IMPLEMENTASI MEDIA *AUDIOVISUAL* (VIDEO) DAN MEDIA GAMBAR (POSTER) TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLABASKET

Suryanto Setyo Putro *, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*suryantosp24@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan dan informasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini digunakan karena mempunyai kemampuan lebih yaitu menggunakan dua indera secara bersamaan, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan sehingga dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya media pembelajaran *audiovisual* (video) dan media gambar (Poster) terhadap hasil belajar *shooting* bolabasket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo. Jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan melakukan pendekatan kuantitatif. Siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 36 anak. Pengambilan data dengan cara menggunakan tes pengetahuan berupa 3 soal objektif dan tes keterampilan *shooting* bolabasket. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan dengan hasil uji t menunjukkan bahwa aspek pengetahuan media gambar adalah 4.694 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media gambar 9.544 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek pengetahuan media video 9.604 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media video 7.693 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05. Peningkatan pada aspek pengetahuan media gambar sebesar 33,51%, aspek keterampilan media gambar sebesar 33,07%, aspek pengetahuan media video sebesar 30,83%, aspek keterampilan media video sebesar 41,28%

Kata Kunci: *Audiovisual*, Poster, *shooting* bolabasket

Abstract

Learning media is a tool that can help a teacher in conveying messages and information. Learning media can enhance the learning interest of students. This media is used because it has more capabilities i.e. use two senses simultaneously, i.e. the sense of hearing and vision senses so as to streamline communication between teachers and students in the learning process in schools. The purpose of this research is to know the magnitude of the influence and audiovisual learning mediums (video) and media image (Poster) against the results of the study was shooting at students of Class XI 1 Driyorejo high school. Experimental research on pseudo type (quasi-experiment) and a quantitative approach. Students who become the subject of research as much as 36 children. Data retrieval by using the knowledge test in the form of 3 reserved objective and was shooting skills test. The results of this research obtained the existence of significant influence by the t test results show that aspects of the knowledge media image is 4,694 > 2,042 and significant value of 0.00 p < 0.05, means there is a significant influence of the skill Aspects of image media. 9,544 > 2,042 and significant value of p 0.00 < 0.05, means there is significant influence. video media knowledge Aspect 9,604 > 2,042 and value significant p of 0.00 < 0.05, means there is significant influence. video media skills Aspects of 7,693 > 2,042 and significant value p of 0.05 0.00 <. Increased knowledge on media images of 33.51%, media skills aspect of the image of 33.07%, aspects of knowledge media video of 30.83%, video media skills aspect of 41.28%

Keywords: Audiovisual, Poster, shooting basketball.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dianggap penting di dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan baik seseorang, masyarakat maupun kehidupan berbangsa. Kualitas dari sebuah negara salah satunya diukur melalui sumber daya manusia yang berada di dalam negara tersebut, maju atau tidaknya sebuah bangsa juga salah satunya diukur melalui tingkat pendidikan penduduknya. Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap manusia, karena pendidikan sendiri berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang.

Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur informal dan non formal. Pendidikan informal dapat ditempuh pada jenjang Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Aliyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA)/Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sampai perguruan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal dapat diperoleh melalui pelatihan atau kursus di luar jenjang sekolah. Sekolah menetapkan beberapa mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa yang diantaranya adalah pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, seni budaya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Dalam pembelajaran PJOK (pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) guru sering sekali memberikan materi pembelajaran melalui cabang-cabang olahraga yang sudah diatur dalam KI dan KD dalam kurikulum 2013. Sedangkan dalam pemberian suatu materi pembelajaran kepada siswa tidak semua guru menguasai kemampuan dalam semua cabang olahraga walaupun tidak menutup kemungkinan seorang guru menguasai materinya tetapi dalam penerapanya dilapangan guru masih kurang menguasai dalam memberikan contoh gerakan olahraga tertentu yang mengakibatkan adanya kesenjangan dalam penyampaian informasi teori dan gerakannya akan mempengaruhi hasil belajar para siswa nantinya. Menurut Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Kompetensi Pedagogik), bahwa guru dituntut untuk mampu dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara utuh. menurut (Daryanto, 2016: 5) yaitu dalam proses belajar mengajar adalah proses berkomunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Mohammad (dalam Wahyudi, 2012:32) bahwa di dalam kompetensi pedagogik, guru dituntut harus mampu untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Menurut (Wina Sanjaya, 2010:172) Media *audiovisual* adalah media yang di dalamnya terdapat unsur suara dan unsur gambar. Menurut (Waryanto, 2007: 5) Beberapa media visual yaitu:*OHP*,*OP*,*Slide*,dll. Sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai mampu menarik perhatian dari siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak hanya mendengar namun dapat mengamati yang dilihat melalui perantara media yang menarik. guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang proses dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum,2012:95). Desain penelitian yang digunakan adalah *The Static Group Pretest-Posttest Design*. Menurut (Sukmadinata, 2010: 209) bahwa desain penelitian dalam model ini, ada dua kelompok yang diberi perlakuan yang berbeda dalam rumpun yang sejenis, yaitu penelitian yang terdapat tes awal *(pretest)* sebelum diberikan perlakuan *(treatment)* dan tes akhir *(posttest)* setelah dilakukan *(treatment).* Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 Driyorejo, Jl. Raya Tenaru, Driyorejo, Kabupaten Gresik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Driyorejo yang berjumlah 315 siswa. Sampel yang digunakan ialah *cluster random sampling.* Dalam hal ini kelompok yang dijadikan sampel adalah salah satu kelas XI SMAN 1 Driyorejo yang akan dilakukan dengan cara undian.Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes pengisian angket pengetahuan tentang keterampilan teknik dasar *shooting* bolabasket.
2. Tes keterampilan *shooting* bolabasket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil deskripsi data ini akan membahas tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan..

1. Deskripsi Data

Tabel 1. Distribusi Data *Pretest* Pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket

Variab	N	Mean	Varian	SD	Mi	M

ISSN : 2338-798X

el					n	ax
Pengetahuan	17	45.4706	54.765	7.40032	36	57
Keterampilan	17	37.0000	47.750	6.91014	29	50

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pretest* "Pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket", yaitu Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 45.4706, nilai varian sebesar 54.765, nilai standar deviasi 7.40032, nilai paling rendah sebesar 36 dan nilai yang paling tinggi sebesar 57.

Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 37.0000, nilai varian sebesar 47.750, nilai standar deviasi 6.91014, nilai paling rendah sebesar 29 dan nilai yang paling tinggi sebesar 50.

Tabel 2. Distribusi Data *Pretest* Pengaruh Media Video terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pretest* "Pengaruh Media Video terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket", yaitu:

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	16	48.2500	75.133	8.66795	36	64
Keterampilan	16	36.1875	38.962	6.24199	29	50

Pada ranah pengetahuan media video memiliki nilai mean sebesar 48.2500, nilai varian sebesar 75.133, nilai standar deviasi 8.66795, nilai paling rendah sebesar 36 dan nilai yang paling tinggi sebesar 64.

Pada ranah keterampilan media video memiliki nilai mean sebesar 36.1875, nilai varian sebesar 38.962, nilai standar deviasi 6.24199, nilai paling rendah sebesar 29 dan nilai yang paling tinggi sebesar 50.

Tabel 3. Distribusi Data *Posttest* Pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	17	60.7059	84.801	10.534	43	78
Keterampilan	17	49.2353	81.566	9.0314	36	71

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *posttest* "*Pengaruh* Media Gambar terhadap hasil belajar *Shooting* Bolabasket", yaitu:

Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 60.7059, nilai varian sebesar 84.801, nilai standar deviasi 10.53426, nilai paling rendah sebesar 43 dan nilai yang paling tinggi sebesar 78.

Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 49.2353, nilai varian sebesar 81.566, nilai standar deviasi 9.03140, nilai paling rendah sebesar 36 dan nilai yang paling tinggi sebesar 71.

Tabel 4. Distribusi Data *Posttest* Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	16	63.1250	97.183	9.858	43	78
Keterampilan	16	51.1250	107.717	10.378	36	79

Berdasarkan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *posttest* "Pengaruh Media *Audiovisual* (Video) Terhadap Hasil Belajar *shooting* Bolabasket", yaitu:

Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 63.1250, nilai varian sebesar 97.183, nilai standar deviasi 9.85816, nilai paling rendah sebesar 43 dan nilai yang paling tinggi sebesar 78.

Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 51.1250, nilai varian sebesar 107.717, nilai standar deviasi 10.37866, nilai paling rendah sebesar 36 dan nilai yang paling tinggi sebesar 79

2. Uji Hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Media *gambar* Terhadap Hasil Belajar *shooting* bolabasket

Variabel	Statistic	DF	Sig	Ket
Pretest pengetahuan media gambar	0.903	16	0.389	Normal
Posttest pengetahuan media gambar	0.870	16	0.436	Normal
Pretest keterampilan media gambar	0.844	16	0.475	Normal
Posttest keterampilan media gambar	0.952	16	0.325	Normal
Pretest pengetahuan media video	0.661	16	0.776	Normal
Postest pengetahuan media video	0.891	15	0.405	Normal
Pretest keterampilan	0.798	15	0.548	Normal

UNESA Universitas Negeri Surabaya

media video				
Postest keterampilan media video	0.923	15	0.362	Normal

Dari tabel 5 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (Kolmogorof – Smirnof Z) dan signifikan dari data pretest dan posttest lebih besar dari nilai a (5%) atau 0.05 sehingga diputuskan Ha diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal.

b. Uji T dependent

Tabel 6. Independent Sample Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pengetahuan media gambar *pretest - posttest*	-15.23529	13.38156	-4.694	16	.000
Keterampilan media gambar *pretest – posttest*	-12.23529	5.28594	-9.544	16	.000
Pengetahuan media video *pretest – posttest*	-14.87500	6.19543	-9.604	15	.000
Keterampilan *media video pretest – posttest*	-14.93750	7.76719	-7.693	15	.000

Hasil uji statistik signifikan didapatkan nilai 0.000 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sehingga mempunyai pengaruh yang signifikan tentang implementasi media *audiovisual* (video) dan gambar terhadap hasil belajar *shooting* bolabasket pada kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Driyorejo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* dan media gambar pada siswa kelas XI IPA 1 terhadap hasil belajar *shooting* di SMA Negeri 1 Driyorejo. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada uji t untuk aspek pengetahuan media gambar adalah 4.694 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Nilai t_{hitung} untuk aspek keterampilan media gambar 9.544 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Nilai t_{hitung} untuk aspek pengetahuan media video 9.604 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05, berarti ada pengaruh yang signifikan. Nilai t_{hitung} untuk aspek keterampilan media video 7.693 > 2.042 dan nilai signifikan p sebesar 0.00 < 0.05.
2. Besarnya pengaruh penggunaan media audio visual media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan shooting pada permainan bolabasket pada siswa kelas XI IPA 1 terhadap hasil belajar *shooting* pada SMA Negeri 1 Driyorejo adalah 34,25%.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah:

1. Bagi guru PJOK menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media audio visual dan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya pada materi *shooting* dalam bolabasket.
2. Dikarenakan dalam penelitian ini interaksi langsung antara guru PJOK dengan siswa kurang, maka peneliti menilai hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya agar tingkat kedisiplinan siswa lebih baik, maka selama penelitian guru PJOK harus terlibat secara penuh.
3. Dikarenakan penelitian ini bukan merupakan penelitian akhir, maka pada instrumen penelitian diperlukan adanya pengembangan yang sesuai dengan faktor motorik siswa dan kondisi lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Kemdikbud. 2016. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2018. *Statistik Dalam Olahraga*

 ISSN : 2338-798X

Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Diakses dari : http://vervalsp.data.kemdikbud.go

.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Utsman, Fathor Rachman. (2013). Panduan Statistik pendidikan. Jogjakarta: Diva Press

Wahyudi, Imam. 2012. *Mengajar Profesionalisme Guru*. Jakarta. Prestasi Pustaka.

Waryanto, Nur Hadi. 2007. "*Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran*. (Online). Makalah disajikan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat untuk Guru-guru MIPA SMA N 1, SMA N 2 dan SMA N 3, Bantul, 18 Januari. (http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304807/pengabdian/Penggunaan+Media+Audio+Visual+dalam+Menunjang+Pembelajaran.pdf, diunduh 13 januari 2018)

Wina, Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya