



Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket

The application of audio-visual media in improving dribble learning outcomes for basketball

¹Faizan Ramadhan, ^{*2}Mimi Yulianti, ³Raffly Henjilito

¹ Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau, Bengkalis, Indonesia

^{*2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 07 June 2020; Accepted 09 August 2020; Published 10 August 2020



ABSTRAK	ABSTRACT
<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik menggiring bolabasket melalui metode media audio visual pada permainan bolabasket kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau. Jenis penelitian ini adalah PTK, populasi dalam penelitian berjumlah 28 siswa. Kemudian sampel yang diambil adalah total sampling, yaitu seluruh populasi sebanyak 28 siswa dijadikan sampel. Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus I terdapat 9 siswa yang mencapai nilai KKM (32%), dan 19 siswa yang belum mencapai nilai KKM (68%). Ketuntasan klasikal tercapai saat mencapai 80%, pada siklus II sebanyak 25 siswa telah mencapai nilai ketuntasan 89%. Dan sebanyak 3 siswa yang belum mencapai nilai 11%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan hasil belajar menggiring bolabasket melalui media audio visual pada olahraga bolabasket siswa kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.</p>	<p>The purpose of this study is to improve the learning outcomes of basketball <i>dribble</i> techniques through the method of audio visual media in basketball games class IX IPS 5 SMAN 3 Mandau. This type of research is PTK, the population in the study amounted to 28 students. then the sample taken is total sampling, which is the entire population of 28 students used as samples. Based on the results of data processing in the first cycle there were 9 students who achieved the KKM value (32%), and 19 students who had not yet achieved the KKM value (68%). Classical completeness is achieved when it reaches 80%, in cycle II as many as 25 students have achieved completeness value of 89%. And as many as 3 students who have not yet reached the grade of 11%. Thus it can be concluded that there is a very significant increase in basketball <i>dribble</i> learning outcomes through audio-visual media in the sport of basketball class IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Bengkalis Regency.</p>
<p>Kata Kunci: Media; Audio Visual; Hasil Belajar; Bolabasket</p>	<p>Keywords: Media; Audio Visual; Learning Outcomes; Basketball</p>
<p>*Corresponding Author Email: mimiyulianti@edu.uir.ac.id</p>	<p>Copyright © 2020 Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education</p>

[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122)

How To Cite: Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 50-59. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5122).



PENDAHULUAN

Olahraga mempunyai arti yang penting dalam usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Olahraga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena kehidupan manusia terdiri dari dua aspek, yaitu aspek jasmani dan rohani yang tidak dapat pisahkan. Jika kedua aspek tersebut berkembang dan tumbuh secara beselaras maka akan timbul kehidupan yang harmonis dalam pertumbuhannya. Olahraga memiliki tujuan untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran serta dapat menanamkan nilai

moral dan akhlak mulia, sportivitas, dan sebagainya. Di dalam pendidikan jasmani, terdapat cabang olahraga bolabasket yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Bolabaseket adalah permainan bola besar yang sangat menarik minat untuk ditonton dengan kraterisktik tertentu. Usaha memasukan bola ke dalam keranjang pihak lawan dan mencengah regu lawan untuk memasukan bola ke dalam keranjang sendiri adalah orientasi dan setiap tindakan dalam permainan bola basket. Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Banyak yang diperoleh dengan bermain bolabasket di antaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani dan manfaatnya bagi rohani dan kejiwaan, kepribadian, dan karakter akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntunan masyarakat. Olahraga bolabasket berguna dalam pemiliharaan kesegaran jasmani dan juga berperan dalam pembentukan kerja siswa. Sebagaimana seperti cabang-cabang olahraga yang lain, bolabasket juga dapat digunakan untuk pembinaan sportifitas dan pengembangan sifat-sifat positif lainnya.

Menurut [Candra dan Wahyudi \(2020\)](#) bolabasket adalah permainan tim, namun penguasaan teknik individual sangatlah penting sebelum bermain di dalam tim. Maka dalam permainan bolabasket terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bolabasket agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar tersebut yaitu: (1) *passing*, (2) *dribble*, (3) *shooting*, (4) *pivot* atau cara berputar, (5) *rebound*. Dari kelima teknik dasar tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang teknik *dribble* yang baik dan dan benar. *Dribble* adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan induvidual dan tim. Sama seperti halnya *passing*, *dribble* juga salah satu cara membawa bola agar tetap bisa menguasai bola sambil bergerak dan bola harus dipantulkan di lantai. *Dribble* merupakan teknik dasar yang awal diajarkan buat pemain pemula dalam mempertahankan bola yang dikuasai. Gerakan teknik *dribble* melibatkan beberapa gerakan dari anggota badan yaitu: kontrol pada jari-jari, kepala tegak, mempertahankan tubuh yang rendah, melindungi bola, dan melatih kedua tangan agar sama-sama dapat menggiring bola dengan baik.

Pada hakikatnya *dribble* merupakan teknik pokok yang dikuasai dalam bermain bolabasket, tetapi *dribble* mempuyai keunggulan tersendiri dalam permainan bolabasket yaitu untuk memudahkan serangan fast break (serangan balik), lebih cepat menuju kegawang ring lawan, untuk menerobos perthanan lawan. *Dribble* bervariasi baik arah dan kecepatannya, selanjutnya memasukan bola ke dalam keranjang atau ring lawan bisa dikatakan hal yang menarik dalam permainan bola basket. Menurut Khoeron dalam [\(Perdima, 2017\)](#) mengatakan bahwa *dribbling* adalah sebuah pergerakan menggiring bola untuk menghindari lawan sampai mencetak poin. Teknik ini dilakukan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan ritme tertentu. *Dribble* juga dilakukan dengan cara memposisikan bola dengan badan. Dapat disimpulkan dari kutipan di atas *dribble* adalah membawa bola dari segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari.

Dribble merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam permaian olahraga bolabasket. Menurut [Oliver \(2009\)](#) *dribble* adalah salah satu teknik dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain. Menurut Kosasih dalam [Foekh dan Tausikal \(2014\)](#) Mengatakan *dribble* adalah sautu teknik fudemental yang dilakukan dengan kekuatan dari siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari dan sedikit bantuan dari bahu. Sedangkan [Wissel \(2000\)](#) menyatakan *dribble* adalah salah satu cara membawa bola agar tetap menguasai sambil bergerak, dan harus memantulkannya di lantai. Dari teori

di atas dapat disimpulkan *dribble* sama hal dengan menjaga agar supaya tidak mudah direbut begitu saja maka pemain harus lebih aktif bergerak ke segala arah dalam mencari ruang untuk mendapatkan poin.

Liberman dalam Daharis dan Ramadhani (2018) Mengatakan kemampuan anda untuk menggiring bola dapat berdampak besar pada kemampuan tim anda untuk melakukan pelanggaran. Daharis dan Ramadhani (2018) menambahkan *dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dan tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola. Dapat disimpulkan dari teori di atas bahwasanya *dribble* merupakan pengalihan dalam mengecoh lawan sehingga seorang pemain dapat mencari ruang gerak untuk melakukan tembakan dalam mencetak poin.

Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan *dirbble* dari siswa kelas XI IPS⁵ SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis masih rendah, banyak di antara mereka yang belum mampu melakukan *dribble* dengan sempurna. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan di antaranya: (1) menundukan kepalanya saat mendribble bola, (2) bola mudah untuk diambil atau direbut, (3) mendribbel bola terlalu tinggi, (4) cara menggiring bola hanya asal-asalan menggiring, (5) terlalu cepat memantulkan bola, (6) sulit mengontrol bola, (7) memukul bola terlalu kuat.

Banyaknya kesalahan yang terjadi mengakibatkan tidak tercapainya KKM bolabasket yang telah ditetapkan yaitu 62, belum adanya pemberian metode audio visual di dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian tampak bahwa tingkat kegagalan *dribble* dari siswa kelas XI IPS⁵ SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis masih cukup besar. Oleh karena itu, perlu kiranya dipilih pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang termasuk dalam permainan bolabasket yang masih dalam taraf belajar. Jadi guru harus lebih jeli lagi dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Dalam hal ini, penggunaan media sangat penting bagi peserta didik termotivasi dan mudah untuk mengingat apa yang telah mereka lihat serta mengaplikasikannya dalam kegiatan proses pembelajaran serta bersamangat dalam melakukan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Menurut Arsyad (2013); Putra dan Tausikal, (2017) media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Rusman dalam Nurwahyuni dan Indahwati (2015) media adalah suatu alat bantu atau perantara yang dapat mewakili sesuatu yang akan disampaikan sehingga pesan tersebut akan menjadi lebih mudah diterima, dengan media hal yang akan disampaikan dapat disederhanakan dan diolah secara sederhana. Menurut Sadiman dalam Wahyuningsih & Susanti (2012) mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang siswa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Hamalik dalam Satin (2014) media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dapat disimpulkan menurut kutipan di atas bahwa media merupakan suatu alat yang membantu tugas manusia sebagai pengantar pesan atau informasi kepada banyak orang dan media juga berperan penting dalam perkembangan zaman modern saat ini.

Menurut AECT (*Association of Education and Comunication*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pegantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming dalam Arsyad (2013) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama, dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Selanjutnya media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik suara dan gambar (Fikriyah, 2015). Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Menggunakan alat-alat yang ada dengan menunjukkan gambar atau video yang mempunyai efek suara yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Asmara (2015) mengatakan media audio visual adalah rangkain gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam pita video (*video tape*), rangkain gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video player*.

Dalam penelitian Cendra, Gazali, dan Dermawan (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran audio visual memberikan efektivitas yang signifikan terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis mahasiswa Penjaskesrek Universitas Islam Riau. Begitu juga dalam penelitian Eka & Sudarso (2015) penggunaan media audio visual dapat diterapkan dalam membantu mengembangkan khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu, dengan menggunakan media audio visual atau disebut juga dengan media video terdapat dua unsur pesan yang dapat disampaikan sekaligus yaitu audio dan visual. Senada dengan itu Candra dan Henjilito (2018) menyatakan dengan adanya latihan *imagery* tersebut pemain tim bola voli lebih merasakan ketenangan di dalam melakukan gerakan *smash* dan lebih berhati-hati dalam *smash* yang baik serta juga meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik menggiring bolabasket melalui media audio visual pada permainan bolabasket kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau, sehingga peneliti merasa pentingnya media audio visual ini diberikan dalam pembelajaran olahraga khususnya bola basket. Dengan adanya penerapan media audio visual ini diharapkan bisa membuat semangat siswa dalam belajar menggiring bola basket. Hasil penelitian ini nantinya juga diharapkan dapat dipakai oleh guru penjas ketika mengalami permasalahan yang sama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribble* bolabasket melalui media audio visual. Sehingga mencapai nilai KKM 62 yang telah ditetapkan, dengan menggunakan dua siklus dalam penelitian ini. Menurut Arikunto (2011) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, berkerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian sebagai bentuk infestigasi yang bersifat reflektif, partisipasif, kalaboratif dan spiral.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa model siklus. Menurut Arikunto (2011) mengemukakan model yang disarankan atau konsep pokok bahwa penelitian ini terdiri dari empat pokok yang menunjukkan langkah yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), (4) Refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS⁵ SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 35 orang siswa (15 Putera dan 18 Puteri).

Adapun penelitian ini menggunakan teknik model siklus I, siklus II, observasi, dokumentasi, RPP dan rubrik penilaian. Analisis data yang dilakukannya itu untuk mengolah, meneliti, melaporkan dan membandingkan hasil penelitian masing masing siklus terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah melalui media audio visual dalam *dribble* permainan bolabasket. Data berupa tes diklarifikasikan sebagai data kuantitatif, data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan nilai proses antar siklus, yang dianalisis adalah nilai proses pembelajaran yang telah melalui media audio visual sebanyak dua siklus data yang dibandingkan hasilnya dapat mencapai batas ketercapaian atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 1: Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Dribbling* Bola Basket

No	Tahap	Aspek Penilaian	Skor		
			1	2	3
1	Persiapan	Berdiri dengan sikap melangkah			
		Badan agak condong ke depan			
		Berat badan tertumpu pada kaki belakang			
2	Gerakan	Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.			
		Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang.			
		Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas ke depan.			
3	Akhir Gerakan	Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali			
Jumlah			21		

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

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkat hasil belajar *dribble* bolabasket melalui media audio visual kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau sehingga diperoleh hasil pengolahan data yaitu sebagai berikut:

1. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bolabasket Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau Pada Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran *dribble* bolabasket pada siswa kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus I, diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 90, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 43. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I di dapat kelas interval antara 43 – 50 dengan 7 siswa atau dengan nilai persentase 25%, nilai interval antara 51 – 58 dengan 12 siswa atau dengan nilai persentase 43%, nilai interval 59 – 66 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 15%, nilai interval 67 – 74 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 7%, nilai interval 75 – 82 dengan 2

siswa atau dengan nilai persentase 7%, nilai interval 83 – 90 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 3%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I *Dribble* Bolabasket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	90 - 83	1	3%
2	82 - 75	2	7%
3	74 - 67	2	7%
4	66 - 59	4	14%
5	58 - 51	12	42%
6	50 - 43	7	25%
Jumlah		28	100%

2. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bolabasket Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau Pada Siklus II

Setelah dilakukan pembelajaran *dribble* bolabasket pada siswa kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus II, diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 86, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 57. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II di dapat kelas interval antara 57 - 62 dengan 6 siswa atau dengan nilai persentase 31.57%, nilai interval antara 63 - 68 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 11%, nilai interval 69 – 74 dengan 8 siswa atau dengan nilai persentase 42.10%, nilai interval 75 – 80 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 11%, nilai interval 81 – 86 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 5%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus II *Dribble* Bolabasket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	86 - 81	1	5%
2	80 - 75	2	11%
3	74 - 69	8	42%
4	68 - 63	2	11%
5	62 - 57	6	31%
Jumlah		19	100%

3. Analisis Gerakan *Dribble* Bolabasket Kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau Pada Siklus I

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bolabasket melalui metode media audio visual siswa kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus I dari 28 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 32%, sedangkan 19 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 68%. Indikator penelitian yaitu; 1. **Tahap Persiapan:** a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (15) siswa, dan skor 1 didapat oleh (11) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat (19) siswa, dan skor 1 didapat oleh (7) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapt oleh (4) siswa, skor 2 didapat (15) siswa, dan skor 1 didapat oleh (9) siswa. 2. **Tahap Gerakan:** a). Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2

didapat oleh (15) siswa dan skor 1 didapat oleh (11) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa dan skor 1 didapat oleh (8) siswa. c). Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (0) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa dan skor 1 didapat oleh (8) siswa. 3. **Tahap Akhir Gerakan:** a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa dan skor 1 didapat oleh (10) siswa. Berdasarkan analisis data pada siklus I, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bolabasket Pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
	9	32%	Tuntas
Siklus I	19	68%	Tidak Tuntas

4. Analisis Gerakan *Dribble* Bolabasket Kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau Pada Siklus II

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bolabasket melalui metode media audio visual siswa kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus II dari 19 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 16 orang dengan persentase 84%, sedangkan 3 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 16%. Indikator penelitian yaitu; 1. **Tahap Persiapan:** a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa, dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat (17) siswa dan skor 1 didapat oleh (0) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapat oleh (4) siswa, skor 2 didapat (13) siswa dan skor 1 didapat oleh (2) siswa. 2. **Tahap Gerakan:** a). Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (16) siswa dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. c). Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (3) siswa, skor 2 didapat oleh (14) siswa dan skor 1 didapat oleh (3) siswa. 3. **Tahap Akhir Gerakan:** a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. Berdasarkan analisis data pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bolabasket Pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 3 Mandau

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
	16	84%	Tuntas
Siklus II	3	16%	Tidak Tuntas

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dari peneliti sendiri, data pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 19 orang siswa, hal tersebut disebabkan oleh adanya beberapa faktor yang menjadi kendala belum tuntasnya (1) sebagian dari anak-anak tersebut masih kaku dalam melakukan *dribble* hal tersebut disampaikan dari mereka karena telah lama tidak pernah melakukan permainan olahraga basket, (2) penyampaian materi masih tidak mereka pahami dan belum menguasai bagaimana melakukan gerakan *dribble* yang benar, dengan persentase 68%,

sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 9 orang siswa dengan persentase 32%, karena sebagian dari mereka ada yang menjadi pemain ekstrakurikuler bolabasket untuk sekolah sehingga membuat jam terbang bermain sudah berpengalaman, ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa dan siswi. Sementara pada penelitian siklus I masih adanya siswa yang belum mampu melakukan teknik *dribble* bolabasket dengan baik dan benar, dan belum mendapatkan nilai KKM 62 maka kelas tersebut dinyatakan belum tuntas dengan persentase 62%, selanjutnya dilakukan pada minggu berikutnya masuk ke pada siklus II yang berfokus kepada siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dari hasil penelitian pada siklus II terdapat hasil yang sangat signifikan hal tersebut karena guru lebih memfokuskan pada gerakan yang dicontohkan dengan benar serta video pembelajaran *dribble* bolabasket yang lebih menarik membuat mereka menjadi paham gerakan *dribble*, oleh sebab itu siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang siswa dari 19 siswa yang awalnya belum tuntas di siklus I, dengan persentase 84%, sementara siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 16%. Maka bisa ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode audio visual terdapat hasil yang sangat memuaskan, sehingga mencapai ketuntasan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa melakukan teknik *dribble* bolabasket menggunakan audio visual, maka kelas tersebut dinyatakan tuntas dalam melakukan teknik *dribble* bola basket.

Menurut [Pembayun dan Rachman \(2016\)](#) untuk meningkatkan kemampuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket salah satunya adalah menggunakan media audio visual dan didapatkan adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar *dribble* bola basket yang signifikan. Penerapan pembelajaran olahraga bolabasket menggunakan metode audio visual dapat memberikan kontribusi yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* bolabasket pada siswa kelas VII 2 SMPN 5 Lima Puluh Kabupaten Batu Bara ([Simbolon, 2016](#)). Maka dari itu dengan menerapkan media audio visual pada pembelajaran olahraga bolabasket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pertanyaan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapatnya peningkatan keterampilan *dribble* bolabasket melalui metode media audio visual pada pembelajaran bolabasket Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat diterapkan pada cabang olahraga lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156–178.
- Candra, A., & Henjilito, R. (2018). Pengaruh Latihan Pukulan Menggunakan Imagery Terhadap Hasil Smash Permainan Bolavoli. *Journal Sport Area*, 3(2), 102–110.

- Candra, O., & Wahyudi. (2020). Motivasi Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP Negeri 9 Pekanbaru. *Journal Of Sport Education*, 2(2), 70–78.
- Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, M. R. (2019). The effectiveness of audio visual learning media towards badminton basic technical skills. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 55-69.
- Daharis, & Ramadhani, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket Melalui Metode Latihan Variasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 77-85.
- Eka, H., & Sudarso. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng (Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 140-146.
- Fikriyah. (2015). Media Berbasis Proyek Disertai Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA N 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2), 181–184.
- Foekh, & Tausikal. (2014). Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket (Studi Pada SMAK Santo Albertus Malang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 181–184.
- Nurwahyuni, & Indahwati. (2015). Penerapan Media AudioVisual Dalam Gerak Senam Lantai Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3), 843–848.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Pembayun, & Rachman. (2016). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil *Dribble* Bola Basket (Studi Penelitian Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Ngunut). *Jurnal Pendidikan dan Olahraga Kesehatan*, 4(2), 277–282.
- Perdima, F. E. (2017). Kontribusi Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling Bolabasket Atlet SMA Negeri 1 Lebong Utara. *Journal Sport Area*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Putra, & Tausikal. (2017). Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2), 266-271.
- Satin, U. (2014). Media Pendidikan, Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 1(1), 131-144.
- Simbolon, S. N. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 5 Lima Puluh Kabupaten Batubara Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 1(3), 277–318.

Wahyuningsih, & Susanti. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Sebagai Bahan Penagamatan Berbasi Animasi Pada Jurnal Penyusuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 1-6.

Wissel, H. (2000). *Bola Basket*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.