

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan terpenting bagi generasi penerus bangsa adalah pendidikan. Pendidikan yang berkualitas adalah salah satu yang dapat membantu siswa mewujudkan potensinya secara maksimal. Proses mengajar siswa tentang hidup sehat dan aktif, sportivitas, kecerdasan emosional, dan meningkatkan kebugaran jasmani mereka melalui aktivitas fisik yang sistematis dikenal sebagai pendidikan jasmani. Pertumbuhan pribadi secara keseluruhan adalah salah satu tujuan pendidikan jasmani.

Karena perannya yang signifikan dalam pertumbuhan pembelajaran, pendidikan jasmani sangat penting. Sebagian besar siswa percaya bahwa topik pendidikan jasmani kurang signifikan. Siswa tidak memahami peran dan fungsi pendidikan jasmani, yang mengarah pada asumsi ini. Hal ini karena guru tidak cukup kreatif untuk mengajar; guru yang kurang kreatif akan membuat pembelajaran menjadi membosankan sehingga siswa menjadi tidak tertarik mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan mengalami kebosanan.

Agar kelas pendidikan jasmani di sekolah menengah dapat mencapai tujuannya, guru harus dapat memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa tidak hanya memahami materi yang diajarkan tetapi juga dapat mempraktikkannya. Memanfaatkan media audio-visual sebagai alat untuk memberikan materi pembelajaran adalah salah satu dari sekian banyak pilihan yang tersedia. Dalam konteks ini, "*audio visual*" mengacu pada jenis media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Olahraga bola basket adalah salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam pendidikan jasmani. Dalam bentuknya yang paling dasar, bola basket adalah olahraga tim di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing berusaha untuk mencetak poin dengan

memasukkan bola ke keranjang lawan mereka dan mencegah tim lain dari melakukan hal yang sama. Ada banyak strategi berbeda yang digunakan dalam permainan. *dribbling* adalah salah satu keterampilan dasar bola basket. Dalam sistem pendidikan Indonesia, kurikulum 2013 digunakan. Pemerintah telah menerapkan kurikulum permanen ini untuk menggantikan KTSP, atau kurikulum 2006 yang telah telah berjalan selama kurang lebih enam tahun. Pada tahun 2013, sejumlah sekolah menjadi percontohan kurikulum 2013, menandai dimulainya masa percobaan.

Saat ini SMA Negeri 10 Luwu merupakan salah satu SMA terpopuler di Kabupaten Luwu. SMA Negeri 10 Luwu memiliki lapangan basket yang cukup baik untuk belajar dan memiliki ring yang cukup baik pula. Sekolah ini telah menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas X. SMA Negeri 10 Luwu juga memiliki alat untuk menggunakan media *audio visual*, seperti proyektor, tetapi jarang digunakan sebagai alat media pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

Hasil belajar saat *dribbling* ditemukan kurang optimal menurut pengamatan. Hal ini disebabkan karena metode yang diajarkan didasarkan pada teknik yang sebenarnya dan tidak menggunakan modifikasi pembelajaran atau alat yang dapat membangkitkan minat siswa. Karena itu, siswa kehilangan minat belajar, dan sebagian dari mereka terlalu bosan untuk mengikuti pembelajaran. Siswa yang tidak memperhatikan guru justru asyik dengan temannya dan mengobrol tentang cerita sambil duduk-duduk.

Hal ini karena menjelaskan aspek teknis dasar dari *dribbling* bola basket membuat instruksi inti guru kurang menarik bagi siswa. Banyak dari mereka yang terus melakukan kesalahan *dribbling*. Baik menggunakan *dribbling* berlari atau *dribbling* di tempat. Siswa kurang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang *dribbling* fundamental yang benar teknik *dribbling*, mereka tampak bingung. Setelah diinstruksikan untuk berlatih *dribbling* dalam bola basket, banyak dari mereka hanya duduk. Padahal bola yang tersedia cukup untuk melibatkan siswa dalam latihan *dribbling*. Percobaan *dribbling* hanya dilakukan oleh sejumlah

kecil siswa. Selain itu, beberapa siswa meminta guru untuk menggantikan futsal atau olahraga lain untuk instruksi bola basket saat mereka *dribbling*. Akibatnya, pembelajaran *dribbling* mereka tidak menghasilkan hasil yang diharapkan.

Pada penilaian *dribbling* tahun 2021, data dengan KKM 75 dikumpulkan berdasarkan informasi faktual. Ada total 35 siswa yang mencoba teknik dasar *dribbling*, tetapi hanya 7 atau 20% yang berhasil melakukannya. dan 28 siswa atau 80% masih belum dapat melakukan teknik dasar *dribbling* dengan benar. Hal ini dikarenakan mereka tidak mengikuti dengan baik pada pelajaran bola basket sebelumnya. Selama proses pembelajaran, mereka kurang antusias dan mengalami kebosanan.

Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang lebih memilih untuk duduk-duduk dan bercerita dengan temannya daripada berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, mereka lebih memilih untuk *dribbling* sebagai gantinya. Akibatnya, penggunaan media *audio visual* di kelas diperlukan jika siswa ingin menjadi lebih terlibat dan tertarik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Strategi dasar *dribbling*, kebosanan, atau kebosanan dalam belajar disebabkan oleh kenyataan bahwa siswa menghabiskan sejumlah waktu belajar tetapi tidak mencapai hasil. Siswa yang tidak puas dengan pendidikannya percaya bahwa pengetahuannya pendek. Oleh karena itu, dalam rangka agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media *audio visual*, sangat penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dimana materi yang akan diajarkan disajikan dalam bentuk video untuk menjaga perhatian siswa saat mereka berlatih keterampilan *dribbling* yang mendasar.

Siswa harus termotivasi untuk berpartisipasi dalam pendidikan jasmani di samping memperoleh pemahaman tentang aturan dan peraturan olahraga. Ketika berpartisipasi dalam pendidikan jasmani, terlepas dari olahraga yang diajarkan, tujuan ini dicapai melalui proses pembelajaran yang berlangsung dalam pengaturan yang menyenangkan dan menggembirakan.

Guru pendidikan jasmani perlu memperhatikan menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi siswa untuk selalu bersemangat mempelajari apa yang baru saja mereka ajarkan.

Berdasarkan dari diatas, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran. Pendidikan jasmani dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Luwu "

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang tersebut:

Apakah pemanfaatan media *audio visual* SMA Negeri 10 Luwu pada mata pelajaran penjasorkes seperti teknik dasar dribbling berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian untuk mengetahui upaya penerapan media *audio visual* pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam teknik dasar *dribbling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 10 Luwu.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan kontribusi teoritis kepada pembaca mengenai hasil belajar siswa pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui penerapan metode pemanfaatan *audio visual*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan dapat menjadi wadah bagi para peneliti untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dan mendidik mereka tentang bagaimana menjadi pendidik profesional.
2. Diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru tentang bagaimana memasukkan media *audio visual* ke dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
3. Menawarkan siswa kesempatan belajar baru, siswa diharapkan untuk berpartisipasi aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.
4. Menjadi standar yang harus diikuti sekolah ketika menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pendidikan jasmani.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas X SMA Negeri 10 Luwu.
2. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Luwu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Bola Basket

2.1.1 Pengertian Bola Basket

Bola basket adalah olahraga tim di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing berusaha untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan mereka. Menurut (Putu;2018) Bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Untuk mencegah tim lawan memasukkan bola atau mencetak gol, setiap tim berusaha memasukkan bola ke keranjang lawannya. Dalam permainan ini, kerjasama tim penting untuk menang. mencapai hasil yang optimal, kemenangan ini memerlukan penguasaan teknik dasar dan keterampilan gerak yang efektif.

Sedangkan menurut (Dewi, 2020) Bola basket adalah olahraga bola besar yang wajib dipelajari siswa. Permainan bola basket adalah olahraga bola besar di mana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing satu sama lain untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke sasaran. Menurut (Mohaimin & Kishore, 2014) Semua pemain harus memiliki keterampilan dasar seperti *dribbling*, menembak, rebound, dan lain-lain dalam permainan bola basket, yang sangat dipengaruhi oleh keterampilan dan kerja tim.

Sikap tangan atau teknik memegang bola, *dribbling*, melempar bola (*passing* dan *catching*), menembak (*shooting*), rebounding, dan pivoting merupakan teknik dasar permainan bola basket (Dindha Amelia, 2020). Sedangkan pemain diperbolehkan bermain di sembarang tempat. posisi, posisi yang paling umum di tim lima pemain adalah: 1) Point Guard, 2) Shooting Guard, 3) Small Forward, 4) Power Guard, dan 5) Center.

Dalam bola basket, *dribbling* dapat diartikan sebagai upaya memasukkan bola ke daerah lawan. Dalam permainan bola basket, membawa bola dapat dilakukan dengan beberapa

langkah asalkan dipantulkan. Hal ini dapat dilakukan dengan berlari atau berjalan. Tangan kanan dan kiri biasanya digunakan *dribbling* secara bergantian, tetapi membawa bola dengan kedua tangan dilarang. *dribbling* berguna dalam bola basket untuk masuk ke pertahanan lawan, menggangukannya, memperlambat laju permainan, dan menciptakan peluang untuk serangan. (Riyanto, 2019)

dribbling adalah salah satu teknik dasar bola basket pertama yang diajarkan kepada siswa karena sangat penting bagi setiap pemain dalam permainan bola basket antara dua tim dengan 5 pemain (Matheus; 2016).

Ada beberapa teknik dasar permainan bola basket yang harus dikuasai pemain. Karena dasar permainan bola basket merupakan komponen penting dari modal awal proses pembelajaran, maka dasar menjadi faktor terpenting dalam mengembangkan keterampilan bermain bola basket yang akurat (Malik & Rubiana, 2019).

Bola Basket adalah cabang dari permainan dimana dua tim yang terdiri dari lima pemain bersaing satu sama lain untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Basri dan Azhari dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Jasmani (2018: Syarifuddin) "Bola Basket adalah salah satu jenis permainan, termasuk permainan olahraga, menggunakan bola besar, memiliki aturan, waktu, lapangan, dan organisasi tertentu". Menurut (Mahardika & Supriyoko, 2019) bahwa "dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing bermain bola basket." Masing-masing tim mencoba menghentikan tim lain untuk memasukkan bola atau mencetak poin dan mencoba memasukkan bola ke keranjang lawan. Dalam artikel Jurnal Pendidikan 2019 Maulana dkk., Khoeron mengatakan:46), "Bola basket adalah olahraga di mana bola adalah media utama dalam operasi permainan." (Maros & Juniar, 2016) menyatakan, "Basket adalah permainan yang bisa dimainkan oleh putra dan putri. Setiap tim ada 12 pemain pria atau wanita, serta 5 orang yang bisa langsung turun ke lapangan untuk setiap tim. (Akbar et al., 2019), Bola basket adalah olahraga beregu yang setiap regunya beranggotakan lima

orang. Tujuan permainan ini adalah untuk mencetak poin sebanyak mungkin di keranjang lawan dan menghentikan lawan mencetak gol sehingga Anda memenangkan permainan dengan poin lebih banyak dari mereka.

Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, bahwa olahraga bola basket adalah olahraga yang di dalamnya terdapat dua regu yang masing-masing beranggotakan lima orang, berlomba memasukkan bola sejauh mungkin ke keranjang lawan dan mencegahnya. mereka dari melakukan hal yang sama.

2.1.2 Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan Indonesia adalah Kurikulum 2013 (K13). Pemerintah menerapkan kurikulum permanen ini untuk menggantikan kurikulum 2006, juga dikenal sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan, yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Ada cara untuk menilai kurikulum 2013 yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku. Ada materi yang disederhanakan dan ditambahkan dalam kurikulum 2013, khususnya pada materi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas, sebagaimana didefinisikan oleh Aqib (2011), adalah penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan guru di kelas mereka sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja mereka dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, menurut Ilmi Noor Rahmad (2020), Chrisnaji Banindra Yudha, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh pendidik profesional untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

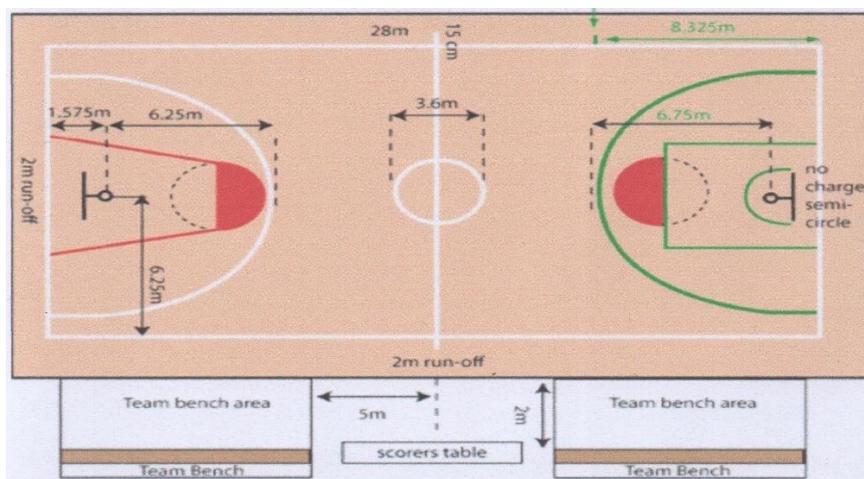
Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran untuk mencapai pendidikan yang bermutu.

2.1.2 Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Gerakan paling mendasar untuk mengembangkan keterampilan bermain bola basket adalah gerakan teknik dasar. Mempelajari cara bergerak dengan cara yang efektif dan efisien akan membantu Anda menjadi pemain bola basket yang lebih baik. Untuk memenangkan pertandingan, aset terpenting adalah menguasai keterampilan dasar .*Footwork* (gerak kaki), menembak (*shooting*), mengoper (*passing*), menangkap, *dribbling* bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan adalah teknik dasar bola basket.

Adapun sarana dan prasarana permainan bola basket adalah sebagai berikut:

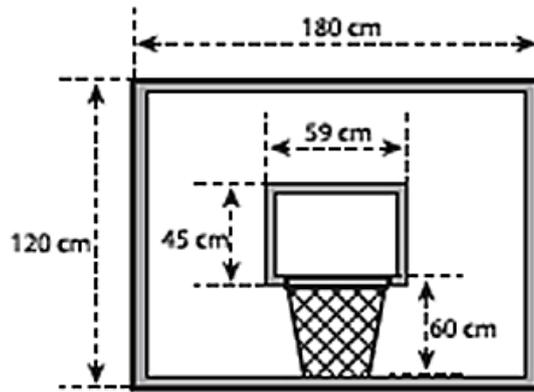
1. Lapangan bola basket harus rata dan memiliki permukaan persegi panjang yang keras dengan ukuran standar lebar 15 meter dan panjang 28 meter.



Gambar 2.1 Lapangan Bola Basket

Sumber : Dr. Saichudin, M.Kes

2. Papan pantul bagian luar ring basket memiliki panjang 1,80 meter dan lebar 1,20 meter. Disebut juga papan pantul. Selain itu, lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter, sedangkan panjangnya 0,59 meter.



Gambar 2.2 Ring Bola Basket

Sumber : Dr. Saichudin, M.Kes

3. Bola: Bola harus berbentuk bulat, terbuat dari karet tiup, dan dilapisi karet atau kulit sintetis. Bola ukuran 7 untuk pria (diameter 749-780 mm dan berat 567-650 gram) dan 6 untuk wanita (dengan diameter 724-737 mm dan berat 510-567 gram) tersedia.



Gambar 2.3 Bola Basket.

Sumber.: Dr. Saichudin, M.Kes

2.1.3 Teknik Dasar *Dribbling*

Teknik dasar *dribble* bola basket merupakan bagian paling penting yang harus dikuasai. Dalam olahraga basket, teknik dribble sangat dibutuhkan selama permainan berlangsung. Teknik *dribble* merupakan hal yang paling dasar dalam basket. *Dribble* sendiri merupakan penguasaan bola dengan cara memantulkan bola ke lantai lapangan, lalu diiringi dengan kaki dan tangan secara (Anang Idris, 2019) menyatakan, "Dribbling adalah salah satu teknik dasar bola basket pertama yang diajarkan kepada pemula, karena kemampuan ini sangat penting bagi setiap atlet bola basket." Menurut (Fatahillah, 2018), *dribbling* adalah kemampuan siswa untuk menggerakkan bola dengan tangan secepat mungkin untuk mencapai tujuan yaitu melakukan

serangan balik, mengoper lawan, memikat lawan, mengatur kecepatan permainan, dan mencetak poin ke bola basket lawan secara efektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan mereka," menurut definisi keterampilan.

Tujuan permainan bola basket adalah melancarkan serangan dengan *dribbling* secara alami. Anda dapat dengan mudah menyerang daerah lawan jika Anda mempelajari teknik *dribbling* yang baik. Menurut (Suryadi Yusuf, 2017) menyatakan bahwa "*dribbling* pada dasarnya adalah gerakan yang harus dilakukan dengan mempertimbangkan ring. Namun, *dribbling* adalah gerakan bola hidup yang diprakarsai oleh pemain yang sedang menguasai bola dan melibatkan melempar, memukul, menggulirkan bola ke lantai, atau melempar dengan sengaja. bola di papan belakang. Dribbling juga dapat memberikan peluang bagi pemain lain untuk mendapatkan ruang untuk mencetak skor.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dribbling merupakan hal yang paling dasar dalam permainan bola basket dan dribbling juga berguna untuk melewati lawan, memancing lawan dan mengadakan serangan balik.



Gambar 2.4 *Dribbling* Bola Basket
Sumber : Dr. Saichudin, M.Kes

Cara *dribbling* dalam permainan bola basket sebagai berikut :

- a. Saat bola mengenai telapak tangan, dampaknya adalah pada bola.
- b. Saat mengikuti lutut, kaki diposisikan dengan sedikit ditekuk.
- c. Tubuh diposisikan sedikit di depan dirinya sendiri, meletakkan semua beban di kedua kaki.

1. *Dribbling* bola tinggi

Ketika mereka berada di lapangan terbuka atau lawan tidak menjaga mereka, pemain harus *dribbling* dengan cepat. Dalam hal ini, pemain berlari sambil *dribbling* ketika dia menjatuhkan bola di depannya.

Tangan pemain tidak berada di atas bola melainkan di belakangnya. Saat membutuhkan gerakan atau langkah cepat, giring bola dengan pantulan tinggi. Cara *dribbling* dengan bola tinggi adalah sebagai berikut:

- a. Dengan kedua kaki selebar bahu, tubuh lurus, dan pandangan terfokus ke depan, ini adalah posisi awal.
- b. Anda dapat *dribbling* dengan tangan kiri atau kanan.
- c. *dribbling* melibatkan sedikit memantulkan bola di depan tubuh pemain.
- d. Ketinggian pantulan bola diukur di sekitar punggung atau dada.
- e. Berbagai gerakan berjalan atau berlari digunakan untuk *dribbling* tinggi.

2. *Dribilling* bola rendah

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

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

3. *Crossover Dribble*

Dengan menyilangkan atau memindahkan bola dari satu tangan ke tangan lainnya, cara ini sangat efektif untuk mengoper lawan. Pemain melakukan dribble silang dengan *dribbling* ke satu arah dari pemain bertahan kemudian dengan cepat mengubah arah. Berusahalah *dribbling* sebagai serendah mungkin saat melakukan *crossover dribble*.

2.1.4 *Audio Visual*

Media yang mencakup baik suara maupun gambar dikenal sebagai *audio visual*. Karena mencakup dua jenis media auditori (pendengaran) dan visual (melihat), media jenis ini memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut (Ali & Poerwanto, 2017) Salah satu metode alternatif untuk melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi adalah media *audio visual*. Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran berbasis teknologi *audio visual* dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk meningkatkan pembelajaran: a) Dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, b) Lebih menarik untuk pembelajaran, dan c) Dapat diedit atau diperbaiki kapan saja. Media *audio visual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang bisa dilihat. Penyajian bahan ajar yang terbaik dan terlengkap kepada siswa akan dicapai melalui media audiovisual. Jenis media ini juga dapat disebut sebagai media pendengaran visual karena memadukan unsur audio dan visual. Selain itu, peran dan tanggung jawab guru dapat digantikan oleh media ini dalam batas-batas tertentu. Hal ini dikarenakan guru dapat menjadi fasilitator pembelajaran, memudahkan siswa dalam belajar, dan media tersebut dapat menggantikan penyajian materi. (Tausikal syam,dkk;2013).

Media *audio visual* juga dapat disebut sebagai video pembelajaran yang dapat dipercepat atau dipercepat untuk menyampaikan informasi tentang model gerakan melalui gerakan yang tepat.(Kusuma, 2018). Siswa secara bersamaan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui penggunaan media *audio visual*, yang berfungsi sebagai media

perantara antara penglihatan dan pendengaran. (Puryanto & Helmidani, 2019). Karena menggabungkan media visual dan auditori, media jenis ini memiliki keunggulan lebih, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mencapai hasil belajar yang optimal. (Ardyanto, 2018). Penggunaan media ini tidak hanya sebagai alternatif yang dapat membantu siswa dalam membuat materi yang dipelajarinya lebih mudah diakses oleh mereka, tetapi juga diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. (Permana et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut, disini penulis tertarik untuk menggunakan media *audio visual* dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar bola basket.

Menurut (Sulfemi & Mayasari, 2019) menyatakan bahwa karena mencakup media auditori (pendengaran) dan visual (melihat), jenis media *audio visual* memiliki potensi belajar yang lebih baik. Keunggulan media *audio visual* adalah sebagai berikut:

1. Makna bahan ajar akan ditingkatkan untuk membantu siswa lebih memahami dan memahami tujuan pengajaran.
2. Pengajaran akan lebih beragam dari sekedar komunikasi verbal melalui perkataan guru. sehingga guru tidak kehabisan tenaga dan siswa tidak bosan, apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran.
3. Karena mereka tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan pelajaran, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan kegiatan lainnya, siswa terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar.
4. Untuk mendorong motivasi belajar, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

“Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk proses penyebaran informasi,” Basyaruddin (2002) mengutip dari Association of Education and Communication Technology (AECT). Sedangkan berdasarkan (Widianto, 2021) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga

memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut (Simbolon et al., 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pembelajaran juga dapat dibuat lebih menyenangkan dan menarik melalui media. Media audiovisual saat ini sedang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk mendorong belajar, sesuai pengertian di atas.

Arsyad dan Nurhayati (2020: Menurut146) mengatakan, "Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. "Perhatian anak dapat disebutkan dan ditekankan oleh media, memberikan motivasi untuk belajar. Media dapat melaporkan pada panggilan mendalam, ruang, dan bangun. Selain itu, menurut jurnal media infotama (Kuswanto & Radiansah, 2018), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi guru-siswa di sekolah. .

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui media *audio visual* adalah pembelajaran yang menggunakan media perantara dan penyerapan melalui penglihatan dan pendengaran guna menumbuhkan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.

2.1.5. Hasil Belajar

Tingkat penguasaan yang dicapai siswa sebagai hasil mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dikenal sebagai hasil belajar. Menurut (Putri et al., 2019) bahwa "hasil belajar adalah semua perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuh" yang meliputi "semua aspek proses belajar yang

berlangsung di sekolah atau di luar sekolah, baik disengaja maupun tidak”. Dalam Jurnal Sainstek, Chania et al. (2020: Sanjaya) “Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetisi dasar,” sebagaimana dinyatakan dalam 80). Menurut (Harefa, 2020) bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.

Menurut Hamalik dalam Ibrahim (2020), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut: Berikut ini adalah 62:

1. Faktor internal

- a. Faktor fisik, yang dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor kesehatan dan faktor cacat fisik
- b. Faktor psikologis: Kecerdasan, perhatian, bakat, minat, motivasi, kedewasaan, dan kesiapan siswa itu sendiri adalah contoh dari faktor psikologis.
- c. Faktor kelelahan: Ada beberapa faktor kelelahan yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini, termasuk kelelahan fisik dan kelelahan spiritual, dapat dibagi menjadi dua kategori.

2. Faktor Eksternal

- a. keluarga merupakan salah satu faktor eksternal. Faktor ini berperan aktif bagi siswa dan dapat berdampak pada keluarga, seperti: cara orang tua mendidik anaknya, hubungan antar anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan keuangan anak. keluarga, latar belakang budaya, dan suasana rumah.
- b. faktor sekolah: Faktor-faktor ini dapat mencakup cara guru mengajar, media pendidikan, kurikulum, waktu sekolah, interaksi antara guru dan siswa, disiplin sekolah, dan perangkat pembelajaran.
- c. Faktor masyarakat: Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kegiatan di luar sekolah, bersosialisasi dengan teman, dan cara hidup di masyarakat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, temuan Devi Lestyia Pembayun dan Abdul Rachman S.T., dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar dribble bola basket selama sembilan pertemuan dengan tujuh perlakuan dari sampel yang telah ditentukan. Temuan bahwa jika nilai p kurang dari alpha 0,000 (0,05), maka H diterima dan Ho ditolak adalah buktinya.

Skor dribbling pemain bola basket meningkat dengan adanya media audio-visual, terbukti dengan peningkatan skor siswa pada tes dribbling sebesar 12,2%. Ada kesamaan antara penelitian ini dan penelitian Devi dan Abdul, yang menggunakan audio-visual media untuk meningkatkan hasil belajar permainan bola basket bagi siswa.

Siswa pada penelitian ini *dribbling* di tempat untuk menguji ketepatan dan keseimbangannya sebelum berjalan menuju garis yang telah ditentukan tanpa menggunakan batasan waktu, sedangkan siswa pada penelitian Devi dan Abdul sebelumnya mengutamakan kecepatan dengan cara *dribbling* dari garis start secepat mungkin, melewati rintangan, dan kemudian kembali ke garis finis dengan tiga upaya. Ini adalah satu-satunya perbedaan antara kedua penelitian.

Menurut penelitian sebelumnya, media *audio visual* efektif dalam pendidikan. Siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran ketika media *audio visual* digunakan, sehingga menghasilkan hasil yang lebih baik.

2.3 Kerangka Pikir

Permasalahan hasil belajar mata pelajaran pendidikan jasmani berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 10. Siswa yang mengikuti pendidikan jasmani menunjukkan tanda-tanda kebosanan saat belajar, tidak memahami materi, dan kurang tertarik dan peserta aktif dalam proses. .



Gambar 2.5 Kerangka Pikir
 Sumber: Ecep Suganda

2.4 Hipotesis

Dari penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis bahwa permainan bola basket dengan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada siswa kelas X SMA Negeri Luwu 10 berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka yang telah dijelaskan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana siswa dan guru mempraktikkan tindakan kelas. Sugiyono menegaskan (2016:9) bahwa “Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi post-positivisme yang digunakan untuk meneliti kondisi alam (bukan eksperimen), di mana peneliti adalah instrumen kuncinya,” bahwa “teknik pengumpulan data dilakukan oleh triangulasi (kombinasi dari," bahwa "analisis data bersifat induktif/kuantitatif," dan bahwa "hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi."

Penelitian Tindakan Kelas, atau PTK, digunakan untuk mempraktekkan penelitian ini.” Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menggambarkan sebab dan akibat pengobatan, serta menggambarkan apa yang terjadi ketika pengobatan diberikan, dan menggambarkan seluruh proses dari awal pengobatan hingga dampak pengobatan,” ungkap Arikunto dkk. (2017:1).

Pendekatan ini dipilih karena dilakukan pada kondisi alamiah untuk menyelidiki dan mendeskripsikan suatu masalah yang terjadi yaitu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran di SMA Negeri 10 Luwu.

Berdasarkan sudut pandang tersebut di atas, metode penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian tindakan kelas karena metode penelitian kualitatif akan mengkaji bagaimana pembelajaran terjadi dengan mendokumentasikan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

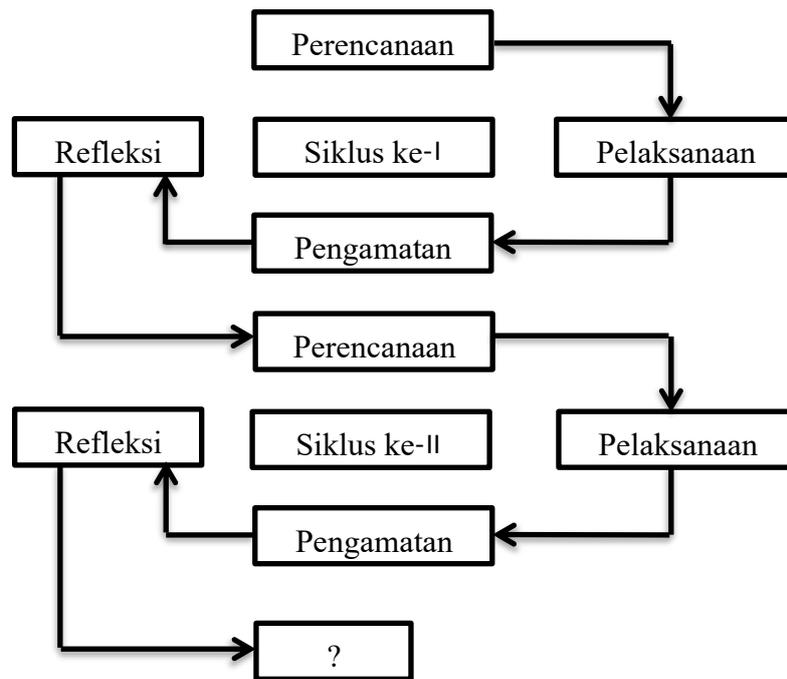
Pendekatan *audio-visual*, yang terdiri dari komponen suara (*audio*) dan komponen gambar (*visual*) sebagai alat perantara, digunakan dalam metode penelitian kualitatif untuk menciptakan kondisi yang diperlukan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap. Menggunakan alat pendukung seperti proyektor dan perangkat keras komputer, peneliti berbicara dan menjelaskan materi melalui gambar atau video yang disiapkan.

Pelaksanaan penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan perencanaan untuk melakukan tindakan yang terjadi selama satu siklus penelitian dan diulangi selama siklus berikutnya. Sebelum memulai penelitian, kondisi awal yang menunjukkan kondisi awal penelitian proses belajar mengajar dan kegiatan belajar siswa ditentukan terlebih dahulu. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus penelitian.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *dribbling* basket, dilakukan observasi awal untuk memastikan ketepatan tindakan yang akan dilakukan. Setelah itu, dalam refleksi, diidentifikasi tindakan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *dribbling* bola basket, khususnya melalui pembelajaran dengan media *audio visual*.

Penelitian ini menggunakan siklus dengan langkah-langkah berurutan untuk perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Tindakan

Sumber.: Arikunto,..dkk(2017:/42)

Berikut adalah penjelasan dari alur penelitian-tindakan tersebut di atas:

SIKLUS.I.

1. Perencanaan

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi pelajaran yang akan diajarkan, menyediakan bahan ajar, lembar observasi untuk siswa dan guru, dan lembar catatan lapangan yang akan digunakan selama pembelajaran.

2. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada tahap ini peneliti akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih *dribbling* basket dan mengkomunikasikan materi

dan media pembelajaran yang akan dilakukan. dimanfaatkan. *dribbling* basket adalah kegiatan yang tersedia untuk setiap siswa.

3. Observasi/

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang guru penjasorkes di SMAN 10 Luwu yang bertindak sebagai pengamat. Pengamat mengamati peneliti, bertindak sebagai guru, menggunakan media *audio visual* secara langsung dan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung diamati oleh pengamat. Kegiatan yang diamati meliputi kegiatan guru, kegiatan siswa, dan mengawasi pelaksanaan tes yang diberikan pada akhir siklus. Lebar pengamatan mencatat hasil pengamatan.

4. Refleksi/

Pada akhir siklus, diadakan refleksi terhadap informasi yang dikumpulkan dari catatan dan pengamatan peneliti. Kegiatan untuk memahami dan menyimpulkan data termasuk dalam tahap refleksi. Untuk mengamati keberhasilan dan kegagalan yang mengikuti pembelajaran proses selama periode waktu tertentu, peneliti dan pengamat berdiskusi. Rencana perbaikan untuk tindakan siklus kedua dikembangkan sebagai tanggapan atas kekurangan yang diatasi pada siklus pertama.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Selama tahap perencanaan siklus kedua, peneliti mengembangkan rencana pembelajaran berdasarkan temuan refleksi siklus pertama. Untuk menutupi kekurangan pada siklus I dilakukan modifikasi dan penyempurnaan terhadap materi rencana pembelajaran agar tercapai peningkatan pada siklus II.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II, peneliti menyediakan bahan ajar yang akan digunakan dan melaksanakan pembelajaran dengan media *audio visual* berdasarkan RPP yang diperoleh dari hasil refleksi siklus I.

3. Observasi/

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh seorang guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 10 Luwu untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan penerapan langsung media *audio visual* berdasarkan modifikasi rencana pembelajaran yang dihasilkan dari siklus I dari refleksi.

4. Refleksi

Pada akhir siklus, peneliti mempertimbangkan bagaimana siklus kedua dilakukan, memahami data, dan menarik kesimpulan tentang bagaimana pembelajaran dilakukan.

Dengan melihat hasil observasi dapat diketahui apakah kegiatan yang dilakukan dapat membuat pembelajaran pendidikan jasmani teknik dribbling bola basket menjadi lebih baik.

Proses refleksi dan tahapan refleksi hasil refleksi dipisahkan sebagai berikut:

- a. Refleksi pada proses, dimana peneliti dan pendidik mendiskusikan tindakan yang peneliti lakukan selama proses pembelajaran dan berhasil tidaknya mereka menggunakan metode pemanfaatan *audio visual*.
- b. Refleksi hasil, khususnya berhasil atau tidaknya hasil belajar, peneliti dan pendidik mempertimbangkan nilai peserta didik. Jika gagal, perencanaan untuk siklus berikutnya akan dilakukan dengan memperbaiki masalah-masalah yang ada pada siklus sebelumnya.

3.2 Kehadiran Peneliti

Dari awal hingga akhir penelitian, peneliti terlibat langsung. Untuk memperoleh data yang lengkap, bertujuan untuk memperoleh secara mendalam. Peran peneliti sebagai perencana, pelaksana pengumpulan dan analisis data, dan partisipan dalam pelaksanaan tindakan.

3.3.Tempat.dan.Waktu.Penelitian

- a. Lokasi Penelitian Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 10 Luwu; kelas X akan menjadi subjek penelitian ini.
- b. Waktu Penelitian Untuk tahun ajaran 2021-2022, penelitian ini berlangsung dari tanggal 17 Mei sampai dengan 7 Juni 2022, dengan dua kali pertemuan yang dilaksanakan selama dua minggu.

3.4/Sumber Data

Penelitian tindakan kelas ini mengandalkan sumber data sebagai berikut:

1. Siswa, mengumpulkan data tentang hasil penggunaan media *audio visual* untuk mempelajari teknik dasar dribbling bola basket.
2. Instruktur sebagai partner mengamati tingkat keberhasilan menggunakan metode *audio visual* untuk mempelajari dasar-dasar dribbling bola basket.

3.5 Teknik.Pengumpulan.Data

Observasi, pengujian, dan dokumentasi adalah tiga metode yang digunakan untuk mengumpulkan 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)

| 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. | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| dst | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jumlah Skor Maksimal : 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Tabel 3.1 Penilaian keterampilan pada peserta didik kelas X SMA 10 Luwu dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang sudah disediakan, dengan rentang skor antara 1 sampai 4.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

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

b. Lembar Penilaian Afektif (Sikap)

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

Tabel 3.2 Penilaian Sikap Peserta didik kelas X SMAN 10 dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket.

Keterangan:

BS. = Bekerja.Sama

JJ / = Jujur/

TJ . = Tanggung.Jawab

DS.= Disiplin.

Catatan:

Aspek sikap dinilai dengan kriteria:

100 . = .Sangat.Baik

75 . = .Baik/

50 . = .Cukup.

25 . = .Kurang.

Skor//Maksimal.=. 100 x 4 = 400

Skor Sikap.=jumlah.skor dibagi.jumlah sikap.yang dinilai.

Kode Nilai

75,01 – 100. =.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)

| 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 | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jumlah Skor Maksimal : 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Tabel 3.3 Penilaian peserta didik kelas X SMA 10 Luwu dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket.

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.

| No | Nama Peserta Didik | Aspek Yang Dinilai | | | Jumlah | Nilai Akhir | Ket. |
|-----|--------------------|--------------------|----------|------------|--------|-------------|------|
| | | Afektif | Kognitif | Psikomotor | | | |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |
| dst | | | | | | | |

Tabel 3.4 Penilaian akhir pada peserta didik kelas X SMA 10 Luwu Luwu dalam teknik dribbling dalam permainan bola basket

Keterangan:

Nilai tes psikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

e..Dokumentasi

Kegiatan atau proses kerja merekam atau merekam suatu peristiwa atau benda (suatu kegiatan) yang dianggap berharga dan penting, serta perolehan data awal bagi siswa dan wali kelas, dikenal dengan istilah dokumentasi. Tujuan dokumentasi adalah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang keadaan berupa arsip selama proses pembelajaran. Sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan langkah-langkah media *audio visual*, arsip hasil belajar yang dapat memberikan informasi tentang data dan dokumen keberhasilan siswa berupa foto-foto yang menggambarkan situasi belajar.

3.6.Instrumen.Penelitian

Instrumen.penelitian adalah.alat.yang digunakan dalam suatu penelitian, khususnya untuk pengumpulan dan pengukuran data. Arikunto..(2010:265)menyatakan (2010:265) Instrumen pengumpulan data adalah alat yang peneliti pilih untuk digunakan dalam kegiatan pengumpulan datanya agar lebih sistematis dan lebih mudah. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan sebagai metode, dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Observasi Pengamatan.

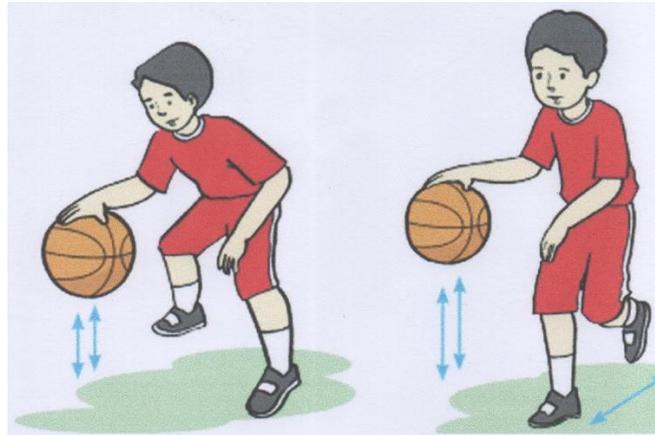
Pengamatan dilaini untuk mengetahui kegiatan peserta didik dan kegiatan pendidik serta keterlaksanaa RPP dan pelaksanaan pembelajaran selama proses belajar mengajar.



Gambar 3.2 Observasi Tempat Penelitian
Sumber : Dokumentasi pribadi peneliti

b. Tes Dribbling.

Tes ini dilakukan untuk melakukan langkah-langkah yang sudah ada di RPP dan memberikan sejumlah soal atau kuis terhadap peserta didik Teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu.



Gambar 3.3 Dribbling

Sumber : Dr. Saichudin, M.Kes (2019)

Alat-alat yang diperlukan dalam proses penelitian yaitu :

1. Bola basket
2. Laptop
3. Proyektor/Lcd
4. Peluit
5. Video
6. Lapangan bola basket

3.7 Analisis Data

Selama dan setelah tahap pengumpulan data penelitian tindakan kelas, data dianalisis. Sugiyono...(2016:244) yang menyatakan, “Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Ini mengatur data ke dalam kategori, memecah data menjadi unit, mensintesis data, mengatur data ke dalam pola, memilih nama yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang mudah dipahami orang lain dan diri sendiri.

3.8 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini antara lain:

1. Pemahaman teknik dasar *dribbling* siswa pada permainan bola basket dikatakan meningkat pada akhir siklus jika, menurut kriteria 80% siswa kelas, terjadi peningkatan jumlah siswa yang menyelesaikan siklus 1 selama proses pembelajaran.
2. Dengan kriteria ketuntasan minimal, kemampuan *dribbling* siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 (KKM 75).

BAB.IV

HASIL.DAN.PEMBAHASAN

4.1.Hasil.Penelitian

Peneliti melakukan observasi ke sekolah-sekolah yang akan diteliti sebelum memulai penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani yang lazim di sekolah. Peneliti kemudian mengumpulkan data awal dari siswa yang belajar pendidikan jasmani. mencari cara untuk menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengidentifikasi masalah dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

Prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas), yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, diikuti dalam penelitian ini. Tindakan dilaksanakan selama dua siklus, dengan dua pertemuan pada setiap akhir siklus untuk membahas hasil belajar siswa. Siswa kelas X SMAN 10 LUWU berjumlah 35 siswa yang menjadi subjek penelitian. Peneliti berperan sebagai guru sedangkan pengajar pendidikan jasmani kelas X berperan sebagai pengamat. .Dari 17 Mei hingga 7 Juni 2022, penelitian ini dilakukan.

4.1.1 Hasil Penelitian siklus I

1. Perencanaan

Selama tahap perencanaan ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk tindakan siklus pertama sedang dilakukan. Hal-hal berikut harus disiapkan:

- a) Peneliti menyiapkan video (durasi video 8 menit) pembelajaran *dribbling* sebelum melaksanakan penelitian.
- b) Menyiapkan perangkat proyektor dan laptop yang akan di gunakan dalam pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada permainan bola basket.

- c) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *dribbling* dengan menggunakan media *audio visual*.

2. Pelaksanaan

Pertemuan I

Untuk siklus I pembelajaran dilaksanakan di SMAN 10 LUWU, dan berlangsung dalam dua kali pertemuan. Pada tanggal 17 Mei 2022 dilaksanakan pertemuan pertama siklus I yang dilaksanakan. 35 siswa kelas X SMAN 10 LUWU hadir pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama pada siklus I.

Tiga kegiatan yang membentuk proses pembelajaran *audio visual* adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan pendahuluan atau pendahuluan (20 menit) Guru mempersiapkan siswa untuk pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengawalinya dengan doa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai.
- b) Kegiatan Inti (80 menit)
 1. Instruktur menjelaskan materi yang dibahas dan tujuan pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket.
 2. Video yang telah dibuat oleh guru ditampilkan kepada siswa di dalam kelas saat guru memberikan materi tentang cara menggunakan media *audio visual* untuk mengajarkan dasar-dasar *dribbling*.
 3. Setelah menonton video pembelajaran yang telah disiapkan, setiap siswa melakukan teknik dasar *dribbling* di lapangan.
 4. Setiap siswa *dribbling* di tempat, diikuti oleh siswa yang berjalan sejauh 14 meter dari garis akhir ke garis tengah lapangan.
 5. Menyaksikan siswa berlatih keterampilan *dribbling* dasar selama permainan bola basket.
 6. Dalam permainan bola basket, berikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi teknik dasar *dribbling*.

c) Kegiatan akhir (20 menit) Pada kegiatan akhir atau penutup, instruktur menutup materi yang telah dibahas pada kegiatan sebelumnya dan mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* dalam permainan bola basket. Kemudian instruktur melakukan pendinginan dan berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

Pertemuan II

Untuk siklus I pembelajaran dilaksanakan di SMA Negeri 10 Luwu dalam dua kali pertemuan. Pada hari Selasa tanggal 25 Mei 2022 materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan media *audio visual* digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. siklus I pertemuan kedua. 35 siswa kelas X SMA Negeri 10 Luwu mengikuti pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua pada siklus I.

Tiga kegiatan yang membentuk proses pembelajaran *audio visual* adalah sebagai berikut:

- a) Kegiatan pendahuluan atau pendahuluan (20 menit) Guru mempersiapkan siswa untuk pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengawalinya dengan doa. Setelah mengecek kehadiran dan peregangan siswa, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
- b) Kegiatan Inti (80 menit)
 1. Instruktur menjelaskan materi yang dibahas dan tujuan pembelajaran teknik dasar *dribbling* basket.
 2. Video yang telah dibuat oleh guru ditampilkan kepada siswa di dalam kelas saat guru memberikan materi tentang cara menggunakan media *audio visual* untuk mengajarkan dasar-dasar *dribbling*.
 3. Setelah menerima materi dan menonton video di kelas, setiap siswa melakukan teknik dasar *dribbling* di lapangan.
 4. Setiap siswa melakukan *dribbling* di tempat, kemudian lari 14 meter dari garis akhir ke garis tengah dan kembali ke garis start.
 5. Menilai nilai strategi *dribbling* fundamental pada akhir setiap siklus.

6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang teknik dasar *dribbling* dari materi permainan bola basket.

c) Kegiatan akhir (20 menit) Pada kegiatan akhir atau penutup, guru dan siswa menyelesaikan materi pembelajaran. Guru kemudian memotivasi siswa atau memperkuat teknik dasar *dribbling* basket untuk membantu mereka meningkat. Instruktur kemudian menenangkan diri dan berdoa untuk mengakhiri pelajaran

3. Pengamatan

Berdasarkan hasil tes keterikatan akhir siklus I hasil belajar siswa siklus I, nilai rata-rata 35 siswa adalah 72,62. Nilai aspek afektif siswa rata-rata 74,48 pada aspek psikomotor. Selain itu, nilai aspek kognitif siswa rata-rata 75,87. tabel dan grafik berikut menampilkan hasil belajar siswa:

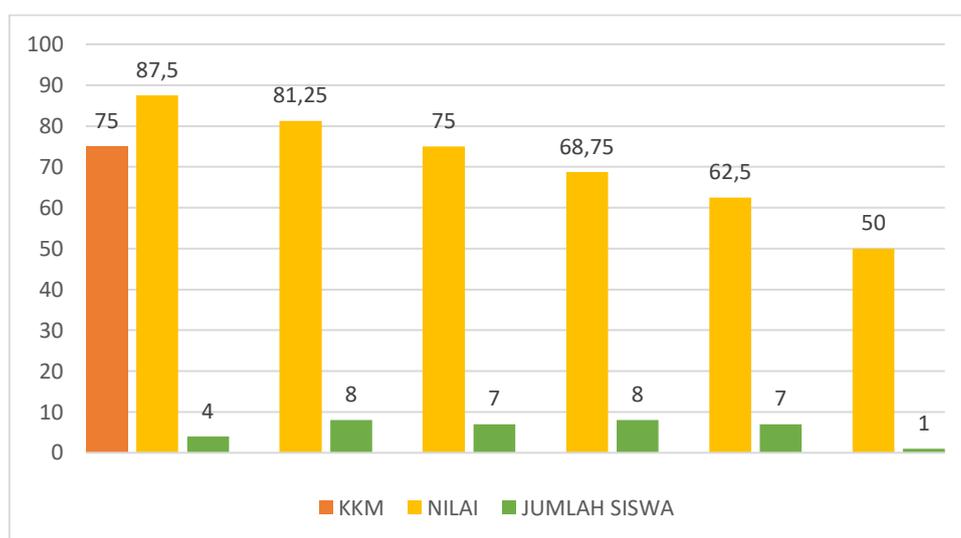
1.). Afektif

| No | Kriteria | Nilai |
|----|-----------------|-------|
| 1. | Nilai tertinggi | 87,5 |
| 2. | Nilai terendah | 50 |
| 3. | Nilai rata-rata | 73,21 |
| 4. | Tuntas. | 19 |
| 5. | Tidak.tuntas. | 16 |
| 6. | Kkm. | 75 |

Tabel.4.1 Hasil.Belajar Afektif Siklus.I.

Hasil tes siklus I skor tertinggi adalah 87,5, sedangkan skor terendah adalah 50, seperti terlihat pada tabel di atas. Hasil tes kemampuan afektif memiliki nilai rata-rata 73,21. Dari jumlah siswa 35, 19 siswa menyelesaikan tugas, dan jumlah siswa yang belum menyelesaikannya hanya 16.

HASIL BELAJAR AFEKTIF SIKLUS I



Gambar.4.1 Diagram.Hasil Afektif siklus I

Terlihat dari grafik di atas, 19 orang mendapat nilai di atas standar kkm 75 dan 16 orang mendapat nilai di bawahnya.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 0 | 0 |
| 2 | 80-90 | Baik | 12 | 34,29% |
| 3 | 76-80 | Cukup | 7 | 20 |
| 4 | <76 | Kurang | 16 | 45,71% |
| Jumlah | | | 35 | .100%. |

Tabel 4.2 Interval Nilai Afektif Siklus I

Tabel interval di atas menunjukkan bahwa 16 siswa berada pada kategori kurang atau mendapat nilai kurang dari kkm 75, 7 siswa berada pada kategori cukup, dan 12 siswa berada pada kategori baik.

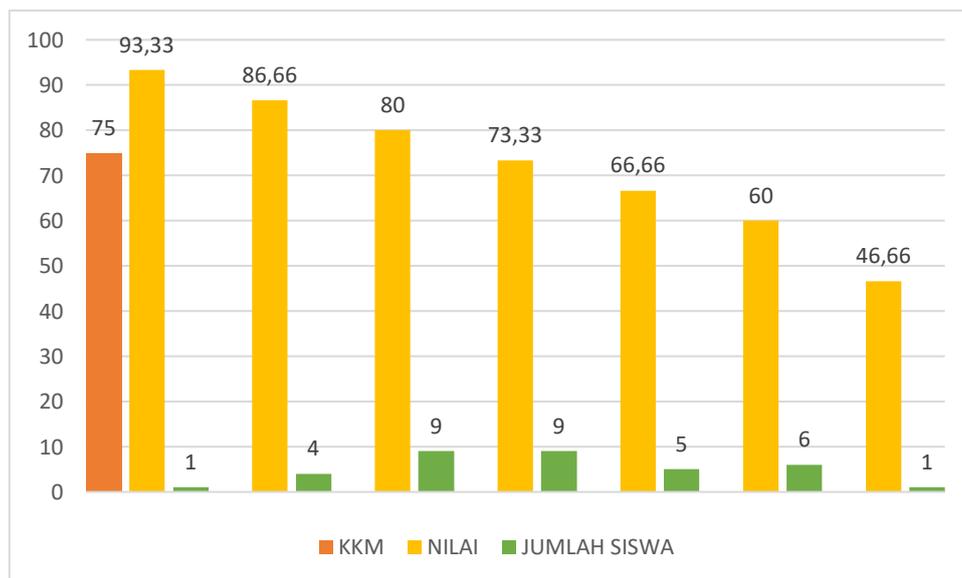
2) Kognitif

| No | Kriteria. | Nilai |
|----|------------------|-------|
| 1. | Nilai.tertinggi. | 93,33 |
| 2. | Nilai.terendah. | 60. |
| 3. | Nilai.rata-rata. | 73,14 |
| 4. | Tuntas. | 14 |
| 5. | Tidak.tuntas. | 21 |
| 6. | Kkm. | 75 |

Tabel.4.3 Hasil.Belajar Kognitif Siklus I

Hasil tes siklus I skor tertinggi adalah 93,33, sedangkan skor terendah adalah 60, seperti terlihat pada tabel di atas. Hasil tes kemampuan kognitif memiliki nilai rata-rata 73,14. Dari jumlah siswa 35, 14 siswa berhasil menyelesaikan tugas, sedangkan 21 siswa tidak.

HASIL BELAJAR KOGNITIF SIKLUS I



Gambar 4.2 Diagram Hasil Kognitif siklus I

Terlihat dari grafik di atas, 14 orang mendapat nilai di atas standar kkm 75 dan 21 orang mendapat nilai di bawahnya.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 1 | 2,85% |
| 2 | 80-90 | Baik | 13 | 37,15% |
| 3 | 75-80 | Cukup | 0 | 0% |
| 4 | <75 | Kurang | 21 | 60% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Tabel 4.4 Interval Nilai Kognitif Siklus I

Terlihat dari tabel interval di atas, terdapat 21 siswa dalam kategori kurang baik dan 13 siswa dalam kategori baik memperoleh nilai kurang dari kkm 75. dan 1 siswa berada pada kategori sangat baik.

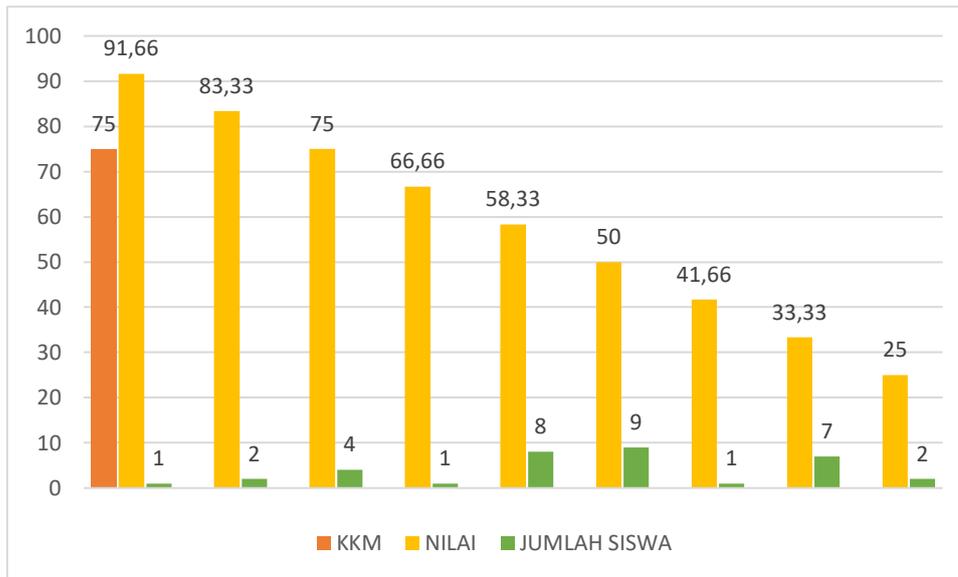
3). Psikomotor

| No | Kriteria | Nilai |
|----|-----------------|-------|
| 1 | Nilai tertinggi | 91,66 |
| 2 | Nilai terendah | 25 |
| 3 | Nilai rata-rata | 53,33 |
| 4 | Tuntas | 7 |
| 5 | Tidak tuntas | 28 |
| 6 | Kkm | 75 |

Tabel 4.5 Hasil belajar psikomotor Siklus I

Hasil tes siklus I menunjukkan nilai tertinggi adalah 91,66, sedangkan skor terendah adalah 25. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas. Hasil tes kemampuan psikomotor memiliki nilai rata-rata 53,33. Jumlah siswa sebanyak tujuh orang. yang menyelesaikan tugas, dan ada sebanyak 28 siswa yang tidak, dari total jumlah siswa.

HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SIKLUS 1



Gambar 4.3 diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus I

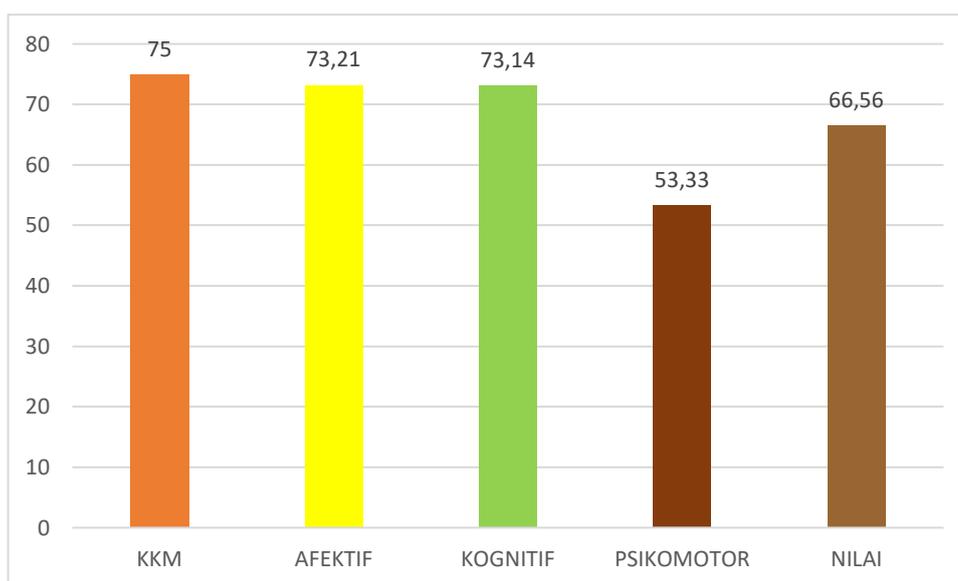
7 orang mendapat nilai di atas standar kkm 75, seperti terlihat pada grafik di atas, sedangkan 29 orang mendapat nilai di bawahnya.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 1 | 2,85% |
| 2 | 80-90 | Baik | 2 | 5,72% |
| 3 | 75-80 | Cukup | 4 | 11,43% |
| 4 | <75 | Kurang | 28 | 80% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Tabel 4.6 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

Terlihat dari tabel interval di atas, terdapat 28 siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 75 atau berada pada kategori kurang. Ada enam siswa dalam kategori cukup, dua dalam kategori baik, dan satu dalam kategori sangat baik.

NILAI KETUNTASAN DRIBBLING SIKLUS I



Gambar 4.4 Diagram Nilai Ketuntasan *Dribbling* Siklus I

| Aspek yang dinilai | | | $\text{Nilai} = \frac{P+K+A}{3}$ |
|--------------------|----------|---------|----------------------------------|
| Psikomotor | Kognitif | Afektif | |
| 53,33 | 73,14 | 73,21 | 66,56 |

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan *Dribbling* Menggunakan Media *Audio Visual* Siklus I.

Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan penjelasan data di atas, bahwa pembelajaran teknik dasar *dribbling* siswa kelas X SMAN 10 LUWU pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran di kelas siklus berikutnya.

4..Refleksi

Indikator keberhasilan atau KKM yang diantisipasi belum tercapai berdasarkan hasil tindakan siklus I. Masih terdapat kekurangan dalam cara pelaksanaan tindakan, sehingga pelaksanaan siklus I tidak berhasil:

- 1) Instruktur tidak menyelidiki keterampilan siswa saat ini.
- 2) Siswa berkeliaran di dalam dan di luar kelas dan berbicara selama guru menjelaskan materi karena kurangnya keterampilan pemrosesan.
- 3) Guru kurang memberikan percobaan yang mudah dipahami 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 lebih menggali kemampuan siswa yang sudah ada.
- 2) Guru harus mengelola siswa dengan baik sehingga tidak berbicara dan keluar masuk ruangan pada saat penjelasan materi 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.

4.1.2. Hasil. Penelitian. Siklus II

1. Perencanaan. Tindakan

Diharapkan proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan indikator keberhasilan akan meningkat pada kegiatan pembelajaran siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Pada tahap perencanaan ini, tugasnya adalah mempersiapkan hal-hal yang akan dilakukan. diperlukan untuk melakukan tindakan siklus kedua. Item berikut disediakan:

- 1) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *dribbling* 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 *dribbling*

4) Menyiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pada hari Selasa tanggal 31 Mei 2022 siklus II pertemuan pertama dilaksanakan. 35 siswa kelas X SMAN 10 LUWU mengikuti siklus kedua pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama.

Ada tiga bagian proses pembelajaran media *audio visual* untuk pendidikan jasmani:

a) Kegiatan awal atau pengenalan (20 menit):

Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, memulai pembelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan doa, mengecek kehadiran siswa, memutar video pembelajaran chest pass disertai penjelasan untuk membantu siswa memahaminya dengan lebih baik, dan kemudian menyiapkan siswa di kelas lapangan untuk melakukan peregangan dan mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

b) Kegiatan Pokok (80 menit)

1. Berdasarkan penyempurnaan RPP pada refleksi siklus I dan tujuan pembelajaran *dribbling*, guru memberikan materi pembelajaran.
2. Melalui video yang telah dijelaskan sebelumnya, instruktur menjelaskan bagaimana menerapkan pembelajaran teknik dasar *dribbling*.
3. Untuk tujuan melatih keterampilan dasar *dribbling*, siswa dibagi menjadi empat kelompok, atau baris.
4. Setelah mendengarkan penjelasan dan menonton video yang telah dijelaskan melalui media *audio visual*, setiap siswa melakukan teknik dasar *dribbling* di lapangan.
5. Dengan jarak tatap muka 4-5 meter, siswa berlatih teknik dasar *dribbling* di tempat.
6. Mengamati siswa melakukan keterampilan *dribbling* yang mendasar.
7. Teknik dasar *dribbling* dalam bola basket dinilai pada setiap siklusnya.

8. Dalam permainan bola basket, beri kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi teknik *dribbling*.

c) Kegiatan akhir (20 menit) Selama kegiatan akhir atau penutup, guru menyimpulkan pelajaran, menginspirasi siswa, atau memperkuat langkah penting dalam meneliti teknik dasar *dribbling* untuk membantu siswa meningkatkan. Instruktur kemudian berdoa untuk mengakhiri pelajaran.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II di laksanakan pada hari selasa pada tanggal 07 Juni 2022.

35 siswa kelas XI SMAN 10 LUWU mengikuti pelaksanaan pembelajaran siklus pertemuan II.

Dengan menggunakan media *audio visual*, proses pembelajaran pendidikan jasmani terdiri dari tiga kegiatan:

a. Kegiatan.Awal

Guru mempersiapkan siswa untuk pelajaran dengan menyapa mereka dan melanjutkan dengan doa. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa dan memutar video pembelajaran *dribbling* dengan penjelasan untuk memperkuat daya tangkap siswa. Terakhir, guru mempersiapkan siswa untuk melakukan peregangan di lapangan dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai.

b. Kegiatan inti (80 menit).

1. 1.Berdasarkan perbaikan RPP pada refleksi siklus I dan tujuan pembelajaran *dribbling*, guru memberikan materi pembelajaran.

2. Guru memberi penjelasan mengenai pelaksanaan dari pembelajaran teknik dasar *dribbling* melalui video yang telah di paparkan sebelumnya.

3. Siswa di bagi menjadi 4 kelompok atau 4 barisan untuk melakukan teknik dasar *dribbling*.

4. Setelah mendengarkan penjelasan dan menonton video yang telah dijelaskan melalui media *audio visual*, setiap siswa melakukan teknik dasar *dribbling* di lapangan.

5. Dengan jarak tatap muka 4-5 meter, siswa berlatih teknik dasar *dribbling* di tempat.
6. Mengamati siswa melakukan keterampilan *dribbling* yang mendasar.
7. Teknik dasar *dribbling* dalam bola basket dinilai pada setiap siklusnya.
8. Dalam permainan bola basket, beri kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi teknik *dribbling*

c. Kegiatan.Akhir (20 menit).

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan akhir atau penutup adalah guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memotivasi siswa, atau penguatan merupakan tahapan penting dalam meneliti teknik *dribbling* agar siswa dapat meningkat. Guru kemudian berdoa untuk menutup pelajaran.

3. Pengamatan

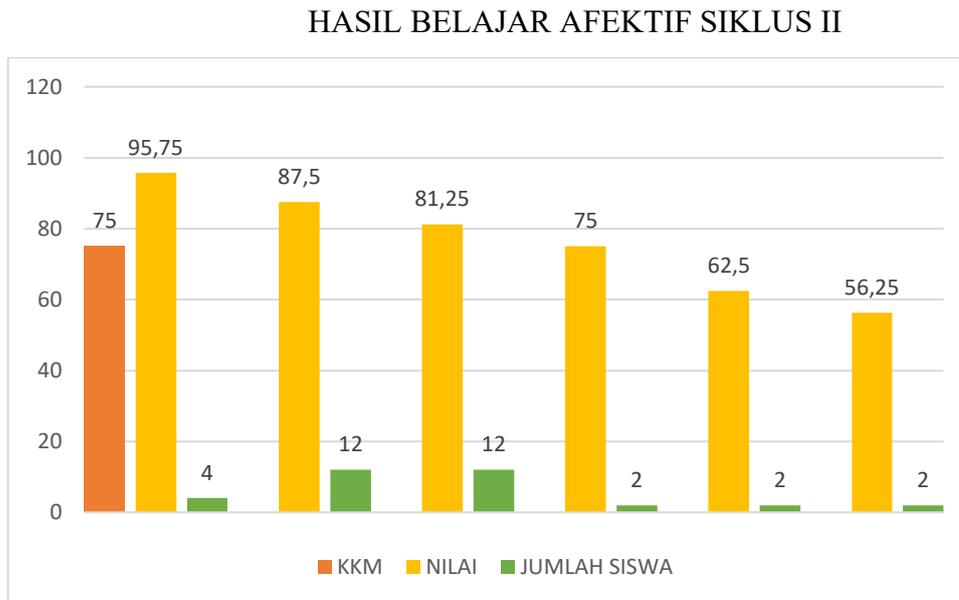
Berdasarkan nilai 36 siswa pada tes keterikatan akhir siklus II, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 79,04 pada aspek psikomotorik, 83,51 pada aspek afektif, dan 83,46 pada aspek kognitif. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

1) Afektif

| No | Kriteria | Nilai |
|----|-----------------|-------|
| 1 | Nilai tertinggi | 95,75 |
| 2 | Nilai terendah | 56,25 |
| 3 | Nilai rata-rata | 81,45 |
| 4 | Tuntas | 31 |
| 5 | Tidak tuntas | 4 |
| 6 | Kkm | 75 |

Seperti terliil **Tabel 4.8** Hasil Belajar Afektif Siklus II 25, sedangkan nilai tertinggi dari tes siklus II adalah 95,75. Hasil tes kemampuan afektif memiliki nilai rata-rata 81,45.

Ada empat siswa yang belum tuntas. kursus, sementara 31 siswa telah menyelesaikannya. hingga 35 siswa dari total jumlah siswa



Gambar.4.5 Diagram.Hasil.Afektif siklus II

Terlihat dari grafik di atas, 28 orang mendapat nilai di atas standar kkm 76 dan 8 orang mendapat nilai di bawahnya.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 4 | 11,43% |
| 2 | 80-90 | Baik | 25 | 71,43% |
| 3 | 75-80 | Cukup | 2 | 5,71% |
| 4 | <75 | Kurang | 4 | 11,43% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Tabel 4.9.Interval.Nilai.Afektif Siklus.II

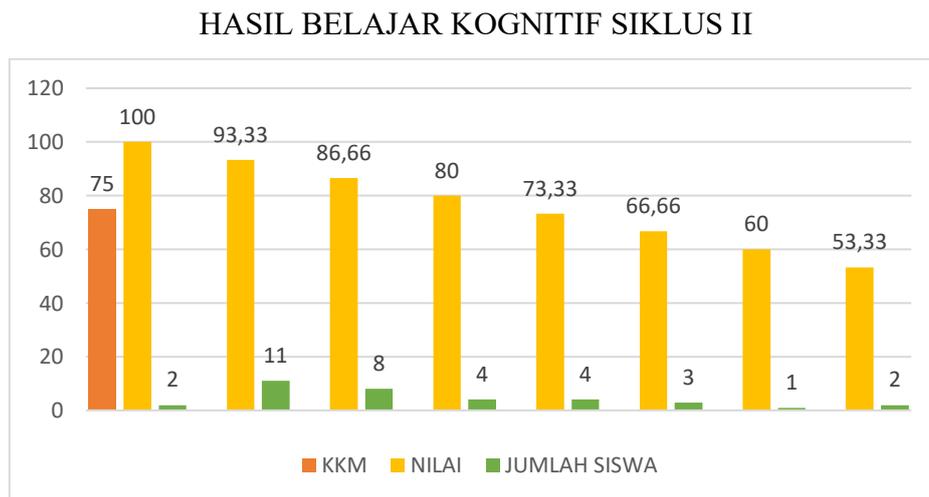
Terlihat dari tabel interval di atas, terdapat empat siswa yang mendapat nilai kurang dari kkm 75 atau berada pada kategori kurang. Ada juga dua siswa dalam kategori cukup, 25 dalam kategori baik, dan empat siswa dalam kategori sangat baik.

2) Kognitif

| No | Kriteria | Nilai |
|----|-----------------|-------|
| 1 | Nilai tertinggi | 100 |
| 2 | Nilai terendah | 53,33 |
| 3 | Nilai rata-rata | 82,85 |
| 4 | Tuntas. | 25 |
| 5 | Tidak.tuntas | 10 |
| 6 | Kkm. | 75 |

Tabel.4.10.Hasil.Belajar Kognitif SiklusII

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 53,33. Nilai rata-rata hasil tes kemampuan kognitif adalah 82,85. Dari jumlah siswa tersebut, 35 siswa sudah tuntas sebanyak 25 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Kognitif siklus II

Dari grafik di atas, terlihat bahwa yang memperoleh nilai di atas kkm 75 sebanyak 25 orang sedangkan 10 orang mendapat nilai dibawah standar kkm 75.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 13 | 37,14% |
| 2 | 80-90 | Baik | 12 | 34,28% |
| 3 | 75-80 | Cukup | 0 | 0% |
| 4 | <75 | Kurang | 10 | 28,58% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

Tabel 4.11 Interval Nilai Psikomotor Siklus II

Terlihat dari tabel interval di atas, 10 siswa termasuk dalam kategori kurang atau kurang, sedangkan 0 siswa berada pada kategori cukup, 12 siswa berada pada kategori baik, dan 13 siswa berada pada kategori sangat baik.

3). Psikomotor

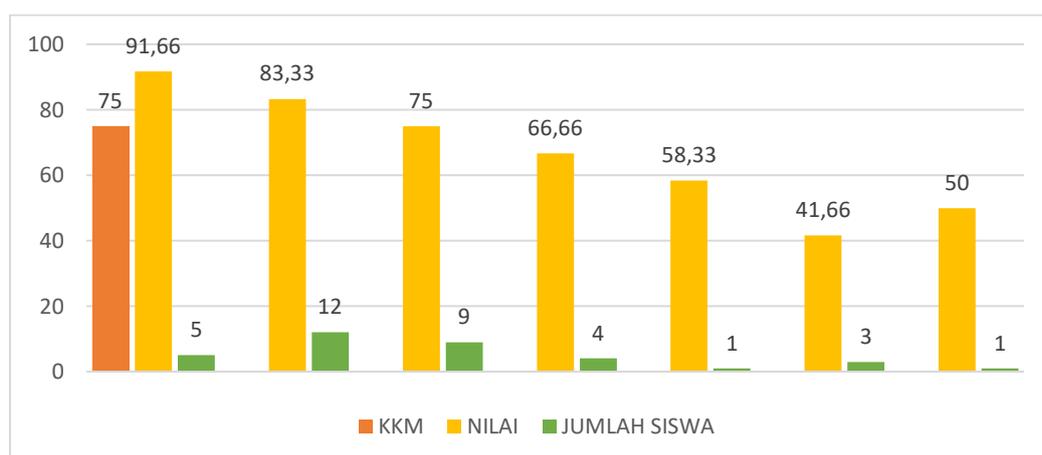
| | | |
|---|-----------------|-------|
| 1 | Nilai tertinggi | 91,66 |
| 2 | Nilai terendah | 50 |
| 3 | Nilai rata-rata | 75,23 |
| 4 | Tuntas | 26 |
| 5 | Tidak tuntas | 9 |
| 6 | Kkm | 75 |

Tabel 4.12 Hasil belajar psikomotor Siklus II

Hasil tes siklus II skor tertinggi adalah 91,66, sedangkan skor terendah adalah 50, seperti terlihat pada tabel di atas. Hasil tes kemampuan psikomotor memiliki nilai rata-rata 75,23.

Dari jumlah siswa 35,26 siswa menyelesaikan tugas, dan jumlah siswa yang belum menyelesaikannya adalah 9 siswa.

HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SIKLUS II



Gambar 4.7 diagram Hasil Belajar Psikomotor Siklus II

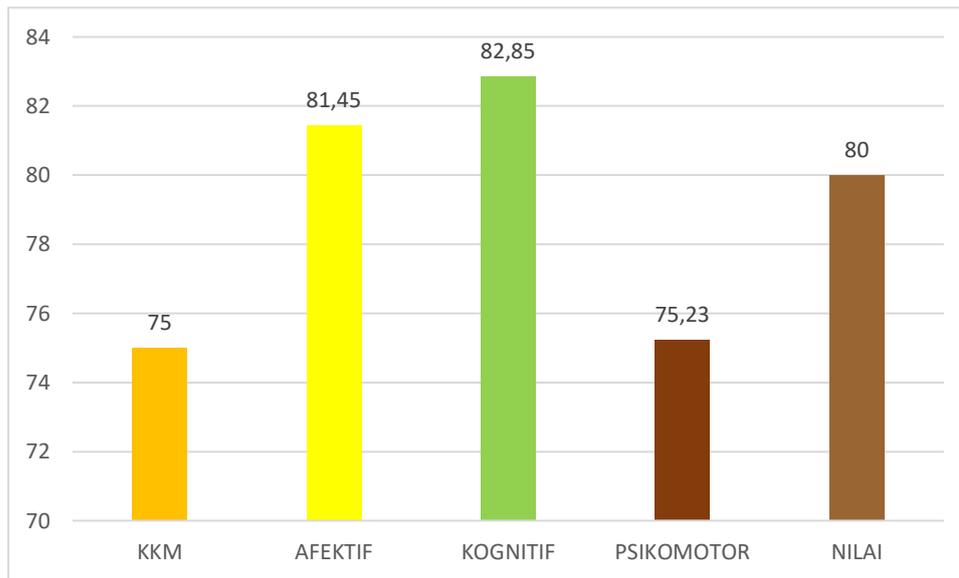
Terlihat dari grafik di atas, 26 orang mendapat nilai di atas standar KKM 75 dan 9 orang mendapat nilai di bawahnya.

| No | Interval Nilai | kategori | frekuensi | presentase |
|--------|----------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | 90-100 | Sangat Baik | 5 | 14,28% |
| 2 | 80-90 | Baik | 12 | 34,28% |
| 3 | 75-80 | Cukup | 9 | 25,72% |
| 4 | <75 | Kurang | 9 | 25,72% |
| Jumlah | | | 35 | 100%.. |

Tabel.4.13.Interval/Nilai/Psikomotor Siklus II

Tabel interval di atas menunjukkan bahwa 9 siswa berada pada kategori kurang atau mendapat nilai kurang dari 75, 9 siswa berada pada kategori cukup, 12 siswa berada pada kategori baik, dan 5 siswa berada pada kategori sangat baik.

NILAI KETUNTASAN *DRIBBLING* SIKLUS II



Gambar 4.8 Diagram Nilai Ketuntasan *Dribbling* Siklus II

| Aspek yang dinilai | | | $\text{Nilai} = \frac{P+K+A}{3}$ |
|--------------------|----------|---------|----------------------------------|
| Psikomotor | Kognitif | Afektif | |
| 75,23 | 82,85 | 81,45 | 79,84 |

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

Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan penjelasan data di atas, bahwa hasil belajar *dribbling* siswa kelas X SMAN 10 LUWU pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang peneliti antisipasi.

4. Refleksi

Selama pelaksanaan siklus II, pemahaman siswa terhadap materi *dribbling* agak meningkat. Indikator keberhasilan atau proses dan hasil KKM telah tercapai karena berada pada kualifikasi yang baik, namun masih terdapat beberapa kekurangan di beberapa aspek berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan tindakan siklus II. Dengan demikian, pembelajaran dinyatakan berhasil.

Karena indikator keberhasilan atau KKM telah ditetapkan dan tujuan pembelajaran tercapai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II mengenai proses (kegiatan guru dan siswa) serta pembelajaran hasil bagi siswa telah berhasil. Akibatnya, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

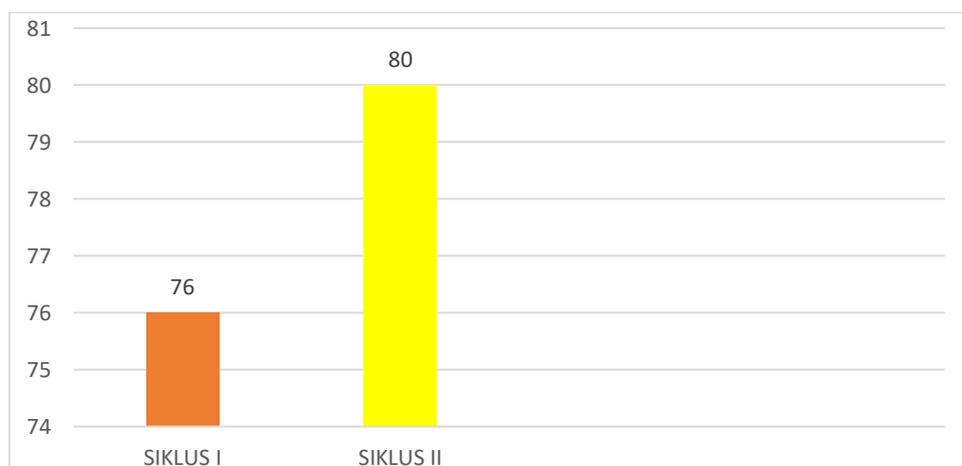
Tabel berikut menunjukkan bagaimana penggunaan media *audio visual* untuk meningkatkan pembelajaran telah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani pada pelajaran bola basket kelas X di SMAN 10 LUWU:

| No | .Pertemuan. | Aspek yang dinilai | | | Nilai= $\frac{P+K+A}{3}$ |
|----|-------------|--------------------|----------|---------|--------------------------|
| | | Psikomotor | Kognitif | Afektif | |
| 1 | Siklus I | 53,33 | 73,14 | 73,21 | 66,56 |
| 2 | Siklus II | 75,23 | 82,85 | 81,45 | 80 |

Tabel 4.15 Tabel Aspek Penilaian Siswa

Hasil penelitian *dribbling* kelas X SMAN 10 LUWU dengan menggunakan media *audio visual* untuk meningkatkan hasil belajar dapat di lihat pada diagram berikut:

KETUNTASAN



GAMBAR.4.9.Diagram.Ketuntasan.Hasil.Belajar.Siswa

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola basket yang menggunakan media audiovisual untuk meningkatkan dribbling siswa meningkatkan hasil belajar penjas pada siklus I dengan tingkat keberhasilan 67%, dan pada siklus II dengan indikator keberhasilan sebesar 80%, dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II yang sudah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 75.

4.2 Pembahasan

Setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media *audio visual* pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi afektif, kognitif, maupun psikomotor. Didalam penelitian yang dilakukan oleh Rachman (2020) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media *audio visual* dapat mempengaruhi kemajuan belajar siswa terhadap hasil dribble, hal ini terbukti dari hasil tes dribble yang menunjukkan peningkatan 13% dari Siklus I ke Siklus II. Hasil belajar siswa juga meningkat karena adanya kerjasama peneliti dengan guru kelas.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Dikarenakan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan kelas, beberapa pertemuan tidak maksimal; Namun, hal ini segera diperbaiki melalui refleksi oleh peneliti dan guru kelas untuk mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB.V

KESIMPULAN DAN.SARAN

5.1.Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *audio visual* untuk pembelajaran mata pelajaran penjasorkes bola basket dengan materi dribbling di kelas X SMAN 10 LUWU dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan data setiap siklus dan pembahasan hasil penelitian. tingkat keberhasilan 67%, penelitian siklus I mengungkapkan bahwa indikator keberhasilan belum terpenuhi. Dengan persentase 80%, hasil penelitian siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan. Kesimpulan penelitian adalah menggunakan audio strategi pembelajaran visual pada kelas penjasorkes SMA 10 LUWU meningkatkan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II.

5.2 Implikasi

Karena telah terbukti bahwa media pembelajaran *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani di SMAN 10 LUWU, maka penelitian ini menyarankan agar dunia pendidikan memanfaatkan media pembelajaran *audio visual*. menguasai strategi pengajaran yang efektif selain mempraktikkan pembelajaran ini melalui penggunaan media *audio visual*.

5.3 Keterbatasan

Ada beberapa keterbatasan yang bisa 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.

5.4 Saran

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

- 1) Saat mengajar, guru harus menggunakan perangkat pembelajaran yang lebih luas, terutama ketika berhadapan dengan konten yang menurut siswa kurang menarik.
- 2) Agar guru dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan membuat mereka merasa lebih nyaman mengungkapkan pendapatnya di depan umum.
- 3) Agar peneliti selanjutnya dapat lebih baik lagi dalam memodifikasi media *audio visual* menjadi bentuk yang lebih menarik minat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M. F., Priambodo, A., & Jannah, M. (2019). Pengaruh Latihan Imagery Dan Tingkat Konsentrasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Lay Up Shoot Bola Basket Sman 1 Menganti Gresik. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i2.445>
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017, 1. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Anang Idris, M. (2019). Pengaruh Latihan Ballhandling Height Frekuensi dan Barrier Training Terhadap Kemampuan Dribbling Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 2(2), 16–18.
- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. [https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2\(1\), 55–61](https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61).
- Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18. <https://core.ac.uk/download/pdf/327097093.pdf>
- Kusuma, I. D. M. A. W. (2018). Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 73. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/11940>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mahardika, W., & Supriyoko, A. (2019). , Agus Supriyoko 2. *Perbedaan Pengaruh Antara Metode Latihan Secara Terus Menerus Dan Diselingi Istirahat Terhadap Hasil Free Throw Bola Basket Pada Mahasiswa Putra Pko Fkip Utp Surakarta*, 19(4), 1–11.
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 79–84. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1238>
- Mohaimin, A., & Kishore, Y. (2014). Construction of dribbling control ability test for basketball. ~ 14 ~ *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 1(2), 14–16. www.kheljournal.com
- Permana, putra sudeni suheri, Akhmad & M, rizal rony. (2021). Jurnal master penjas & olahraga. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(April), 127–136. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JKO>
- Puryanto, & Helmidani, N. (2019). Vol. 1 No.4 Edisi 2 Juli 2019

<http://jurnal.ensiklopediaku.org> Ensiklopedia of Journal. *Jurnal EMBA*, 1(4), 153–157.

- Putri, N. E., Nirwana, H., & Syahniar, S. (2019). Hubungan kondisi lingkungan keluarga dengan hasil belajar siswa sekolah menengah atas. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 3(2), 98. <https://doi.org/10.29210/02268jpgi0005>
- Riyanto, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Drible Bola Basket. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPEs)*, 2(01), 59–67. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v2i01.2069>
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Kompetensi*, 12(2), 116–121. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>
- Suryadi Yusuf, R. J. (2017). Model Latihan Dribble Bolabasket Untuk Pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 30. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8176>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

