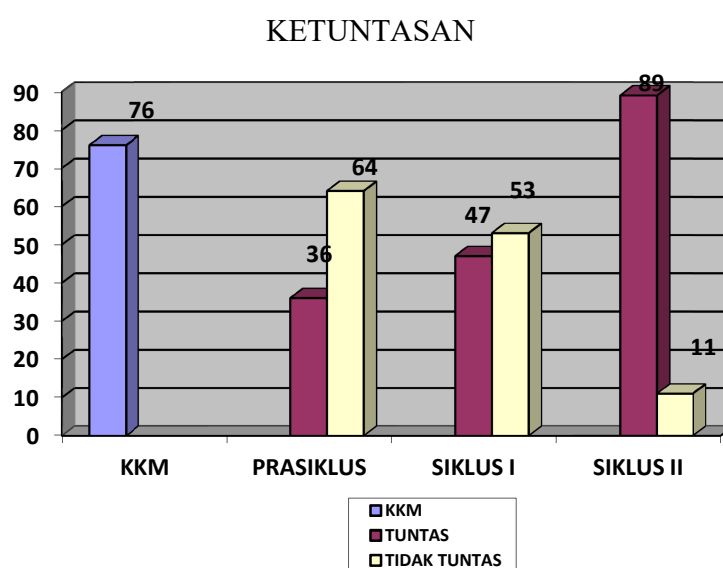
4.5 Hasil penelitian

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pembelajaran bola basket kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dapat di lihat dari tabel berikut :

Tabel 4.5.1 Tabel Aspek Penilaian Siswa

HASIL BELAJAR	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
PRASIKLUS	36%	64%
SIKLUS I	47%	53%
SIKLUS II	89%	11%

Hasil penelitian *chest pass* kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU dengan menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar dapat di lihat pada diagram berikut:

**GAMBAR 4.5** Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dari uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan bola basket dengan menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar *chest pass* siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 76.

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 pembelajaran

Bola basket pendidikan jasmani dengan materi *chets pass* pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 LUWU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan cara mengajar yaitu menggunakan media *audio visual* pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMAN 10 LUWU.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu, pendidikan diharapkan untuk menggunakan media *audio visual* dalam melaksanakan pembelajaran karena media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran penjas di sekolah SMAN 10 LUWU. Selain pendidik menerapkan pembelajaran ini menggunakan media *audio visual*, pendidik juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

5.3 Keterbatasan

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

- 1) Pembelajaran masih dalam PPKM (pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat).
- 2) Kondisi sarana dan prasarana masih kurang memadai.
- 3) Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya kedisiplinan waktu.

5.4 Saran

Adapun beberapa saran yang dianggap perlu di pertimbangkan berdasarkan hasil penelitian yaitu:

- 1) Bagi guru, dalam melakukan proses pembelajaran ada baiknya menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam, khususnya pada materi yang dianggap kurang menarik bagi siswa.
- 2) Bagi siswa, pada saat proses pembelajaran, agar lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya di muka umum agar dapat di bantu oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Bagi peneliti berikutnya, agar kiranya media *audio visual* dapat dimodifikasi dengan lebih baik dalam bentuk yang lebih menarik minat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur penelitian suatu pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Amin, B. F. (2018). PEMBELAJARAN OPERAN DADA (CHEST PASS) DALAM PERMAINAN BASKET MELALUI METODE MENGAJAR PENEMUAN TERPIMPIN PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 JONGGOL. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 2(1), 61–66.
- Bazuri Fadillah Amin,(2018). Pembelajaran Operan Dada (Chest Pass) Dalam Permainan Basket Melalui Metode Mengajar Penemuan Terpimpin Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Jonggol. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching And Education Vol. 2 Januari 2018*
- Burhanuddin, S. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Bidang Pendidikan Jasmani, Olahrag, Dan Kesehatan*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Makassar
- Christos Galazoulas (2017) *PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN PASSING DADA PADA PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS VIII SMP*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
- Correa, G., & Montero, A. V. (2017). *TINGKAT KETERAMPILAN DASAR BERMAIN BOLABASKET SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER DI SMP NEGERI 3 PANDAK SKRIPSI*. 1–10.
- Cortis dkk, 2011 *PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN PASSING DADA PADA PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS VIII SMP*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
- EDI SUSANTO. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bolabasket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Sd Negeri 1 Batangsaren Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Febrianta and Sukoco, (2013). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Indonesia Performance Journal*, 1-2
- Kamal, M., & Priyanto, F. (2015). *Unnes Journal of Sport Sciences*. 4(1), 60–68.

- 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>
- Mulyanto, R. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: Universtias Penddiikan Indonesia Kumpus Sumedang
- Muhajir dan Sutrisno (2013) Meningkatkan Pembelajaran Chest Pass Melalui Media Simpai Dalam Permainan Bola Basket Siswa Kelas Xiips Sma Negeri 1 Kuok Tahun Ajaran 2016/2017
- Muhammad Darwis Dasopang (2017:337). BELAJAR DAN PEMBELAJARA *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*[Http://: jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F](http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F)
- Nugroho, A., & Raharjo, F. M. (2020). *UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING CHEST PASS DALAM BERMAIN BOLA BASKET DENGAN PENERAPAN VARIASI PEMBELAJARAN DAN MODIFIKASI BOLA SISWA KELAS VIII SMP SANTA MARIA MEDAN TAHUN*. 24–29.
- Pratama, R. R., & Marsiyem, M. (2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Passing Dada Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas Viii Smp. *Sebatik*, 22(2), 176–180. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.335>
- Pratama, R. R., Sriwijaya, U., Palembang-prabumulih, J., & Dada, P. (2017). *PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN PASSING DADA PADA*. 176–180.
- Sudrajat Wiradihardja Dan Syarifudin (2017). Pendidikan jasmani ,olahraga ,dan kesehatan : *buku guru / kementrian pendidikan dan kebudayaan -.edisi revisi jakarta : kementrian pendidikan dan kebudayaan ,2017*.
- Teaching, P., Program, M., & Pendidikan, S. (2018a). *peningkatan Keterampilan chest Pass Bola Basket Melalui Metode Peer Teaching Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga*. 5(April), 37–44.
- Teaching, P., Program, M., & Pendidikan, S. (2018b). *peningkatan keterampilan chest pass bola basket melalui metode peer teaching mahasiswa program studi pendidikan olahraga*. 5(April), 37–44.
- Wiriaatmadja, R. 2012. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Xiips, K., Negeri, S. M. A., Tahun, K., & Kuok, S. M. A. N. (2018). *MENINGKATKAN PEMBELAJARAN CHEST PASS MELALUI MEDIA SIMPAI DALAM PERMAINAN BOLA BASKET SISWA*. 2, 533–544.