

PENGARUH MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHOOTING* BOLA BASKET KELAS XI AK 4 SMK NEGERI 2 TUBAN

Setiawan Adi Marzuna*, Sudarso

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

Universitas Negeri Surabaya

*setiawanmarzuna@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media *audio visual* (video) adalah suatu metode pengajaran yang bisa di pergunakan untuk menyampaikan materi lebih banyak dan terinci sehingga penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini juga membantu peran serta guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa lebih mudah mengerti. Khususnya dalam hal ini adalah praktik *shooting* bola basket. Dengan media *audio visual*, pada praktik *shooting* bola basket siswa dapat melihat secara langsung dan jelas pergerakan tangan dalam melakukan teknik *shooting*. Penelitian dengan media *audio visual* (video) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban tahun ajaran 2018-2019. Sedangkan sample yang digunakan adalah *cluster random sampling* yaitu 1 kelas jurusan akuntansi 4 yang berjumlah 35 siswi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *audio visual* (video) pada hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Hal ini dibuktikan berdasarkan dari perhitungan persentase dengan hasil 5,35% untuk nilai pengetahuan dan 3,01% untuk nilai keterampilan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan *treatment* menggunakan *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket.

Kata Kunci: *shooting*, bola basket, media, *audio visual*

Abstract

Audio-visual media (video) is a teaching method that can be used to convey more detailed material. The presentation of teaching materials to students are more complete and optimal. In addition, this media also helps the teacher's participation in conveying material to students so that students understand easily. Especially is the practice of shooting basketball. Using audio visual media in shooting basketball students can see directly and clearly the movements of the hands in doing shooting techniques. Research with audio-visual media (video) aims to find out how much influence the use of audio-visual media on learning outcomes of shooting basketball in class XI students of Vocational High School 2 Tuban. The population of this research is the XI grade students of Vocational High School 2 Tuban in the 2018-2019 school year. While the sample used is cluster random sampling, namely one class of accounting majors 4 totaling 35 female students. The results showed that there was an influence of audio-visual media (video) on learning outcomes of shooting basketball in class XI students of Vocational High School 2 Tuban. This is evidenced based on the calculation of the percentage of the results of 5.35% for the value of knowledge and 3.01% for the value of the skills, it can be concluded that there is a significant increase after being given treatment using audio visual of the results of learning basketball shooting.

Keywords: shooting, basketball, media, audio visual

PENDAHULUAN

Manusia dan Olahraga dapat dikatakan sangat erat kaitannya sebagaimana manusia membutuhkan olahraga dengan tujuan menjadi manusia yang sehat dan bukan hanya sekedar sehat jiwa, akan tetapi sehat raga juga sangat penting bagi manusia untuk dapat menjadi manusia seimbang dengan sehat jiwa dan raga seperti yang di kemukakan oleh Hartati (2013) dalam Rahayu (2013). Mengutip kepada .“Manusia dalam usahanya mempertahankan eksistensi kehidupan perlu mengolah raganya dengan latihan olahraga. Disini manusia yang merupakan makhluk “psychophysic” sebagai subyek, sedang olahraga sebagai obyek, olahraga sebagai media untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Manusia butuh sehat, manusia butuh senang/rekreasi, manusia butuh rileks untuk melepaskan tenaga, manusia butuh prestasi dan masih banyak kebutuhan manusia yang lainnya”.

Meninjau pengertian di atas, untuk mempertahankan eksistensi kehidupan manusia dalam mendapatkan jiwa dan raga yang sehat, olahraga merupakan sarana dan alternatif untuk memenuhinya. Aktivitas olahraga seringkali berkaitan dengan pendidikan serta dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam terciptanya kesehatan di semua satuan pendidikan. Oleh karena itu, sebagai pelaku pendidikan seyogianya memperhatikan realitas pembelajaran olahraga dengan kemasannya yang menarik, kreatif dan inovatif untuk memupuk motivasi siswa dalam mengikuti setiap aktivitas olahraga di sekolah. Guru mempunyai peranan penting agar dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang efektif (Sudarso et al., 2019).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dalam bab 1 ketentuan umum, pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai salah satu bagian kecil dari unit pendidikan, yang membedakan hanyalah tujuannya, dimana pendidikan jasmani lebih memfokuskan pada aspek kesehatan dan kebugaran jasmani sekaligus menguatkan kemampuan berpikir dan kestabilan emosional yang disalurkan melalui pendidikan olahraga.

Berdasarkan intensifikasi penyelenggaraan pendidikan, peranan pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang

utama salah satunya adalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan belajar, aktivitas jasmani, bermain serta olahraga. Pengalaman belajar membutuhkan pembekalan sekaligus pembinaan sehingga gaya hidup sehat dan aktif dapat tercapai. Selain itu, pendidikan jasmani juga memberikan peranan penting dalam terciptanya kesehatan di sekolah yang biasanya dari tingkat sekolah dasar hingga mulai dari tingkat dasar hingga sekolah menengah.

Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes ada 7 aspek-aspek yaitu olahraga dan permainan, aktivitas pendidikan luar kelas, kesehatan, aktivitas ritmik, pendidikan, aktivitas pengembangan, dan aktivitas senam. Lingkup permainan dan olahraga meliputi beberapa aktivitas. Permainan bola basket adalah salah satu dari aktivitas permainan dan olahraga. Berdasarkan hal tersebut guru akan lebih baik jika memberikan materi permainan bola basket sebagai aktivitas olahraga kepada siswa.

Dalam cabang olahraga bola basket salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah teknik *shooting*. Teknik *shooting* diartikan sebagai kemampuan memasukan bola kedalam ring untuk mencetak *point* sehingga kemenangan menjadi tolak ukur keberhasilan bola basket, disertai dengan kecepatan sirkulasi bola dan kemampuan pertahanan yang kuat.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel di SMK Negeri 2 Tuban, sebagai salah satu pioner favorit sekolah kejuruan di kabupaten Tuban. Observasi dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru terkait yaitu guru PJOK yang menunjukkan hasil belajar bahwa pelaksanaan *shooting* bola basket pada siswa kelas XI masih rendah dan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, Hal ini di buktikan dari hasil penilaian teknik *shooting* bola basket tahun lalu. Faktor rendahnya nilai dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disebabkan karena siswa kurang mampu dalam melaksanakan teknik *shooting* bola basket dengan benar sehingga masih banyak ditemukan siswa yang melempar bola basket di luar ring. Melesetnya lemparan bola basket di luar ring disebabkan karena kurangnya konsentrasi siswa dalam melakukan teknik *shooting*, hal ini menunjukkan konsentrasi siswa masih tergolong rendah belum memenuhi target

Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), guru PJOK sudah memberikan kesempatan untuk melakukan pengulangan teknik *shooting* bola basket kepada siswa, namun hasilnya masih kurang memuaskan. Belum diketahui secara pasti penyebabnya, namun cara memegang bola yang tidak benar, posisi badan dan kaki ketika melakukan lemparan, serta konsentrasi yang

rendah memicu kegagalan melesetnya bola kedalam ring.

Menurut hasil interview dengan guru PJOK, pembelajaran pada saat ini masih menggunakan buku pelajaran dan prakteknya dalam hal ini guru hanya sebatas mencontohkan teknik *shooting* bola basket yang benar seperti yang dicontohkan dalam buku pelajaran PJOK. Guru PJOK juga sudah melakukan penunjukan kepada perwakilan siswa untuk melakukan praktek *shooting* bola basket secara langsung. Dari hasil praktek tersebut masih banyak ditemui siswa yang belum bisa dalam melaksanakan *shooting* bola basket, sehingga banyak bola yang tidak masuk kedalam ring. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, ketika dilakukan penilaian oleh guru PJOK, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Dikarenakan media audio visual sudah pernah digunakan sebelumnya di SMK Negeri 2 Tuban tetapi hanya menggunakan media gambar atau PPT *power point*, maka peneliti ingin menyajikan materi menggunakan media baru berupa *audio visual* demi menarik minat siswa yang berfungsi meningkatkan KBM. Apabila ada peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang jauh lebih baik maka secara langsung hasil belajar pun dapat ditingkatkan. Apalagi disertai dengan media *audio visual* yang secara langsung menampilkan gambaran nyata praktek *shooting* bola basket sehingga siswa dapat cepat memahami gerakan tersebut. Dengan demikian, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru beralih menjadi *fasilitator* belajar untuk memberikan kemudahan bagi siswa. Dengan media *audio visual*, siswa bisa langsung mengamati sekaligus mempraktekan.

Sebagaimana diketahui teknik dasar dapat diartikan sebagai teknik atau gerakan dasar yang digunakan dalam suatu permainan olahraga. Salah satu cabang olahraga yang menggunakan teknik atau gerakan dasar adalah permainan bola basket. Permainan bola basket diartikan sebagai permainan yang sifatnya kompleks karena unsur gerakannya terkoordinasi dengan rapi, yang biasanya disebut *shooting*. *Shooting* atau menembak menjadi fundamental penting setiap gerakan karena *point* utama tujuan *shooting* adalah keberhasilan mencapai *point* utama tujuan *shooting* adalah keberhasilan mencapai *point* untuk memenangkan suatu pertandingan bola basket (Kartiko dkk., 2019). Keberhasilan suatu regu dalam permainan bola basket selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak (*shooting*), sehingga gerakan *shooting* merupakan *point* utama untuk mencapai keberhasilan dalam permainan bola basket. Teknik *shooting* dilakukan dengan cara memasukkan bola kedalam ring untuk mendapatkan

angka atau *point* sebanyak mungkin sehingga permainan dapat dimenangkan, sehingga teknik *shooting* bisa diartikan sebagai suatu bidikan.

Ercluj dan Strumbelj (2015) mengemukakan bidikan sebagai basket non lemparan bebas (sasaran lapangan) merupakan cara untuk mencetak gol dan menjadi elemen teknis untuk permainan bola basket yang kompetitif. Tembakan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain jarak, sudut, tipe pemain, dan lain lain. Menurut Kustandi (2016) dalam jurnal Diansari, Suratman, & Soejoto (2017) mengemukakan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih sempurna. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran *audio visual*.

Kurniawan & Rianto (2018) mengemukakan media *audio visual* sebagai bentuk media indera karena penggunaan indera pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*) dalam waktu bersamaan. Dilengkapi dengan bahan visual sekaligus bahan audit. Materi ini dimaksudkan untuk merangsang audit jika indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung lebih efektif.

Jadi kesimpulan dari audio visual adalah alat yang digunakan untuk menyerap pembelajaran melalui media dengar, gambar dan video, agar suatu pembelajaran bisa menarik minat siswa untuk belajar dengan lebih menarik dan juga mudah untuk menyerapnya.

Tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah adalah melalui hasil belajar, hal ini dapat diukur dari keberhasilannya melalui ketuntasan hasil belajar yang mengarah pada perubahan positif yang bisa disebut dengan proses belajar. Di bawah ini adalah pendapat dari beberapa ahli tentang hasil belajar.

Djamarah dan Zain (2014:37) mengemukakan KBM sebagai kegiatan yang sengaja diciptakan untuk membelajarkan anak didiknya. Pada proses pembelajaran, pendidik yang memilih, merencanakan, mempersiapkan dan mengembangkan sebuah materi pembelajaran yang nantinya dijalesakan kepada peserta didik. Pemahaman pembelajaran pada siswa menjadi tolak ukur bagi guru didalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga model pembelajaran harus cocok dengan kondisi kelas untuk memudahkan menyampaikan ilmu pembelajaran. Terlebih dengan media *audio visual* memudahkan daya ingat sekaligus memicu motivasi siswa agar belajar lebih baik lagi. Media *audio visual* menjadi *point* lebih karena siswa di

kelas lebih bisa dikondisikan, suasana belajar lebih menyenangkan, dan materi tersampaikan lebih cepat.

METODE

Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen semu melalui pendekatan kuantitatif, sehingga penelitian ini harus dilaksanakan secara teliti untuk menentukan secara detail hubungan sebab akibatnya. Unsur penting dalam penelitian ini adalah menentukan hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas sehingga hubungan sebab akibat dapat ditelusuri (Maksum, 2018: 79). Selain itu dibantu dengan desain penelitian, dimana rancangan penelitian ini dibuat sedetail mungkin sehingga menghasilkan opini yang tepat sebagai jawaban atas pertanyaan dalam penelitian yang dilakukan (Maksum, 2018:114). Dalam hal ini, penulis melakukan perbandingan antara hasil dengan distribusi data, data *pre-test* dan data *post-test* atas sampel yang sudah ditentukan (*one grup pre-test post-test design*). Populasi pada penelitian ini merupakan semua peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Tuban yang memiliki jumlah 540 peserta didik dari 5 jurusan. Sampel pada penelitian ini memakai *Cluster Random Sampling*. Pada penelitian ini cluster yang digunakan adalah 1 kelas dari tiap-tiap kelas XI dipilih dengan cara acak atau melalui undian yang mewakili semua kelas XI di SMK Negeri 2 Tuban. Sampel penelitian ini adalah kelas AK 4 berjumlah 35 siswa. Penelitian ini menggunakan tes *shooting* berulang-ulang selama 30 detik. Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama melakukan *pre-test* pembelajaran *shooting* bola basket selama 2 jam pembelajaran. Pertemuan kedua melakukan *treatment* pembelajaran menggunakan media *audio visual* siswa melihat video yang berdurasi 2 jam pembelajaran. Pertemuan ketiga melakukan *post-test shooting* bola basket berulang-ulang yang dilakukan selama 2 jam pelajaran. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS 22, dengan uji diskriptif, uji normalitas, dan uji T

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang sudah dilaksanakan, diperoleh nilai-nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Pretest Hasil Belajar Keterampilan Shooting dalam Bola Basket

| Variable | N | Mean | SD | Min | Max |
|----------------------|----|-------|--------|-----|-----|
| Kognitif Pre test | 31 | 81,29 | 11,759 | 50 | 95 |
| Psikomotor Pre test | 31 | 67,58 | 5,875 | 56 | 75 |
| Kognitif Post Test | 31 | 85,65 | 5,438 | 75 | 95 |
| Psikomotor Post Test | 31 | 69,61 | 5,637 | 58 | 80 |

Dari Tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban.

Tabel 2. Uji Normalitas Pretest dan Posttest Data Hasil Belajar Keterampilan dan Hasil Belajar Pengetahuan

| Distribusi Nilai | N | Statistik | Sig. | Ket |
|-----------------------------------|----|-----------|-------|--------------|
| <i>Pre-test</i> pengetahuan | 31 | 1,677 | 0,007 | Tidak Normal |
| <i>Post-test</i> pengetahuan | 31 | 1,251 | 0,088 | Normal |
| <i>Pre-test</i> kel keterampilan | 31 | 0,980 | 0,292 | Normal |
| <i>Post-test</i> kel keterampilan | 31 | 0,747 | 0,633 | Normal |

Meninjau hasil tabel 2 menai uji normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan hasil *pre-test* pengetahuan terdistribusi tidak normal sedangkan *post-test*nya terdistribusi normal. Hal ini bisa dibuktikan melalui uji wilcoxon bahwa nilai signifikan lebih kecil dari nilai a, dimana nilai signifikan 0,01 sedangkan nilai a 0,05. Sehingga signifikan < a (0,01 < 0,05). Nilai inilah yang menunjukkan hipotesis diterima dan ho ditolak, dalam arti ada pengaruh terhadap hasil. Artinya setelah dilakukan *treatment* melalui *audio visual* ternyata ada peningkatan hasil belajar yang dibuktikan dengan rata2 peningkatan nilai siswa setelah dilakukannya *post-test* terhadap tes pengetahuan dan keterampilan.

Tabel 3. Hasil Uji T Test Keterampilan dan Pengetahuan

| Variable | Mean | Std. Deviation | Nilai T Hitung | Sig. (2-tailed) |
|--------------|-------|----------------|----------------|-----------------|
| Pengetahuan | 4,355 | 9,286 | 2,611 | 014 |
| Keterampilan | 2,032 | 5,320 | 2,127 | 0,42 |

Dari tabel diatas diketahui bahwa Ha diterima dan Ho ditolak dikarenakan pada hasil sig. (tailed test) lebih kecil dari 0,05 dari test pengetahuan maupun test keterampilan. Artinya media *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar *shooting* bola basket di SMK Negeri 2 Tuban.

Peningkatan Persentase

Untuk menentukan perhitungan peningkatan persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Peningkatannya = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100$$

Pelaksanaan perhitungan untuk peningkatan terhadap tes pengetahuan sebagai berikut:

$$Pengetahuan = \frac{135}{2520} \times 100\% = 5,35\%$$

Pelaksanaan perhitungan untuk peningkatan terhadap tes keterampilan sebagai berikut:

$$\text{Keterampilan} = \frac{63}{2095} \times 100\% = 3,01\%$$

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan tes awal, lalu pemberian tindakan media *audio visual shooting* bola basket, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui adanya pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban. Analisis yang ditunjukkan uji T menyimpulkan ada pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar dengan adanya media *audio*. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *post-test* pengetahuan 85,65 dan hasil *post-test* keterampilan 69,61.

Secara Keseluruhan penelitian pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban. Mendapatkan hasil analisis data statistik bahwa terdapat pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket terhadap siswa kelas XI AK 4 dengan perbedaan mean *pre-test* dan *post-test* keterampilan adalah 2,03, sedangkan pengetahuan adalah 4,36 atau apabila dipersentasekan akan didapat peningkatan hasil *shooting* bola basket setelah diberikan pembelajaran video *shooting* bola basket sebesar 5,35% untuk tes pengetahuan dan 3,01% untuk tes keterampilan. Hasil tersebut dapat juga terjadi karena adanya faktor dari melihat video setelah itu mempratekan cara yang tepat melakukan *shooting* bola basket sesuai dengan video, apabila terdapat gerakan yang kurang benar maka langsung diperbaiki dengan gerakan yang benar dan tepat. Jadi hasil penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Stevanus Anggoro Adi Wicaksono 2018 Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepakbola Hasil besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan audio visual dengan perhitungan persentase peningkatan untuk nilai pengetahuan sebesar 56% dan untuk nilai keterampilan sebesar 48%.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil pembahasan yang telah dijabarkan diatas, dapat ditarik kesimpulan meliputi:

1. Adanya pengaruh yang cukup signifikan antara penggunaan media *audio visual* (video) terhadap hasil belajar *shooting* bola basket terhadap siswi kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil nilai *pretest* pengetahuan mendapatkan nilai rata-rata 81,29 dan

keterampilan mendapatkan nilai 67,58 kemudian hasil nilai *posttest* pengetahuan mendapatkan nilai rata-rata 85,65 dan keterampilan mendapatkan nilai 69,61.

2. Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *shooting* bola basket melalui pengaruh audio visual dengan perhitungan persentase peningkatan pengetahuan 5,35 % dan untuk keterampilan 3,01% pada siswi kelas XI SMK Negeri 2 Tuban.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka peneliti mencoba memberikan saran antara lain:

1. Bagi Peserta didik
Demi peningkatan hasil belajar siswa maka dibutuhkanlah media *audio visual* dalam praktik *shooting* bola basket. Selain itu, melalui media *audio visual* siswa lebih memahami gambaran yang sebenarnya antara teori yang disampaikan dengan praktik secara langsung, dengan demikian siswa lebih terkonsentrasi dalam melaksanakan praktik *shooting* bola basket.
2. Bagi Pengajar
Dengan adanya media *audio visual* guru dapat menyampaikan materi lebih terperinci dan jelas sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Alangkah baiknya apabila di dalam setiap proses pembelajaran media *audio visual* digunakan untuk mempermudah pelaksanaan praktik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk peneliti sekaligus sebagai bahan masukan apabila membuat penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan apabila memilih masalah yang sejenis terkait dengan objek penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Diansari, A.A.R., Suratman, B. Soejoto. A. (2017) The Effect of Problem-Based Learning Model, Learning Audio Visual Media and Internship on Student's Soft Skill. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(9): 333-341.
- Djamarah. S. B. dan Zain. A (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erluj, F. dan Strumbelj, E. (2015). Basketball Shot Types and Shot Success in Different Levels of Competitive Basketball. *PLOS ONE*, 10(6): 1-14.
- Kartiko, D. C., Tuasikal, A. R. S., Al Ardha, M. A., & Yang, C. B. (2019). Biomechanical Analysis of Ball Trajectory Direction in Free Throw.

Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 335: 449-453.

Kurniawan, A., & Rianto, Y. (2018). Developing Video Media learning to Enhance Learning Outcomes of the Learning Media Production Process at Postgraduate Students of Education Technology. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 212: 673-675.

Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pendidikan Jasmani*. Bandung: Afabeta.

Sudarso, Djawa, B., Wisnu, H., Prabowo, S. A., Al Ardha, M. A., & Prakoso, B. B. (2019). Physical Education Teacher's Quality Based on the Indonesia National Standards. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 335: 824-829.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003). Tentang Pendidikan Nasional.

Wicaksono. S. A. A (2018). Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal pendidikan olahraga dan Kesehatan*, 6(2): 198-201.

