

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil *Shooting* Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya

**Yudha Kurniawan ^{1)*}, Subandowo ²⁾, Ujang Rohman ³⁾,
^{1), 2), dan 3)} Program Studi Pendidikan Jasmani, Program Pascasarjana,
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
E-mail : ¹⁾ yudhamanesa99@gmail.com, ²⁾ subandowo@gmail.com,
³⁾ ujang_roh64@unipasby.ac.id**

ABSTRAK

Pembelajaran PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial). Apabila anak aktif melakukan pendidikan jasmani, misalnya anak bermain kejar-mengejar, maka pada kegiatan yang tidak mereka sadari akan menjadi penyebab terjadinya perubahan-perubahan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dan lancar, maka guru pendidikan jasmani harus betul-betul mengetahui interaksi edukatif. Penelitian ini menggunakan *desaign* penelitian *postest control group*. Pada hasil yang telah didapat yakni dari hasil shooting yang menggunakan audiovisualbisa memasukkan bola tertinggi 7 dari 10 bola dan hasil yang telah didapat yakni dari hasil shooting yang menggunakan ceramah bisa memasukkan bola tertinggi 5 dari 10 bola di total untuk mendapatkan jumlah distribusi dari hasil tertinggi, maka akan diketahui bagaimana peningkatan hasil *shooting* siswa yang tehnik pembelajarannya melalui aiudio visual atau tanpa audivisual. Yang dimana siswa diberi treatment selama 4 kali pertemuan sesuai dengan jam pertemuan mata pelajaran PJOK. Pada hasil *shooting* pada kelompok perlakuan yang sangat jauh berbeda. Kesimpulannya adalah penggunaan media Audio Visual sangat berpengaruh dengan kemajuan hasil shooting siswa pada mata pelajaran PJOK.

Kata kunci : audiovisual; shooting; bola basket

ABSTRACT

PJOK learning is a medium to encourage physical growth, psychological development, motor skills, knowledge and reasoning, appreciation of values (attitude-mental-emotional-sportivity-spiritual-social). activities that they are not aware of will be the cause of changes. To achieve physical education learning objectives well and smoothly, physical education teachers must really know educational interactions. This study uses a posttest control group research design. In the results that have been obtained, namely from shooting results that use audiovisual can enter the highest ball 7 out of 10 balls and the results that have been obtained, namely from shooting results using lectures can enter the highest ball 5 out of 10 balls in total to get the total distribution of the highest results, then it will be known how to improve the shooting results of students whose learning techniques are through audiovisual or without audiovisual. Which is where students are given treatment for 4 meetings according to the meeting hours of the PJOK subject. The results of shooting in the treatment group were very much different. The conclusion is that the use of Audio Visual media is very influential with the progress of students' shooting results in PJOK subjects.

Keywords : audiovisual; shooting; basketball

PENDAHULUAN

Teknik *shooting* dalam bermain basket ialah teknik menembak bola basket ke ring basket untuk mendapatkan poin (Podmenik et al., 2017; Ahmadi, 2007). *Shooting* bola basket dapat menggunakan satu tangan ataupun dua tangan. Untuk dapat melakukan *shooting* yang baik kalian perlu melakukan latihan yang rutin dan melakukan langkah demi langkah dengan baik dan benar. Adapun teknik *shooting* bola basket itu bermacam-macam jenisnya mulai dari *one handed set shoot*, *two handed set shoot*, *lay up shoot*, *hook shoot*, *free throw*, *jump shoot*, *three poin shoot* dan *runner* yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring atau keranjang milik tim lawan dengan tujuan mendapatkan poin (Okubo & Hubbard, 2016). Usaha menembakkan bola basket ini menjadi upaya yang sangat penting demi memperoleh kemenangan dalam permainan. Ketika melakukan *shooting* ada beberapa teknik yang perlu dipahami (Nurdin, 2016; Candra, 2014). *Shooting* tidak hanya sekadar upaya memasukkan bola, tetapi juga memiliki teknik tertentu yang harus dikuasai oleh pemain basket. Sebab jika terjadi kesalahan atau pelanggaran ketika *shooting*, maka akan terjadi foul. Dan justru membuat tim lawan yang diuntungkan. Teknik *shooting* dapat dilakukan dengan menggunakan dua tangan ataupun satu tangan. Agar upaya memasukkan bola ke dalam ring berjalan lancar, maka pemain juga memerlukan latihan yang cukup banyak dan rutin sekaligus menguasai teknik-tekniknya untuk hasil yang maksimal (Nakano, 2018; Minnie et al., 2017; William et al., 2016). Sebab itu model pembelajaran menggunakan media *audiovisual* ini diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran *Shooting*

bola basket. Banyak orang awam yang berfikir bahwa melakukan *Shooting* itu susah, padahal dalam kenyataannya melakukan *shooting* itu sangat mudah setelah dilakukan pembedahan pembelajaran *shooting*. Pembedahan pembelajaran ini yang dimaksud adalah dengan belajar dari fase posisi badan, fase posisi telapak tangan, fase memantulkan bola, dan fase menerima bola yang semua akan dikupas dalam *video* pembelajaran *basic shooting*. Meskipun dalam kenyataannya nanti dalam pembelajaran pendidikan jasmani *video basic shooting* ini berada di dalam ruangan sejenak untuk melihat *video* pembelajaran, tidak akan mengurangi minat atau motivasi siswa dalam menerima materi, justru malah menambah minat dan motivasi siswa karena media pembelajaran ini berupa *video* pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk menarik siswa.

Menurut teori dari Budi (2014) yang menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi tadi dapat diserap dengan baik oleh penonton. Sedangkan apabila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40% saja. Ini berarti apa bila kedua media itu digabungkan pesan yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa yang melihatnya. Media ini mempunyai keuntungan antara lain : 1) *video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain, 2) *video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu dipandang, 3) di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, *video* menanamkan sikap dan segi-segi

efektif lainnya, 4) *video* yang mengandung nilai-nilai positif dalam mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, 5) *video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi dan perilaku binatang buas dan *video* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

MAN Kota Surabaya mempunyai lapangan basket yang cukup baik untuk pembelajaran dan mempunyai ring yang cukup baik pula. MAN Kota Surabaya juga mempunyai alat pendukung untuk menggunakan media *audiovisual* seperti proyektor dan *LCD* di ruang *lab computer*, di ruang pertemuan, dan di ruang keterampilan, akan tetapi belum pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai alat bantu media pembelajaran.

Ternyata guru penjas dalam menyampaikan atau memberikan materi dengan menggunakan 8 metode demonstrasi atau ceramah dengan cara guru yang mengajar menjelaskan materi kemudian memberikan contoh bagaimana cara melakukan teknik dasar *shooting* yang benar. Banyak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan kepada siswa. Akhirnya siswa sulit untuk melakukan gerakan teknik dasar *shooting* secara baik dan benar. Mengacu pada uraian tersebut diatas penulis akan memilih judul “Pengaruh Penggunaan Audio Visual (MPAV) Terhadap Peningkatan Hasil belajar *Shooting* Bola Basket Dalam Pembelajaran PJOK”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan audio visual (MPAV) terhadap peningkatan hasil belajar *shooting* Bola basket.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen korelasi, dimana penelitian ini mengenai hubungan sebab akibat. Penelitian ini menggunakan *desaign* penelitian *posttest control group desaign*. Yaitu penelitian yang terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* sesudah setelah perlakuan. Dengan demikian dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum perlakuan. Penelitian ini akan membandingkan *pre-test* dan *post-test* peningkatan hasil *shooting* siswa MAN Kota Surabaya yang dapat *treatment* dan tanpa *treatment*.

Populasi yang digunakan adalah siswa MAN Kota Surabaya sejumlah 30 siswa laki-laki dengan usia 16 tahun. Teknik penelitian pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang termasuk dalam *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2010) *purposive sampling* adalah teknik pengumpulan sampel dengan syarat-syarat tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 30 siswa laki-laki.

Variabel dalam penelitian ini mencakup variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kendali. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan media *Audio Visual*. Sedangkan variabel tergantung yaitu hasil *shooting* siswa (total jumlah *shooting* yang berhasil). Sedangkan variabel kendali dalam penelitian ini yaitu siswa berjenis kelamin laki-laki, Usia 16 tahun, Siswa MAN Kota Surabaya, jarak ring basket dan titik *shooting*, bukan elit atlet, hanya ada 6 kali pertemuan.

Insturmen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Bola basket,

Alat audio visual, dan Video. Perosedur Pengukuran hasil shooting dalam penelitian ini dengan menggunakan 10 kali shooting. Pelaksanaan shooting yang diikuti oleh semua subjek penelitian yang memenuhi kriteri inklusi. Caranya : subjek di bagi 2 kelompok sebagai variabel bebas dan variabel kontrol.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data hasil penelitian diperoleh dari penilaian ahli sumber belajar, penilaian ahli materi, tanggapan guru PJOK, dan siswa kelas X terhadap produk sumber belajar game edukatif yang dikembangkan ditinjau dari aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Data pada penelitian ini akan diolah menggunakan program SPSS. Analisis data terdiri dari analisis deskriptif, uji normalitas data, uji *Independent t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan pada bab IV ini akan dijabarkan untuk memperoleh gambaran pengaruh latihan yang sudah dilakukan. Data yang sudah diperoleh berupa hasil dari tes awal, perlakuan atau *treatment*, dan yang terakhir pemberian tes terakhir yakni *post test*. Dari deskripsi data yang sudah dilakukan selama 6 minggu dan perlakuan seminggu 3 kali, maka dapat dikumpulkan hasil data yang berupa rata-rata, nilai maksimal dan nilai minimal, serta hasil dari peningkatan dari kedua latihan dan perbandingan pengaruh dari kedua latihan tersebut.

Data diperoleh dari hasil pengolahan aplikasi SPSS 21 dengan variabel ketepatan *shooting* menggunakan *shooting* 10 kali lemparan. Penelitian ini menggunakan dua kelompok perlakuan,

yakni kelompok yang melakukan *shooting* tanpa menggunakan treatment audiovisual, dan yang menggunakan Audiovisual. Berikut pembahasan deskripsi data penjabaran hasil penelitian dibawah ini.

Dapat diketahui dari hasil *shooting* kelompok perlakuan memiliki hasil rata-rata 7. diketahui juga dari hasil *shooting* kelompok kontrol memiliki hasil rata-rata 5. Uji normalitas merupakan uji dimana data yang sudah dikumpulkan akan dihitung dan di distribusikan berupa data normal atau tidak pada variabel yang diambil dalam penelitian. Dalam statistik penelitian uji normalitas dapat dikatakan jika hasil data $p > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan normal, begitu sebaliknya jika data yang didistribusikan mendapatkan hasil data $p < 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak normal. Dan pada penelitian ini data hasil data $p > 0,05$ dapat dijabarkan dibawah ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 21.

Uji-t merupakan pengolahan data dengan menggunakan hasil data yakni perhitungan uji beda sampel berpasangan dengan variabel pada penelitian ini menggunakan kekuatan dan ketepatan terhadap ada tidaknya pengaruh latihan pada variabel terikat. Bisa dijabarkan dibawah ini dengan hasil data variabel ada pengaruh dapat dilihat pada *sig. (2-tailed) < 0,05*. Dan sebaliknya pada data variabel kekuatan dan ketepatan tidak ada pengaruh yakni dapat dilihat pada *sig. (2-tailed) > 0,05*. Hasil tersebut akan di deskripsikan pada tabel dibawah ini.

Berdasarkan hasil uji, dapat dijabarkan pada *pre-test* dan *post-test* mendapat hasil *sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05* pembelajaran menggunakan audiovisual tersebut memiliki pengaruh terhadap variabel *shooting*. Jika dipersentasekan pada kelompok perlakuan yang hasilnya

baik 60% dan yang kelompok kontrol 13% peningkatan kemampuan shooting nya berikut penjabarannya.

Pada hasil yang telah didapat yakni dari hasil *shooting* di total untuk mendapatkan jumlah distribusi dari hasil terendah hingga tertinggi, maka akan diketahui bagaimana peningkatan hasil *shooting* siswa yang menggunakan audio visual (kelompok perlakuan) atau tanpa audiovisual (kelompok kontrol). Yang dimana siswa diberi *treatment* selama 4 kali pertemuan sesuai dengan jam pertemuan mata pelajaran PJOK. Dimana kita dapat kesimpulan perbedaan antara yang menggunakan media audio visual dapat meningkat dengan baik sebesar 60%.

Penelitian ini menggunakan *desain* penelitian *posttest control group* Dengan demikian dapat di ketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum perlakuan. Menurut teori dari Budi (2014) yang menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi tadi dapat diserap dengan baik oleh penonton. Sedangkan apabila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40% saja. Ini berarti apa bila kedua media itu digabungkan pesan yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa yang melihatnya. Pada hasil yang telah didapat yakni dari hasil shooting yang menggunakan audiovisual bisa memasukkan bola tertinggi 7 dari 10 bola dan hasil yang telah didapat yakni dari hasil shooting yang menggunakan ceramah bisa memasukkan bola tertinggi 5 dari 10 bola di total untuk mendapatkan jumlah distribusi dari hasil tertinggi, maka akan diketahui bagaimana peningkatan hasil *shooting* siswa yang teknik

pembelajarannya melalui audio visual atau tanpa audiovisual.

Pada pembahasan dari hasil distribusi penelitian pemberian audio visual terhadap peningkatan *shooting* pada permainan bola basket siswa MAN Kota Surabaya, pembelajaran melalui *Audiovisual* merupakan latihan dengan menerapkan daya ingat dan daya tangkap dimana ketepatan dan cara gerak dasar *shooting* bisa ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat meningkatkan performa masing-masing individu.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penjabaran bab I hingga bab IV dapat dibuat kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan kesimpulan : 1) pembelajaran melalui audiovisual lebih efektif terhadap keberhasilan *shooting* siswa MAN Kota Surabaya, 2) perbedaannya sangat besar antara pembelajaran yang menggunakan audiovisual lebih yang signifikan baik yang menggunakan hanya pembelajaran demonstrasi, perbedaannya mencapai sebesar 60%.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut : 1) dalam setiap mata pelajaran akan lebih jika ada sesi yang menggunakan audiovisual agar siswa lebih mudah mengimplementasikan, 2) perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan teknik-teknik yang efektif untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola basket/Drs. Nuril Ahmadi; editor, Alee*. Surakarta : Era Intermedia
- Budi, B. A. S. (2014). *Penggunaan Media Audiovisual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1*

- Jatiroto Kabupaten Lumajang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(3)
- Candra, B. S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Drill And Practice Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola basket (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1)
- Minnie, B., Quiroga, N., Kim, H., Hefty, T. and McCulloch, R. (2017). The effects of a barrier and maximal jump height on basketball shot mechanics in males. *In International Journal of Exercise Science : Conference Proceedings* (Vol. 8, No. 5, p. 26)
- Nakano, N., Fukashiro, S. and Yoshioka, S., (2018). The effect of increased shooting distance on energy flow in basketball jump shot. *Sports biomechanics*, pp.1-16
- Nurdin. A. (2016). *Pengaruh Model Pelatihan Half moon Shooting dan Knockout Shooting terhadap Shooting Free Throw pada pemain Tri Dharma Jombang*. Jombang : PJK STKIP PGRI Jombang
- Okubo, H., & Hubbard, M. (2016). Comparison of shooting arm motions in basketball. *Procedia Engineering*, 147, pp.133- 138
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta
- Podmenik, N., Supej, M., Čoh, M. and Erčulj, F., (2017). The effect of shooting range on the dynamics of limbs angular velocities of teh basketball. *Kinesiology : International journal of fundamental and applied kinesiology*, 49(1), pp.92-100
- Williams, C.Q., Webster, L., Spaniol, F. and Bonnette, R. (2016). The Effect of Foot Placement on the Jump Shot Accuracy of NCAA Division I Basketball Players. *Sport Journal*