

**Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil *Shooting* pada Permainan Bola Basket
(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik) Tahun Ajaran 2016/2017**

Yoga Bagus Andi Pratama

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, bagusyoga_15625@gmail.com

Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penggunaan teknologi yang ada saat ini diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar para siswa nantinya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam proses pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu guru dalam melakukan proses kegiatan mengajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. *Shooting* pada olahraga bola basket adalah salah satu teknik dasar yang sangat penting untuk di pelajari. Dalam pembelajaran yang dilakukan guru menerapkan mekanika dasar yang sering kita kenal dengan istilah BEEF.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Untuk mengetahui perbedaan pada penguasaan teknik *shooting* bola basket pada siswa kelas XI sebelum dan sesudah penerapan media audio visual pada siswa SMA Negeri 1 Cerme Gresik dan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa kelas XI terhadap hasil *shooting* bola basket sebelum dan sesudah penerapan menggunakan media audio visual di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 29 siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *shooting* test.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui hasil dari perhitungan uji beda, nilai p value lebih kecil dari pada α $0,000 < \alpha$ (0,05) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket. Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 62.5% maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *shooting* pada permainan bola basket dengan pembelajaran menggunakan media Audio Visual

Kata kunci: Media Audio Visual, Shooting Bola Basket

Abstract

The use of existing technology is expected to affect student learning outcomes later. The development of science and technology increasingly encourage reform efforts in the learning process. In the teaching methodology there are two prominent aspects of teaching methods and teaching media as a tool for teachers in conducting the teaching process. Learning media is a tool that serves to convey the message of learning. Learning is a process of communication between learners, teachers and teaching materials. Communication will not work without the aid of messengers or media. *Shooting* on basketball is one of the most important basic techniques to learn. In the learning done teachers apply basic mechanics that we often know with the term BEEF.

The purpose of this research is to know the difference in the mastery of basketball shooting technique on the students of class XI before and after the application of audio visual media to the students of SMA Negeri 1 Cerme Gresik and to find out how big the difference of learning result of class XI students to the basketball shooting before And after implementation using audio visual media in SMA Negeri 1 Cerme Gresik. This research is experimental research and design used is One Group Pretest-Posttest Design. The number of samples used in this study were 29 students. The research instrument used in this study using *shooting* test.

Based on the result of data analysis known result of different test calculation, p value smaller than α $0,000 < \alpha$ (0,05) hence H_a accepted and H_o rejected. From these results it can be said that there is influence on the use of audio visual media to the shooting results on the game of basketball. Based on the calculation of the increase with the result of 62.5% it can be said that there is an increase in shooting learning results in basketball games with learning using Audio Visual media

Keywords: Audio Visual Media, Shooting Basketball

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan nasional adalah pengembangan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Pada era globalisasi sekarang ini makna pendidikan mempunyai peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi material maupun spiritual. Salah satunya yaitu PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). PJOK sendiri sebagai sub sistem pendidikan dan mempunyai peran yang sangat penting dan berarti dalam pengembangan kualitas manusia Indonesia seutuhnya.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang tujuan PJOK adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: pertama mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih, Kedua meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, dan ketiga mengoptimalkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.

Menurut Agus Mahendra, 2004 dalam Paturusi (2012: 4) secara umum pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap- mental- emosional- spiritual- sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Manusia tidak lepas dari yang namanya kesehatan jasmani dan rohani, ketika semua sudah berjalan dengan baik, maka harapan untuk mencapai kesejahteraan diri, keluarga, dan lingkungan dapat pula terwujud dengan baik. Dengan kondisi jasmani dan rohani yang baik, tugas yang baik, tugas yang berat sekalipun dapat di selesaikan tanpa mengalami kelelahan yang berarti secara langsung. Manusia berusaha dengan beberapa jalan, baik yang langsung dengan upaya sendiri maupun dengan bantuan orang lain, melalui jalur pendidikan secara formal ataupun non formal, termasuk didalamnya pendidikan jasmani.

Dalam proses pembelajaran PJOK guru sering sekali memberikan materi-materi pembelajaran PJOK melalui cabang-cabang olahraga, dan pemberian materi yang

sudah diatur dalam KI dan KD dalam kurikulum 2013. Didalam pembelajaran KI dan KD digunakan seorang guru untuk rancangan awal dalam pembuatan RPP yang akan diajarkan kepada peserta didik yang dikelompokkan dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (afektif, kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik yang mencakup kemampuan awal serta ciri dari suatu materi pelajaran. Pemberian materi bertujuan untuk memperkenalkan cabang - cabang olahraga kepada para siswa agar tercapainya tujuan PJOK itu sendiri. Sedangkan dalam pemberian suatu materi pembelajaran kepada siswa tidak semua guru memiliki kemampuan di semua cabang olahraga walaupun tidak menutup kemungkinan seorang guru menguasai materinya tetapi dalam penerapannya dilapangan guru masih kurang menguasai dalam memberikan contoh gerakan olahraga tertentu yang mengakibatkan adanya kesenjangan dalam penyampaian informasi teori dan gerakanya akan mempengaruhi hasil belajar para siswa nantinya.

Untuk menghindari kesalahan yang akan terjadi didalam melakukan proses pembelajaran PJOK, menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan efisien. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang proses dalam kegiatan belajar dan mengajar. Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi – materi PJOK yang dimana guru belum tentu menguasai suatu gerakan cabang olahraga tertentu yang akan diajarkan, dengan penggunaan teknologi proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Penggunaan teknologi yang ada saat ini diharapkan akan mempengaruhi hasil belajar para siswa nantinya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam proses pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu guru dalam melakukan proses kegiatan mengajar. (Sudjana N dan Ahmad R, 2013:1). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Permainan bola basket sangat menarik, oleh karena dapat dimainkan oleh semua golongan umur. Disamping itu juga karena dari para pemain dituntut ketrampilan bermain, kesegaran fisik dan kekuatan daya tahan tubuh yang tinggi. Selain itu di Indonesia pun seperti yang di ketahui olahraga ini mulai degemari. Disamping tidak membutuhkan lapangan yang terlalu luas, juga peralatannya tidak terlalu mahal. Masih dapat dijangkau oleh golongan lapisan masyarakat yang sederhana. Di samping mengingat manfaatnya yang besar sekali bagi kesehatan tubuh kita (Amber Vic, 2008: 5).

Olahraga bola basket akhir-akhir ini begitu cepat perkembangannya dan banyak menarik perhatian dalam kehidupan manusia, khususnya kaum remaja. Melalui kegiatan bola basket ini para remaja memperoleh banyak manfaat, khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental dan sosial yang baik. Bola basket tergolong permainan beregu dengan menggunakan bola besar. Permainan dilakukan pada satu lapangan antara dua regu yang berlawanan. Tujuan setiap regu masing-masing ingin memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya (Oliver Jon, 2007: vi).

Permainan bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang digemari oleh siswa sekolah salah satu teknik dari permainan bola basket adalah shooting, ketrampilan shooting dalam permainan bola basket ini ialah kemampuan untuk shooting atau menembakkan bola kedalam jala keranjang. Ketrampilan ini merupakan suatu ketrampilan yang memberikan hasil nyata secara langsung. Selain itu, memasukan bola ke dalam jala juga merupakan inti dari strategi permainan bolabasket (Amber Vic, 2008: 5). Shooting adalah ketika bola dalam pegangan tangan (kedua tangan) seseorang pemain dan kemudian dilemparkan ke udara ke arah keranjang lawan (PP. PERBASI, 2012: 18). Ketrampilan memasukan bola sangat penting bagi pemain bola basket. Setiap pemain harus dilatih agar mempunyai kemampuan dan mahir dalam memasukan bola dalam keranjang pemain lawan. Hasil wawancara langsung dengan salah satu guru PJOK di kecamatan Cerme menyatakan siswa biasanya lambat untuk menguasai pembelajaran teknik dasar sehingga Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) sulit tercapai. Dan diketahui bahwa pembelajaran materi PJOK di sekolah tersebut belum memberikan hasil yang maksimal terhadap pembelajaran materi shooting bolabasket kepada siswanya. Dengan demikian guru harus menambah jumlah waktu pertemuan untuk menambah jumlah pengulangan, namun hal tersebut akan menyita banyak waktu.

Media audio dan visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Jadi audio visual adalah produksi atau penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2014: 32).

Pada umumnya sekolah saat ini memberikan materi PJOK sudah mulai menggunakan teknologi agar siswanya dapat mudah menerima materi dari pengajar atau guru, akan tetapi belum memanfaatkan dan menggunakan media teknologi. Untuk menjawab permasalahan diatas peneliti mencoba alternatif bentuk media pembelajaran lain yaitu dengan menggunakan media audio visual.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berkeinginan melakukan penelitian tentang *shooting* untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan teknik dasar dan akurasi shooting sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran, dan diharapkan siswa bisa memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Shooting pada Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik)”

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Suprijono, 2009 dalam Thoborini dan Mustofa (2011: 22). hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasai, dan ketrampilan. Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Guru dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dan keberhasilan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Witting dalam Maksun (2007: 29) belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.

Shooting adalah ketika bola dalam pegangan tangan (kedua tangan) seseorang pemain dan kemudian dilemparkan ke udara ke arah keranjang lawan (PP. PERBASI, 2012: 18). Usaha memasukan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan *lay-up*.

Tembakan satu tangan (*one hand set shoot*)

Sikap badan pada waktu akan menembak bola : berdiri tegak kaki sejajar atau kaki kanan di depan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri di belakang, sementara lutut di tekuk. Bola di pegang dengan tangan kanan di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan di tekuk ke depan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan, serta pandangan di tujukan ke keranjang (ring basket). Kemudian bola di tembakkan ke keranjang basket dengan gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu tangan lurus, bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan (Ahmadi, 2007: 18).

1. Keseimbangan (*Balance*)

Berada dalam keseimbangan memberikan tenaga dan kontrol irama tembakan. Posisi kaki adalah dasar keseimbangan dan menjaga kepala segaris dengan kaki sebagai kontrol keseimbangan. Rentangkan kaki selebar bahu dan arahkan jari

- kaki ke depan (kaki kanan untuk tembakan tangan kanan). Jari kaki yang dibelakang harus sejajar dengan tumit dari kaki yang menembak. Tekuk kaki. Ini akan memberikan tenaga untuk menembak. Kepala Harus segaris dengan pinggang dan kaki. Kepala mengontrol kaki dan sedikit lebih maju membuat garis menanjak antara bahu dan tubuh bagian atas dengan ring. Bahu harus rileks.
2. Pandangan (*eyes*)
Pusatkan pandangan pada ring, tujuan hanya pada sisi muka lingkaran untuk semua jenis tembakan kecuali tembakan pantulan (*Bank shot*). Pandangan sasaran, mata terfokus pada ring hingga bola mencapai sasaran.
 3. Posisi Tangan (*elbow*)
Tempatkan tangan tepat dibelakang bola. Tempatkan tangan yang tidak menembak di samping bola sebagai penjaga keseimbangan bola. Letakkan tangan cukup rapat dengan bola dan rileks, jari-jari terentang. Posisi tangan yang rileks akan menjadikan arah bola alami, bola berada pada jari, bukan pada telapak tangan, bola dilepaskan dari jari telunjuk dan jari tengah. Pensejajaran Siku, Pegang bola di depan dan di atas bahu untuk menembak, antara telinga dan bahu. Pertahankan siku tetap didalam. Bola sejajar dengan basket/ring. Menurut Okubo & Hubbard (2015) "*Shoulder rotation contributes to the vertical component of release velocity of the ball and elbow and wrist actions mostly produce the horizontal component of release velocity and backspin of the ball when the forearm and hand are nearly vertical at release*", terjemahan Rotasi bahu berkontribusi terhadap komponen vertikal kecepatan pelepasan bola dan siku dan tindakan pergelangan tangan yang sebagian besar menghasilkan komponen horizontal kecepatan pelepasan dan backspin bola saat lengan bawah dan tangan hampir vertikal saat dilepaskan.
 4. Gerak lanjut (*follow Through*)
Setelah melepas bola dari jari telunjuk dan tengah, pertahankan lengan untuk tetap di atas dan terentang sepenuhnya dengan jari telunjuk dan tengah menunjuk lurus pada ring/ basket. Telapak tangan menghadap ke bawah. Pertahankan pandangan pada sasaran dan lengan tetap diatas pada posisi penyelesaian *follow through* sampai bola menyentuh ring.
Teknologi yang paling tua dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip

mekanis. Kemudian lahir teknologi audi-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Dale (1969) (dalam Arsyad, 2014: 27) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat khususnya pada guru asalkan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media audio dan visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Media audio visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Jadi audio visual adalah produksi atau penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2014: 32).

METODE

Jenis Penelitian Pada proposal penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat antara variabel-variabel (Maksum, 2009: 48).

desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2009: 59).

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan di kenai generalisasi (Maksum 2009: 40). Sedangkan pada rencana penelitian ini populasinya adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Jumlah siswa kelas XI ada 383 siswa terdiri dari 127 siswa laki-laki dan 256 siswa perempuan, untuk jumlah kelas ada 12 terdiri dari kelas IPA ada 8, Kelas IPS ada 3, dan 1 Kelas Bahasa.

Sampel adalah sebagian kecil dari individu atau objek yang dijadikan wakil dari penelitian. Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi (*representativeness*). Artinya, ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan ciri dan sifat populasi (Maksum, 2009: 40).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kesehatan pribadi menggunakan lembar penilaian. Penilaian ini meliputi :

1. Hasil *pre-test* dan *post-test* pengetahuan tentang materi *shooting* bola basket
2. Hasil *pre-test* dan *post-test* ketrampilan tentang materi *shooting* bola basket

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 8 yang mewakili seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Cerme Kabupaten Gresik. Kemudian semua siswa kelas XI IPA 8 tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* *shooting* bola basket dengan test free throw untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan *shooting* siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Audio Visual.

Pada deskripsi data ini akan dibahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian dari hasil *shooting* bola basket pada masing-masing sampel sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* pembahasan *shooting* bola basket dengan menggunakan media audio visual.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	N	Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Standar t deviasi	Varian
<i>Pre-test</i>	29	7,448	6.0	9.0	0,6727	0,453
<i>Post-test</i>	29	12,103	9.0	14.0	1,0554	1,114

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan program komputer SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 20, pada saat *pre-test* diadakan nilai rata-rata 7,448 sehingga termasuk dalam kategori baik pada saat *pre-test*, nilai minimumnya adalah 6.0 dan nilai maksimumnya adalah 9.0 sedangkan penyimpangan nilai dari mean adalah 0,6727 dan nilai dari variabilitas adalah 0.453.

Pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata 12,103 sehingga termasuk dalam kategori baik, untuk nilai minimumnya adalah 9.0 dan nilai maksimum 14.0. Sedangkan untuk nilai penyimpangan pada rata-rata adalah 1,0554 dan nilai variabilitas adalah 1.114.

PEMBAHASAN

Hasil analisis menggunakan aplikasi komputer SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 20 pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 7.448 yang termasuk dalam kategori baik, dari penghitungan standar deviasi didapatkan nilai 0.6727 serta nilai varian 0,453 hasil perolehan nilai pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 12.103 yang termasuk dalam kategori baik, standar deviasi 1.0554 serta di dapat nilai varian 1.114

Berdasarkan pada Tabel 2 diketahui p value pada saat *pre-test* 0,217 dan p value pada saat *post-test* 0,419 Dapat dikatakan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena p value lebih besar dari nilai alpha yaitu 0.05.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui suatu data agar dikatakan normal menggunakan 3 cara sebagai berikut :

- a. Dilihat dari grafik *histogram* dan *kurve* normal, bila bentuknya menyerupai *bel sahape*, berarti distribusi normal.
- b. Menggunakan nilai *skewness*, bila nilai *skewness* dibagi *error* menggunakan angka antara +2 hingga -2, maka distribusinya dikatakan normal.
- c. Uji Kolmogrov-smirnov, bila hasil ini signifikan (p value 0,05) maka distribusi dikatakan normal.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui data dikatakan normal dengan menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*.

Tabel 2 Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan *kolmogrov-smirnov Test* (Sumber : lampiran 6)

Variabel	Mean	P value	Uji Kenormalan
<i>Pre-test</i>	7.448	0,217	Normal
<i>Post-test</i>	12.103	0,419	Normal

Berdasarkan table diatas diketahui p value pada saat *pre-test* 0,217 dan p value pada saat *post-test* 0,419 dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal. Karena p value lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Jadi data dapat dikatakan normal.

A. Uji Hipotesis

Dalam uji hipotesis ini dikenakan dengan istilah H_0 atau hipotesis nihil dan H_a atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini H_0 adalah tidak ada pengaruh media audio visual terhadap hasil *shooting* bola basket. Sedangkan H_a adalah ada pengaruh media audio visual terhadap hasil *shooting* bola basket.

a. Uji Beda rata-rata (Uji T)

Uji beda rata-rata ini dilakukan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pembelajaran menggunakan media audio visual pada saat pembelajaran media audio visual pada

saat pembelajaran *shooting* bola basket pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Cerme Kabupaten Gresik.

Tabel 3 Hasil Uji T sejenis Dari Data Tes *Shooting*

Variabel	Mean	T	P value
<i>Pre-test</i>	7.448	-21.227	0,000
<i>Post-test</i>	12.103		

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel sejenis dari hasil uji t menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for the social sciences*) versi 20 didapatkan p value $0,000 < \alpha (0,05)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket.

- b. Peningkatan hasil *shooting* pada permainan bola basket menggunakan media Audio Visual.

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan} &= \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100 \\ &= \frac{12.103 - 7.448}{7.448} \times 100 \\ &= 62,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran *shooting* pada permainan bola basket.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui hasil dari perhitungan uji beda, nilai p value lebih kecil dari pada $\alpha 0,000 < \alpha (0,05)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket.

Media audio visual berpengaruh signifikan pada siswa kelas XI SMA Negeri Cerme Kabupaten Gresik. Hasil analisis data terhadap ketuntasan belajar menerangkan bahwa siswa yang lulus adalah siswa yang memenuhi lebih dari dengan batas SKL (Standar Kompetensi Lulusan) 75, hasil dari pre-test ada 0 siswa dari 29 siswa kelas XI IPA 8 Lulus tes *shooting* bola basket dengan presentase sebesar $0/29 \times 100\% = 0\%$ dan yang tidak memenuhi SKL ada 29 siswa dengan presentase $29/29 \times 100\% = 100\%$, Ini membuktikan bahwa siswa belum bisa menjelaskan tentang *shooting* bola basket dan juga belum bisa mempraktekkan *shooting* bola basket dengan kriteria yang sudah di tentukan. Dengan permasalahan ini peneliti diberi kesempatan untuk memberikan treatment kepada siswa yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa tentang *shooting* bola basket.

Setelah selama 2 kali pertemuan siswa diberikan perlakuan menggunakan media audio visual didapatkan hasil *pos-test* sebagai berikut, 18 siswa dari jumlah 29 siswa kelas XI IPA 8 lulus tes Ketrampilan *shooting* dengan presentase $18/29 \times 100\% = 62\%$ dan yang tidak memenuhi SKL ada 11 siswa dengan presentase $11/29 \times 100\% = 38\%$ dari 29, selanjutnya bagi siswa yang tidak memenuhi SKL ada 14 maka siswa tersebut di berikan remidi di pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 62,5% maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *shooting* pada permainan bola basket dengan pembelajaran menggunakan media Audio Visual setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media Audio Visual dalam pembelajaran *shooting* bola basket. Dengan data yang diperoleh yang cukup signifikan ini disebabkan karena siswa belum mendapatkan materi *shooting* bola basket sama sekali, jadi siswa bisa dikatakan tidak tau tentang cara melakukan *shooting* yang baik dan benar karena dari hasil wawancara dengan guru, siswa belum di berikan materi tentang permainan bola basket karena penyampaian materi hanya sampai teknik dasar passing saja jadi belum sampai pada teknik dasar *shooting*. Dan pada saat di lakukan *pre-test* dan *post-test* perbandingannya sangat jauh hampir rata-rata meningkat ini disabkan pemberian materi yang cukup berhasil dengan menggunakan media audio visual karena dengan menggunakan media audio visual siswa jadi bisa tau cara melakukan *shooting* secara detail dengan gerakan yang di perlambat ketika ditayangkan siswa bisa mengetahui cara yang benar dalam melakukan *shooting*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: “ada pengaruh yang positif dari pembelajaran menggunakan media Audi Visual untuk meningkatkan kemampuan *shooting* siswa kelas XI SMAN 1 Cerme Gresik.

1. Belajar tidak hanya melalui buku pelajaran saja melainkan penyampaian materi bisa di kembangkan dengan menggunakan media yang lebih efisien salah satunya yaitu media audio visual. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai p value lebih kecil dari $\alpha < \alpha (0,05)$ maka H_a diterima H_o ditolak, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* bola basket.
2. Besarnya pengaruh penerapan media audio visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *shooting* pada permainan bola basket pada siswa kelas XI IPA 8 di SMA Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik adalah 62.5%

Saran

Sesuai dengan hasil pembahasan simpulan di atas maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru maupun siswa
Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penggunaan media audio visual pada pembelajaran bisa dijadikan acuan bagi guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah karena sarana dan prasarana sudah mendukung. sebagai guru yang berpengalaman seharusnya tau tentang memanfaatkan sarana dengan baik dan juga seharusnya bisa memaksimalkan pembelajaran dengan efektif semisal dengan pembelajaran memanfaatkan media audio visual karena siswa akan lebih mudah memahami dari yang dilihat dan di dengarnya pemanfaatan media audiovisual juga sangat membantu jika guru yang seharusnya menyampaikan pembelajaran atau memberikan contoh guru tersebut belum bisa maka dapat memanfaatkan media audio visual sebagai gantinya, menurut Vernom, 1983 dalam Haryanto dan Ariani (2010: 97) menyatakan teknologi audio visual akan menjamin dalam meningkatkan kemampuan belajar sebesar 50%, dari pada tanpa menggunakan media.
2. Bagi peneliti selanjutnya
Agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan dengan meghubungan variabel penelitian dengan variabel penelitian lain, dan memperdalam kajian tentang pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih baik bagi siswa atau pemain untuk meningkatkan kemampuannya, baik dari pengetahuan maupun ketrampilan. Pemanfaatan media audio visual sebenarnya sangat menguntungkan, akan tetapi ada sedikit kekurangan dari media ini yaitu ketika tidak ada aliran listrik atau listrik sedang mati maka pembelajaran tidak bisa dilakukan, seperti yang terjadi pada penelitian hari ke 2, Jadi antisipasinya penelitian dipindah ke kelas unggulan yang sudah bisa digunakan untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Amber vic. 2008. *Petunjuk Untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Ariani & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Indriana, Dina. 2011. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya. Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung.
- Okubo & Hubbard. 2015. *Kinematics of Arm Joint Motions in Basketball Shooting*, (online), Volume 112, No. 2, (<http://www.sciencedirect.com/science/article/view/443/448> diakses pada tanggal 25 mei 2017).
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Paturusi, Achmad. 2012 *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- PERBASI. 2012. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta: Perbasi.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006. Tentang tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. 2015. *Penjelasan Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Tentang Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. (Online) tersedia (<https://www.google.co.id/url?q=http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas,diakses tanggal 29 november 2016>).
- Sudjana, N dan Ahmad R. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Thoborini & Mustofa. 2011 *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZMEDIA.
- Vera, Jesus dkk. 2017. *Visual function, performance, and processing of basketball players versus sedentary individuals*, (online), (<http://www.sciencedirect.com/science/article/view/> diakses pada tanggal 25 mei 2017).
- Viana, Rui dkk. 2016. *The influence of inspiratory muscle training on lung function in female basketball players - a randomized controlled trial*.
- Wissel, Hall. 1996. *Basketball Steps to Success* (Bagus Pribadi. Terjemahan). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.