

PENERAPAN *ELECTRONIC LEARNING* MELALUI MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL *SHOOTING THREE POINT* DALAM OLAHRAGA BOLABASKET

(Studi pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto)

Akhmad Yudha Adyrama

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

Dwi Cahyo Kartiko

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

Abstrak

Pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu kompetensi dasar yang masuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, oleh karena itu dalam rangka menumbuhkan peningkatan kualitas siswa pada pembelajaran bola basket diperlukan bentuk-bentuk model pengajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga kemampuan siswa dalam permainan bola basket menjadi meningkat. Salah satu bentuk teknik dasar dalam olahraga bola basket adalah *shooting three point*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa secara menyeluruh tentang kegiatan pemberian materi pembelajaran *Shooting Three Point* pada permainan bolabasket Studi pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto melalui penerapan *electronic learning* dengan media *Audio Visual*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Randomized Control Group Pretest-Posttest Design dikarenakan desain ini sudah mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek di tempatkan secara acak, dan adanya *pretest-posttest* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan, ternyata melalui penerapan pembelajaran *electronic* dengan media *Audio Visual* ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 5 poin dan siswa kelompok kontrol sebesar 3 poin terhadap hasil belajar *shooting three point*.

Kata Kunci: bolabasket, *Audio Visual*, *shooting three point*.

Abstract

Basketball learning is one of basic competence which is included in sport learning at school, therefor at will be able to increase the student's quality in the basketball learning is needed the varieties and interested learning models to encourage the students feel happy and pleasure, so their capability in basketball will increase. One of the basic technic form in basketball is shooting three point. The goal of this research is to know the increasing of the students capability in giving this material about shooting three point in basketball study to the students of XI science 2 SMAN 2 Mojokerto by applying electronic learning with Audio Visual Media. This research use Randomized Control Group Pretest-Posttest Design because this design is merely perfect. In this case using 3 components ; control group, action and subject which is placed Randomly. Pretest-Posttest given to make sure the effectively of the action. The Result of this Research shows that the applying of electronic learning by using of audio Visual give the positive increasing Rate to the experiment group 5 points and 3 points for control group.

Keywords: *basketball*, *Audio Visual*, *shooting three point*.

PENDAHULUAN

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. (munadi, 2010).

Permainan bolabasket merupakan salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Penggemar berasal dari segala usia yang merasakan bahwa bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti *shooting*, *passing*, *dribble*, dan *rebound*, serta kerjasama tim untuk menyerang dan bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Oliver, 2007 : vi).

Dari sekian banyak keterampilan-keterampilan yang ada dalam permainan bolabasket, antara lain adalah tembakan atau *shooting*. *Shooting* (menembak) adalah sasaran akhir setiap permainan, juga termasuk unsur yang menentukan kemenangan dalam pertandingan sebab kemenangan ditentukan oleh banyaknya bola yang masuk dalam keranjang (basket). (Horongbala, 2009).

Akan tetapi untuk materi ini lebih difokuskan tentang *three point shoot* dikarenakan frekuensi tingkat keberhasilan dalam melakukan *shooting* ini sangat rendah. Bahkan pemain profesional tingkat presentase keberhasilan masih rendah.

Salah satu yang bisa ditempuh oleh seorang guru untuk membangun komunikasi dan interaksi yang baik, adalah memanfaatkan media. Dengan kata lain, materi atau bahan ajar yang disampaikan bisa diterima dan dipahami siswa secara menyeluruh. Dalam hal ini, media memiliki peranan penting untuk menjembatani komunikasi dan interaksi yang hendak dibangun.

Menurut Slameto (dalam Hamdani 2011 : 20) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan media yang menghasilkan interaksi transformasi ilmu pengetahuan yang nyata, akan membantu guru dan siswa menjalin hubungan komunikasi dan interaksi. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan media sebagai sarana yang baik untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar sehingga materi dapat di terima atau di serap dengan baik oleh siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2011 : 15), "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran di samping menjadi perantara guru dan siswa dalam memahami materi ajar, juga merangsang pola pikir siswa".

Dengan *Electronic Learning* (pembelajaran elektronik), maka siswa di tuntut untuk lebih mampu dalam menguasai suatu pengajaran yang diajarkan. Disini, *E-Learning* yang dimaksud adalah cara baru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan perangkat atau media elektronik. Tetapi dalam penelitian ini, lebih difokuskan menggunakan media *Audio Visual*.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa sekolah menengah atas (SMA) kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto dan teknik bolabasket yang akan dilatihkan adalah *shooting three point*, maka media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pelatih atau guru pendidikan jasmani adalah menggunakan

media *electronic*. Diharapkan siswa sekolah menengah atas tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Siswa diharapkan menguasai teknik-teknik permainan bolabasket, khususnya teknik *shooting three point* dengan baik dan benar.

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

"Bagaimana pengaruh penerapan *electronic learning* melalui media *Audio Visual* terhadap hasil *shooting three point* dalam olahraga bolabasket?"

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui secara nyata mengenai pengaruh penerapan *electronic learning* melalui media *Audio Visual* terhadap hasil *shooting three point* dalam olahraga bolabasket.

Secara teori penelitian ini bermanfaat karena memberikan data empirik tentang pengaruh penerapan *electronic learning* melalui media *Audio Visual* terhadap hasil *shooting three point* dalam olahraga bolabasket pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto. Namun pada dasarnya penelitian ini bermanfaat untuk:

- Sebagai media baru bagi siswa SMA agar tidak jenuh dalam menerima materi penjas kes yang terkesan monoton dan dapat mempersingkat waktu serta mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi.
- Sebagai tambahan pengetahuan bagi guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan mengenai model pembelajaran yang baru dan sebagai pertimbangan untuk menggunakan metode tersebut.
- Memberikan informasi kepada pembaca bahwa *E-Learning* merupakan sarana yang sangat menunjang untuk pembelajaran masa kini dan dapat dijadikan *alternative* dalam membuat pola melatih yang inovatif serta kreatif.

Dari uraian rumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut : "Terdapat perbedaan hasil belajar *shooting* bolabasket melalui penerapan *electronic learning* melalui media *audio visual*".

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Randomized Control group Pretest-Posttest Design*. Variabel bebas adalah pengaruh *Electronic learning* melalui media *Audio Visual*, sedangkan variabel terikat hasil *shooting three point* dalam Permainan Bolabasket.

Instrument penelitian yang digunakan untuk mendukung terlaksananya kegiatan penelitian ini antara lain;

lapangan basket, peluit, bola basket, tabel lembar skor, laptop, projector dan ruang kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 kota Mojokerto yang mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sedangkan jumlah anggota populasi adalah seluruh subyek kelas XI SMA Negeri 2 kota Mojokerto yang terbagi dalam 9 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 312 siswa. Dalam hal ini sampel diambil secara *cluster sampling*. Menurut Maksun (2008: 34) jika populasi dalam jumlah yang besar dan tidak tersedia daftar anggota dari populasi tersebut, maka *cluster sampling* menjadi pilihan yang tepat. Sampel dipilih dengan cara diundi dengan menuliskan kelas XI IPA dan XI IPS pada kertas kecil kemudian kertas tersebut dilipat kecil-kecil. Pengundian untuk memilih sampel yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disaksikan oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA Negeri 2 Mojokerto yaitu Bapak Drs. Suyanto S.Pd. Kemudian terpilih kelas XI-ipa 2 dengan jumlah 37 siswa dan dari total siswa random lagi menjadi kelompok kontrol sebanyak 19 siswa dan untuk kelompok eksperimen sebanyak 18 siswa.

Melakukan pre-test untuk menentukan rengking dari populasi menjadi sample, sehingga dalam menentukan kelompok pembelajaran inkuiri dan kelompok pengejaran berdasarkan masalah dengan menggunakan Ordinal Pairing.

Sebagai usaha mengumpulkan data yang *relevan* dalam penelitian ini, maka menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

Tes *shooting three point*

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa nilai yang diperoleh melalui pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melakukan tembakan tiga angka (*three point shooting*) sebanyak 15 kali setiap seri secara berurutan menurut absen.

Dengan sistem penilaian sebagai berikut:

- 1) Setiap bola masuk ke basket maka diberi nilai 2.
- 2) Setiap bola tidak masuk ke basket tetapi menyentuh ring atau papan pantul maka diberi nilai 1.
- 3) Setiap bola yang tidak masuk ke basket dan tidak menyentuh ring atau papan pantul maka diberi nilai 0.

Untuk mempermudah penafsiran terhadap hasil analisis persentase yang digunakan dalam penilaian lembar observasi kelas dikjasor, maka digunakan klasifikasi persentase berupa penafsiran sebagai berikut:

(75%-100%) = baik

(60%-74%) = cukup

(< 60%) = kurang baik (Arikunto, 1998: 344)

Berdasarkan hasil perhitungan manual dan menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) for Windows release 13.0*. Selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Tabel Deskripsi Hasil Tes shooting three point Kelompok Eksperimen

Deskripsi	Pretest	Posttest	Beda
Rata-rata	22,62	25,62	3
SD	7,906	7,282	-0.624
Nilai Max	35	38	3
Nilai Min	10	13	3

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* pada kelompok eksperimen sebelum penerapan pembelajaran penggunaan media *audio visual (pretest)* permainan bola basket sebesar 19,68 dengan standar deviasi sebesar 5,318, serta nilai terendah 10 dan tertinggi sebesar 33.

Untuk hasil sesudah penerapan pembelajaran penggunaan media *audio visual (posttest)* permainan bolabasket rata-rata yang diperoleh adalah 28,51 dengan standar deviasi sebesar 7,217 dan untuk nilai terendah dan tertinggi masing-masing adalah 13 dan 38.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 8,83 dengan standar deviasi sebesar 1,899 dan untuk nilai beda terendah dan tertinggi masing-masing adalah 3 dan 5.

Tabel Deskripsi Hasil Tes shooting three point Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pretest	Posttest	Beda
Rata-rata	19,68	28,51	8,83
Standar Deviasi	5,318	7,217	1,899
Nilai Max	33	38	5
Nilai Min	10	13	3

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil tes pada kelompok kontrol sebelum penerapan pembelajaran (*pretest*) *shooting three point* permainan bolabasket sebesar 22,62 dengan standar deviasi sebesar 7,906, serta nilai terendah 10 dan tertinggi sebesar 35.

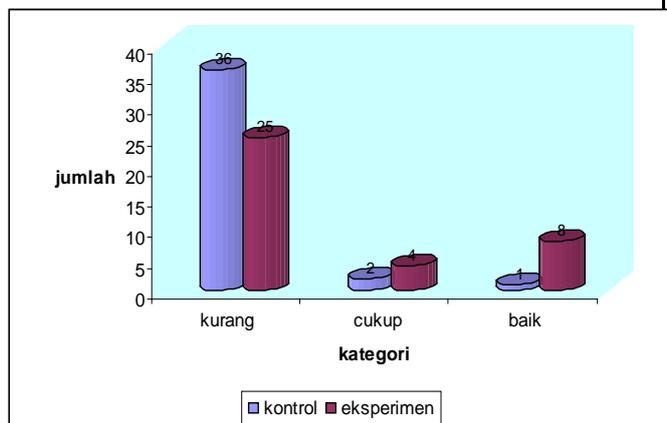
Untuk hasil sesudah penerapan pembelajaran *shooting three point (posttest)* permainan bolabasket rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 25,62 dengan standar deviasi sebesar 7,282 dan untuk nilai terendah dan tertinggi masing-masing adalah 13 dan 38.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 3 dengan standar deviasi sebesar -0,624

HASIL DAN PEMBAHASAN

dan untuk nilai beda terendah dan tertinggi masing-masing adalah sebesar 3 dan 3.

Hasil pengkategorian peningkatan rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* pada kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Gambar.



Hasil pengkategorian peningkatan rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* pada kelompok eksperimen dan kontrol

Dari Gambar terlihat bahwa pada peningkatan rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* dengan kategori kurang, pada kelompok kontrol lebih banyak jumlahnya daripada kelompok eksperimen. Peningkatan rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* dengan kategori cukup, pada kelompok kontrol lebih sedikit jumlahnya daripada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol dengan kategori cukup jumlahnya sebesar 2 orang sedangkan kelompok eksperimen jumlahnya sebesar 4 orang. Peningkatan rata-rata nilai hasil tes *shooting three point* dengan kategori baik, pada kelompok kontrol lebih sedikit jumlahnya daripada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol dengan kategori baik jumlahnya hanya 1 orang sedangkan kelompok eksperimen jumlahnya sebesar 8 orang.

Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan sebaran data, salah satunya dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Uji ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi yang diperoleh berdasarkan hasil analisis menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) for Windows release 13,0*. Untuk menentukan apakah sebaran data normal atau tidak, dapat dilihat dari nilai signifikansi. Apabila signifikansi lebih besar daripada 0.05 ($p > 0.05$) maka data tersebar normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil perhitungan uji normalitas pada tabel berikut menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* di bawah ini.

Tabel Hasil Normalitas Data menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Variabel	P (signifikansi)	Keterangan
Pretest eksperimen	0,500	Normal
Posttest eksperimen	0,747	Normal
Pretest kontrol	0,841	Normal
Posttest kontrol	0,094	Normal

Hasil tabel diatas terlihat bahwa semua nilai p (signifikansi) lebih besar daripada 0.05 ($p > 0.05$), sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya berdistribusi normal.

Uji Homogenitas varian

Untuk mengetahui apakah deskripsi data yang ada bersifat homogen atau tidak, maka dapat diketahui dengan cara membandingkan harga F_{hitung} dengan harga F_{tabel} . Dengan kriteria pengujian adalah jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka berarti data tersebut diterima dan merupakan data yang homogen. Dan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka berarti data tersebut ditolak dan merupakan data yang tidak homogen. Berdasarkan hasil perhitungan nilai $F_{hitung} = 1.295$ dan $F_{tabel} = 1.72$.

Hasil tersebut memberikan informasi bahwa harga $F_{hitung} < F_{tabel}$, sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya merupakan data yang homogen.

ANALISIS DATA

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada *testee*. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata (uji beda *mean*) dengan menggunakan analisis uji *paired t test* (sampel berpasangan) dan uji *independent t test* (beda antar kelompok).

Nilai yang digunakan dalam penghitungan uji *paired t test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan nilai yang digunakan dalam penghitungan uji *t independent* merupakan selisih (beda) dari nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok (eksperimen dan kontrol). dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran).

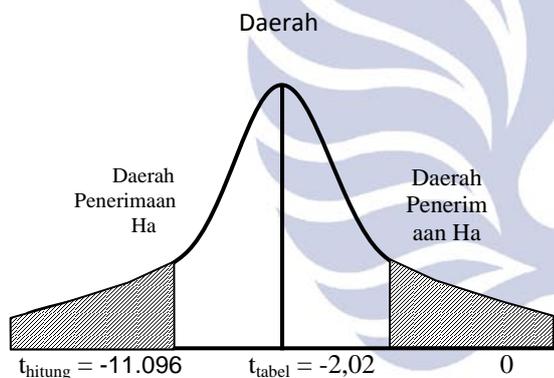
Uji Paired Sample t Test (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) Kelompok Eksperimen.

a. Merumuskan hipotesis statistik

$H_0 : \mu = 0$, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* dalam permainan bola basket.

$H_a : \mu \neq 0$, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* dalam permainan bola basket.

- b. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})
 Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)
 Derajat bebas pembagi (df) = $n - 1 = 36 - 1 = 35$
 Nilai $t_{tabel} = 2,02$
- c. Nilai statistik t (t_{hitung})
 Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -11.096.
 Kriteria pengujian:
Ho ditolak dan Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$
Ho diterima dan Ha ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$
- d. Hasil pengujian



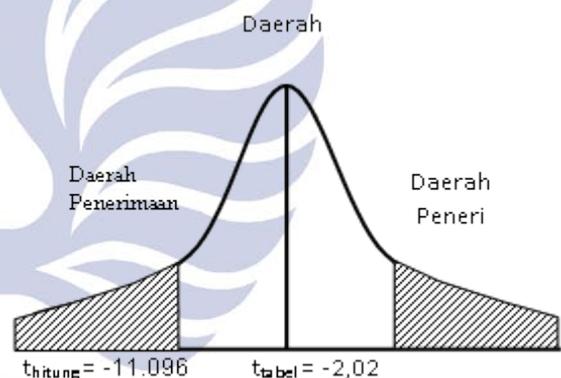
Gambar Kriteria Pengujian Kelompok Eksperimen

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan tolak H_0 karena nilai $t_{hitung} 11.096 >$ nilai $t_{tabel} 2,02$. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* dalam permainan bola basket.

Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh peningkatan kemampuan hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa pada permainan bola basket adalah signifikan dan dapat diberlakukan (di generalisasikan) ke populasi.

Uji *Paired Sample t Test* (uji beda rata-rata untuk sampel berpasangan) Kelompok Kontrol

- a. Merumuskan hipotesis statistik
 $H_0 : \mu = 0$, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dalam permainan bola basket.
 $H_a : \mu \neq 0$, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dalam permainan bola basket.
- b. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})
 Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)
 Derajat bebas pembagi (df) = $n - 1 = 39 - 1 = 38$
 Nilai $t_{tabel} = 2,02$
- c. Nilai statistik t (t_{hitung})
 Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -1.910.
 Kriteria pengujian:
Ho ditolak dan Ha diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$
Ho diterima dan Ha ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$
- d. Hasil pengujian



Gambar Kriteria Pengujian Kelompok Kontrol

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan terima H_0 karena nilai $t_{hitung} 1,91 <$ nilai $t_{tabel} 2,02$. Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran *shooting three point* pada kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada permainan bola basket.

Uji *Independent Sample t Test* (uji beda rata-rata antar kelompok).

- a. Merumuskan hipotesis statistik

$H_0 : \mu = 0$, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* pada siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* dalam permainan bola basket.

$H_a : \mu \neq 0$, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* pada siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* dalam permainan bola basket.

b. Menentukan nilai kritis (t_{tabel})

Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)

Derajat bebas pembagi (df) = $n_1 + n_2 - 1 = 37 + 39 - 2 = 74$

Nilai $t_{tabel} = 2,00$

c. Nilai statistik t (t_{hitung})

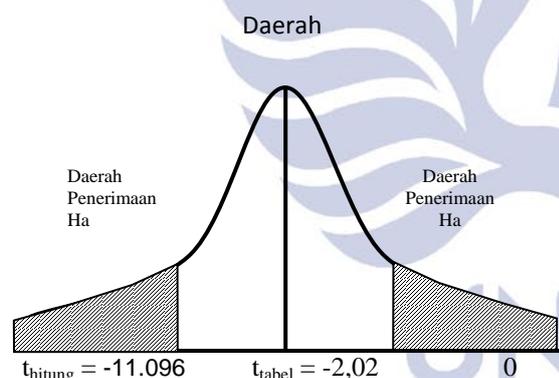
Berdasarkan penghitungan dengan menggunakan rumus *Independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,979.

Kriteria pengujian:

H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

d. Hasil pengujian



Gambar Kriteria Pengujian Beda Antar Kelompok

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan tolak H_0 karena nilai $t_{hitung} 10,979 >$ nilai $t_{tabel} 2,0$. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media pembelajaran *audio visual* pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil pembelajaran *shooting three point* atas siswa pada permainan bola basket.

Pembahasan

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran dengan *electronic learning* melalui media *audio visual* dalam meningkatkan hasil pembelajaran *shooting three point* pada siswa dalam permainan bola basket. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu maka perlu diberikan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek belajar yang mana siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran penggunaan *electronic learning* melalui media *audio visual* adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana penerapan penggunaan *electronic learning* melalui media *audio visual* terhadap penyerapan siswa pada pembelajaran *shooting three point* dalam permainan bola basket. Dalam hal ini yang diukur adalah hasil pembelajaran *shooting three point* dalam permainan bola basket.

Pembelajaran permainan bola basket merupakan salah satu kompetensi dasar yang masuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, oleh karena itu dalam rangka menumbuhkan peningkatan kualitas siswa pada pembelajaran bola basket diperlukan bentuk-bentuk model pengajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga kemampuan siswa dalam permainan bola basket menjadi meningkat. Salah satu bentuk teknik dasar dalam olahraga bola basket adalah *shooting three point*. *Shooting three point* merupakan Sebuah tembakan dari luar daerah tembakan dua angka dan berada di daerah keranjang lawan.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan *electronic learning* melalui media *audio visual* terhadap hasil *shooting three point* dalam olahraga bolabasket, diketahui bahwa:

Hasil analisa penggunaan *electronic learning* melalui media *audio visual* terhadap hasil *shooting three*

point dalam olahraga bolabasket dapat disimpulkan bahwa: penerapan pembelajaran menggunakan pengaruh *electronic learning* melalui media *audio visual* terhadap hasil *shooting three point* dalam olahraga bolabasket ternyata memberikan rata-rata peningkatan yang positif pada siswa kelompok eksperimen sebesar 5 poin dan siswa kelompok kontrol sebesar 3 poin terhadap hasil belajar *shooting three point*. Hasil analisa uji *t Paired Sample t-test* (uji beda untuk sampel berpasangan) dan uji *Independent Sample t-test* (uji beda antar kelompok) didapatkan:

- (a) Kelompok eksperimen nilai t_{hitung} 11,096 > nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *shooting three point* siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dengan menggunakan pengaruh *electronic learning* melalui media *audio visual* dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran penggunaan *electronic learning* melalui media *audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *shooting three point* pada permainan bola basket.
- (b) Kelompok kontrol nilai t_{hitung} 1,91 < nilai t_{tabel} 2,02. Dengan kata lain bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *shooting three point* pada siswa kelompok kontrol sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran *shooting three point* pada kelompok kontrol tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada permainan bola basket.
- (c) Hasil uji beda antar kelompok menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 10,979 > nilai t_{tabel} 2,0. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *shooting three point* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bola basket. Hal ini dapat dikatakan, bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan *electronic learning* melalui media *audio visual* pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil belajar *shooting three point*, siswa pada permainan bola basket.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah di uraikan, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan *electronic learning* melalui media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar *shooting three*

point siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto pada permainan bola basket.

2. Pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar *shooting three point* siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto pada permainan bola basket.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *shooting three point* siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan *electronic learning* melalui media *audio visual* pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap peningkatan hasil belajar *shooting three point* siswa pada permainan bola basket.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang ” PENERAPAN *ELECTRONIC LEARNING* MELALUI MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL *SHOOTING THREE POINT* DALAM OLAHRAGA BOLABASKET ” maka disarankan :

1. Perlu penerapan metode pembelajaran *electronic learning* melalui media *audio visual* sehingga dapat meningkatkan hasil hasil belajar siswa XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya hasil belajar *shooting three point* siswa pada permainan bolabasket.
2. Perlu penerapan metode pembelajaran *electronic learning* dengan metode lain sehingga dapat meningkatkan hasil hasil belajar siswa XI IPA 2 SMA Negeri 2 kota Mojokerto dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek(edisi revisi)*. Jakarta: Renika Cipta.
- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Bidang III PB Perbasi. 2008. *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket 2008*. Jakarta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.

Harongbala, Rustafari. dkk. 2009. *Materi Tingkat Dasar. Makalah disajikan dalam pelatihan pelatih se-Jawa Timur*. Banyuwangi 1 – 4 maret 2009.

[http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pembicaraan:Pe
mbelajaran_elektronik&action=edit&redlink=1](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pembicaraan:Pe
mbelajaran_elektronik&action=edit&redlink=1)

[http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=lcd/liquidcrysta
ldisplay](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=lcd/liquidcrysta
ldisplay)

http://en.wikipedia.org/wiki/Three-point_field_goal

Irianto, Agus. 2010. *Statistik*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Kalidjernih, Freeddy K. 2010. *Penulisan Akademik (edisi kedua)*. Bandung. Widya Aksara Pres.

Maksum, Ali, 2008. *Diktat Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran – Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta. Gaung Persada Press.

Oliver,Jon. 2007, *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya.

Prosak, Kevin A. 2007. *Permainan Bola Basket*. Yogyakarta. Citra Aji Parana.

Ridwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung. Alfabeta.

Sarosa, Samiaji. 2012. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Indeks.

