

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS X SMA 10 LUWU

Disusun dan diajukan oleh

ARZAQ MAULANA FAISAL
1885201002

Telah di pertahankan dalam siding Ujian skripsi
pada tanggal 19 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



SUAIB NUR, M.Pd.
NIDN. 0931059102

Penguji I



A. HERI RISWANTO, S.Pd.
NIDN. 0905039301

Penguji II



RASYIDAH JALIL, S.Or., M.Kes.
NIDN. 0920059202

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memenuhi gelar sarjana
Tanggal

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani



AHMAD, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0905038505

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS X SMA 10 LUWU

Disusun dan diajukan oleh

ARZAQ MAULANA FAISAL
1885201002

Telah di pertahankan dalam siding Ujian skripsi
pada tanggal 19 Oktober 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



SUAIB NUR, M.Pd.
NIDN. 0931059102

Pembimbing II



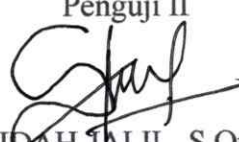
RACHMAT HIDAYAT, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0914059201

Penguji I



A. HERI RISWANTO, S.Pd.
NIDN. 0905039301

Penguji II



RASYIDAH JALIL, S.Or., M.Kes.
NIDN. 0920059202

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memenuhi gelar sarjana
Tanggal

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani



AHMAD, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0905038505

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS X SMA 10 LUWU

Disusun dan diajukan oleh

ARZAQ MAULANA FAISAL
1885201002

Telah di pertahankan dalam siding Ujian Skripsi pada tanggal 19 Oktober 2022 dan di terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Jsamani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo.

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I : SUAIB NUR, M.Pd
NIDN. 0931059102

()

Pembimbing II : RACHMAT HIDAYAT, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0914059201

()

Penguji I : A. HERI RISWANTO, S.Pd.
NIDN. 0905039301

()

Penguji II : RASYIDAH JALIL, S.Or., M.Kes.
NIDN. 0920059202

()

Ketua program Studi Pendidikan Jasmani


AHMAD, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0905038505

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah – nya sehingga masih memberikan kesempatan dan kesehatan untuk dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi yang berjudul:”Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas X SMAN 10 LUWU. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan meraih gelar sarjana dalam ilmu pendidikan program stara satu (S-1) di Universitas Muhammadiyah Palopo

Selama penelitian dan penyusunan laporan dalam skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kendala. Semua kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak Dr. salju, S.E.,M.M. Selauku Rektor Universitas Muhammadiyah Palopo.
2. Bapak Dr. Imam Pribadi, S.Sos.I.,M.Pd.I. Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Palopo.
3. Bapak Ahmad, S.Pd.,M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Palopo.
4. Bapak Suaib Nur, M.Pd. Selaku Pembimbing Pertama Yang Telah bersedia membimbing saya dan memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi.
5. Bapak Rachmat Hidayat, M.Pd. Selaku pembimbing Kedua yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

6. Rekan-rekan mahasiswa yang juga memberikan dukungan dan kerja samanya dalam menyelesaikan laporan skripsi.
7. Keluargaku yang tercinta yang telah memberikan dukungannya, motivasi, baik moral dan maupun materi.

Penulisan menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun penulis untuk menjadi lebih baik lagi dalam penyusunan, demi perbaikan dan kesempatan selanjutnya. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri maupun masyarakat umumnya bagi pembaca.

Palopo, 20 September 2022



Arzaq Maulana Faisal

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS X SMA 10 LUWU

Dan diajukan untuk diuji pada tanggal 19 Oktober 2022, adalah hasil karya saya.

Saya juga menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Skripsi ini, tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat sebagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru atau saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan kepada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan yang tersebut di atas secara sengaja atau tidak, saya menyatakan menarik Skripsi yang saya ajukan sebagai hasil karya tulisan saya sendiri. Jika kemudian terbukti bahwa ternyata saya melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah itu hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Palopo, 19 Oktober 2022

Yang memberi pernyataan



Arzaq Maurana Faisal

INTISARI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi permainan bola basket. Masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media *audio visual* pada mata pelajaran pendidikan jasmani teknik dasar *dribbling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 10 Luwu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media *audio visual* pada pembelajaran penjasorkes teknik dasar *dribbling* siswa di SMA Negeri 10 Luwu. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada teknik dasar *dribbling* dalam bermain bola basket. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas X SMA Negeri 10 Luwu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan tes. Data dianalisis dengan analisis data kualitatif. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai dengan persentase keberhasilan 67%. Pada siklus II hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui media *audio visual* pada pembelajaran penjasorkes teknik dasar *dribbling* siswa di SMA Negeri 10 Luwu meningkat.

Kata kunci: *Audio visual*, permainan bola basket, teknik dasar *dribbling*

ABSTRACT

The problem in this study was the student learning outcomes in basketball material still low. The purpose of this study was to determine whether the application of audio-visual media in physical education subjects namely basic techniques of dribbling the ball can improve student learning outcomes of SMA Negeri 10 Luwu. The method used was a qualitative approach with the type of classroom action research (CAR). The focus of this research was to improve student learning outcomes on the basic techniques of dribbling in playing basketball. The research subjects were 35 students of class X SMA Negeri 10 Luwu. Data collection techniques were observation, documentation and tests. Data were analyzed by qualitative data analysis. The results of the research in the cycle I show that the success indicator has not been achieved with a success percentage of 67%. In the cycle II, the learning outcomes have reached the success indicator with a percentage of 80%. Based on the results of the study, it can be concluded that student learning outcomes through audio-visual media in physical education learning basic techniques of dribbling students at SMA Negeri 10 Luwu increased.

Keywords: *Audio visual, basketball game, basic technique of dribbling*



Handwritten signature and date: 4/10/2022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PRAKATA	ii
INTISARI	iiiv
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viiix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Bola Basket	7
2.2 Penelitian Terdahulu	20
2.3 Kerangka Pikir	20
2.4 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Kehadiran Peneliti	27
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6 Instrumen Penelitian	32
3.7 Analisis Data	34
3.8 Indikator Keberhasilan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Hasil Penelitian siklus I	35
4.1.2 Hasil penelitian siklus II	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Penilaian keterampilan pada peserta didik kelas X SMA 10 Luwu dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket.....	30
Tabel 3.2	Penilaian Sikap Peserta didik kelas X SMAN 10 dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket.....	31
Tabel 3.3	Penilaian peserta didik kelas X SMA 10 Luwu dalam teknik <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket.....	32
Tabel 3.4	Penilaian akhir pada peserta didik kelas X SMA 10 Luwu dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket.....	32
Tabel 4.1	Hasil Belajar Afektif Siklus I.....	38
Tabel 4.2	Interval Nilai Afektif Siklus I.....	39
Tabel 4.3	Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	39
Tabel 4.4	Interval Nilai Kognitif Siklus I.....	41
Tabel 4.5	Hasil Belajar Psikomotor Siklus I.....	41
Tabel 4.6	Interval Nilai Psikomotor Siklus I.....	42
Tabel 4.7	Deskripsi Ketuntasan <i>Dribbling</i> Menggunakan Media <i>Audio Visual</i> Siklus I.....	43
Tabel 4.8	Hasil Belajar Afektif Siklus II.....	49
Tabel 4.9	Interval Nilai Afektif Siklus II.....	49
Tabel 4.10	Hasil Belajar Kognitif Siklus II.....	50
Tabel 4.11	Interval Nilai Kognitif Siklus II.....	51
Tabel 4.12	Hasil Belajar Psikomotor Siklus II.....	52
Tabel 4.13	Interval Nilai Psikomotor Siklus II.....	53
Tabel 4.14	Deskripsi Ketuntasan <i>Dribbling</i> Menggunakan Media <i>Audio Visual</i> Siklus II.....	54
Tabel 4.15	Tabel Aspek Penilaian Siswa.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket.....	12
Gambar 2.2 Ring Bola Basket.....	13
Gambar 2.3 Bola Basket.....	13
Gambar 2.4 <i>Dribbling</i> Bola Basket.....	15
Gambar 2.5 Kerangka Pikir.....	23
Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Tindakan.....	26
Gambar 3.2 Observasi Tempat Penelitian.....	33
Gambar 3.3 <i>Dribbling</i>	34
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus I.....	38
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Kognitif siklus I.....	40
Gambar 4.3 diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I.....	42
Gambar 4.4 Diagram Nilai Ketuntasan <i>Dribbling</i> Siklus I.....	43
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Afektif Siklus II.....	49
Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II.....	51
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II.....	53
Gambar 4.8 Diagram Nilai Ketuntasan <i>Dribbling</i> Siklus II.....	54
Gambar 4.9 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	56

5.2 Implikasi	58
5.3 Keterbatasan.....	58
5.4 Saran	59
DAFTAR RUJUKAN	60
LAMPIRAN	62