

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR *FREE THROW* BOLA BASKET

Khoirul Umam*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

*khoirulumam@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media audiovisual video adalah alat bantu berupa teknologi yang bisa dipergunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Manyar Gresik. Jenis penelitian berikut yakni eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berikut yakni siswa kelas VII H sebanyak 31 siswa yang dikumpulkan melalui penggunaan *proportional random sampling* dari populasi sebanyak 288 siswa. Instrumen yang digunakan adalah instrumen penilaian keterampilan dan penilaian pengetahuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest-posttest* pengetahuan berupa 3 soal objektif dan tes keterampilan *shooting* bola basket. Teknik analisis menggunakan statistik parametrik yaitu uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis analisis sig 0,000 < 0,05, H₀ dan H_a diterima yang berarti adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa diamati berdasarkan nilai *pretest* yang diperoleh rata-rata 47,90 pada nilai keterampilan yang termasuk dalam kategori kurang dan rata-rata 57,61 pada nilai pengetahuan yang termasuk kategori cukup. Hasil perolehan nilai *posttest* didapatkan nilai rata-rata 70,87 pada nilai keterampilan termasuk kategori cukup dan nilai rata-rata sebesar 81,58 yang termasuk dalam kategori baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan penggunaan media audiovisual video terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa.

Kata Kunci: shooting; bola basket; media; audiovisual

Abstract

Audiovisual media video is aids in the form of technology that can be used to convey learning material. The purpose of this study was to determine influence of audiovisual video media used toward learning outcomes of basketball shooting in seventh grade students SMP Negeri 1 Manyar Gresik. This type of research was quasi-experimental with quantitative approach one group pretest-posttest design. The sample of this research was class VII H with 31 students as a subject taken using proportional random sampling from a population of 288 students. The instruments used was skill and knowledge assessment rubrics. The data was collected through knowledge pretest-posttest with 3 items of objective questions and basketball shooting skill test. The analysis technique used parametric statistic, namely paired sample t-test. The research results showed that the t- test obtained sig 0,000 < 0,05, H₀ and H_a are accepted, its meant there was a significant increase of the students learning outcomes since the average score of the pretest was 47.90 which categorized as under average score for skill and 57.61 which categorized as adequate score for knowledge. The results of the posttest score obtained an average value of 70.87 in the skill value including the sufficient category and the average value of 81.58 included in the good category. The conclusion of this study that there was a significant effect of using audiovisual video toward the students learning outcomes in basketball shooting.

Keywords: shooting; basketball; media; audiovisual

PENDAHULUAN

Setiap individu berhak memperoleh pendidikan yang layak untuk meningkatkan taraf hidupnya. Pendidikan merupakan upaya yang memang ditujukan guna memberikan pengembangan pada potensi diri dengan melewati tahapan pembelajaran.

Pendidikan bisa diperoleh melewati jalur formal dan jalur non formal. Pendidikan formal ialah suatu pendidikan yang ditetapkan dengan terstruktur serta memiliki tingkatan. Sementara itu, pendidikan non formal adalah pendidikan di luar jalur pendidikan formal yang pelaksanaannya bisa dilakukan dengan pola terstruktur serta berjenjang. Sekolah adalah satu dari beberapa tempat untuk memperoleh pendidikan yang memuat beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan misalnya pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa indonesia, ilmu pengetahuan alam, dan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pelajaran PJOK mulai diperhatikan keberadaannya sebagai salah satu dari berbagai macam program pendidikan yang ada pada sekolah. Hampir tiap peserta didik menyukai aktivitas pada luar kelas, oleh karena itu mata pelajaran PJOK cukup diminati dan menjadikan peserta didik bersemangat dalam mengikutinya. Mata pelajaran PJOK diwajibkan ada pada setiap sekolah tingkat dasar dan tingkat menengah.

Permendikbud RI No. 37 tahun 2018 melakukan pembahasan mengenai tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013 pada jenjang SMP/MTs kelas VII terdapat pembelajaran permainan bola besar KD 3.1 memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan tradisional, KD 4.1 mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. Salah satu contoh dari permainan bola besar adalah bola basket. Olahraga bola basket merupakan cabang olahraga yang permainannya memerlukan sebuah tim yang tiap timnya beranggotakan 5 orang. Terdapat 2 tim yang bermain dalam setiap pertandingan bola basket, yang tiap timnya berusaha untuk memperoleh skor semaksimal mungkin melalui usaha memasukkan bola basket ke keranjang lawan.

Permainan basket mewajibkan kita untuk menguasai beberapa teknik dasar yang salah satunya adalah teknik dasar *shooting*. *Shooting* pada permainan bola basket ialah satu di antara beberapa gerakan yang dilakukan oleh pemain guna memasukkan bola basket ke dalam ring dari lawan agar mendapatkan skor sebanyak mungkin supaya memenangkan pertandingan, karena itu dalam permainan basket penting bagi pemain untuk

menguasai teknik dasar *shooting* (Wissel & Hall, 1996: 24).

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah seorang pengajar PJOK kelas VII di SMP Negeri 1 Manyar, Dra. Titik Sriani pada tanggal 11 Juli 2019, dapat diambil informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran PJOK sudah berjalan sebagaimana mestinya pada tiap-tiap kelasnya. Guru sudah mengajarkan materi yang bersumber dari KI dan KD yang tercantum pada Permendikbud nomor 37 tahun 2018. Salah satu pembelajaran bola besar yaitu materi *free throw* bola basket, sebagian besar murid mempraktikkan gerakan menembak bola dengan teknik yang kurang sempurna dibandingkan dengan materi yang telah disampaikan pada setiap tahapan-tahapan *free throw*, sehingga hasil dari tembakannya juga tidak bisa maksimal. Guru PJOK menjelaskan bahwa proses pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Manyar belum pernah menggunakan media audiovisual. Proses pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik masihlah memakai metode ceramah dan demonstrasi, yang menjadikan proses belajar mengajar cenderung menjadi monoton.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya media pembelajaran. Antusiasme siswa juga dapat meningkat dengan digunakannya media-media baru dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas tidak berkesan monoton dan siswa diharapkan lebih memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan serangkaian permasalahan yang telah dituliskan, penulis memiliki minat mengadakan penelitian yang melibatkan media audiovisual (video) yang akan ditampilkan melalui LCD ketika siswa berada dalam kelas dan *gadget* ketika siswa berada dalam lapangan. Gadget ialah sebuah alat guna melakukan penyampaian serta pencarian akan informasi yang menjadikan bisa memudahkan siswa ketika memahami materi pembelajaran (Sulton, M.B., Tuasikal, A.R.S, 2019).

Media audiovisual dalam proses penyampaian materi dapat meningkatkan motivasi siswa karena media membuat semakin jelasnya materi yang dapat dipahami oleh siswa selain itu, berdasarkan hasil penelitian Juditya (2019), kemampuan menyimpan pesan dengan menggunakan media audio visual sebesar 50%, kemudian kemampuan mengingat pesan menggunakan media audio visual kurang dari 3 hari 85%, selanjutnya lebih dari 3 hari menjadi 65% sehingga efeknya luar biasa dalam meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, audiovisual melibatkan aspek visual dan kinestetik dari suatu gerakan sehingga dapat meningkatkan representasi mental dan berpengaruh pada peningkatan keterampilan motorik (Wright,D.J. dkk., 2018).

Media audiovisual yang akan digunakan adalah video. 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 (Diansari, Suratman, & Soejoto, 2017). Video adalah bagian dari beberapa jenis media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran berupa gambar yang bergerak (Busyaeri, 2016). Menurut Amien dan Lamere (2010), video merupakan suatu gambar bergerak, melalui proses perekaman dan ditayangkan melalui teknologi. Penggunaan media berupa video ini diharapkan dapat memberikan kesan belajar yang berbeda pada pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Manyar karena sebelumnya belum pernah diterapkan. Penggunaan media video ini juga diharapkan bisa menunjang hasil belajar siswa khususnya pada materi *free throw* bola basket.

Media berperan aktif dalam meningkatkan pembelajaran keterampilan bermain bola basket dan memiliki dampak efektif dalam proses pendidikan (Ali, M & Mahmoud, A., 2019). Menurut Kurniawan dan Riyanto (2018: 674), setelah mempelajari video, perlu digunakan alat penilaian kinerja yang digunakan sebagai ukuran dampak pengembangan media pembelajaran video terhadap aspek siswa psikomotor dalam menanggapi materi video. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan audiovisual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket memiliki pengaruh signifikan sebesar 34,25 % (Putro, S.S., Tuasikal, A.R.S., 2018). Paparan diatas menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai satu peran yang cukup penting untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran sehingga penulis akan mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual (Video) terhadap Hasil Belajar *Shooting* (Studi pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Manyar)”.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*), pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini yaitu populasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Manyar dengan total 9 kelas yang mencakup kelas VII A sampai kelas VII I yang jumlahnya sebanyak 288 siswa. Pemilihan kelompok ditentukan oleh pihak sekolah dengan cara menyesuaikan jadwal pembelajaran. Kelompok yang terpilih yakni kelas VII H. Penelitian berikut memakai instrumen penilaian keterampilan dan pengetahuan yang diberikan kepada subjek penelitian sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Teknik analisis menggunakan statistik parametrik yaitu

uji *paired sample t-test*. Data di analisis dengan *Statistical package for the social science Version 21 for Windows Seven 32-bit Operating System* (SPSS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berikut mempunyai tujuan guna mengetahui ada dan tidaknya pengaruh penggunaan media audiovisual pada peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket. Berdasar dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan terhadap 31 siswa kelas VII-H di SMP Negeri 1 Manyar diperoleh hasil analisis melalui penggunaan bantuan program SPSS versi 21.0. Hasil penelitian disajikan menggunakan data yang diperoleh dari hasil pembelajaran. Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas memiliki ketentuan yaitu, jika $p\text{-value} > \alpha$ (5%) atau 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Sebaliknya apabila $p\text{-value} < \alpha$ (5%) atau 0.05 memiliki arti bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Apabila distribusi data dinyatakan normal apabila nilai $sig > 0.05$. Berikut adalah hasil uji normalitas.

Tabel 1. Uji normalitas distribusi data pretest – posttest

Variabel	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Keterampilan	Pre-test	1,19	0,12	Normal
	Post-test	0,97	0,31	Normal
Pengetahuan	Pre-test	1,08	0,19	Normal
	Post-test	1,10	0,18	Normal

Berdasarkan tabel 1, bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwasanya distribusi data bersifat normal karena sig dari distribusi data tersebut lebih besar dari 0.05. Perhitungan sampel sejenis menggunakan analisis uji *parametric*, karena distribusi data yang dihitung normal, maka uji analisis yang digunakan untuk menghitung nilai angket hasil belajar siswa dilakukan pada nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa. Distribusi normal, sehingga untuk mengukur besar peningkatan adalah memakai pengujian *paired sample t-test*.

Tabel 2. Uji *paired sample t-test*

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Sig
Keterampilan	Pre-test	47,90	22,97	47,90%	0,00
	Post-test	70,87			0,00
Pengetahuan	Pre-test	57,61	23,97	45,18%	0,00
	Post-test	81,58			0,00

Berdasarkan tabel 2 di atas, pada saat *pretest* diperoleh rata-rata 47.90 pada nilai keterampilan yang termasuk

dalam kategori kurang dan rata – rata 57.61 pada nilai pengetahuan yang termasuk dalam kategori cukup. Hasil perolehan nilai *posttest* didapatkan nilai rata-rata 70.87 pada nilai keterampilan yang berarti tergolong pada kategori cukup serta nilai *mean* sebesar 81.58 yang termasuk dalam kategori baik.

Hasil data yang telah dianalisis peneliti baik dari penilaian pengetahuan serta penilaian keterampilan saat *Pre-test* maupun *Post-test* menunjukkan terdapatnya pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan media audiovisual (video) dalam pembelajaran *shooting* bola basket. Pada siswa kelas VII H. Pengaruh yang cukup signifikan ini dikarenakan siswa cukup tertarik untuk mengamati video ketika pembelajaran, bagi mereka hal demikian termasuk baru karena sebelumnya saat pembelajaran siswa hanya mengamati contoh yang diberikan oleh gurunya secara langsung. Pemutaran video juga dapat dijeda dan diputar berulang kali sehingga siswa bisa benar-benar mengamati bagaimana gerakan kaki, tangan, sikap tubuh saat melakukan *shooting*.

Penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan antusiasme siswa karena adanya media-media baru dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas tidak terkesan monoton. Gadget ialah sebuah alat guna melakukan penyampaian serta pencarian akan informasi yang menjadikan bisa memudahkan siswa ketika memahami materi pembelajaran (Sulton, M.B., Tuasikal, A.R.S, 2019). Media audiovisual dalam proses penyampaian materi dapat meningkatkan motivasi siswa karena media membuat semakin jelasnya materi yang dapat dipahami oleh siswa. Namun demikian, guru perlu melakukan pengawasan saat siswa menggunakan *gadget* agar tidak disalahgunakan.

Penelitian lainnya yang jenisnya serupa dengan penelitian berikut yakni penelitian dari (Pratama, Y., 2017) dengan judul Penerapan audiovisual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket. Penelitian Pratama hanya mengungkap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Sedangkan penelitian ini mengungkap pengaruh terhadap hasil belajar secara keseluruhan baik aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan.

Penelitian dengan judul Penerapan audiovisual terhadap hasil *shooting* pada permainan bola basket oleh Pratama (2017) bertujuan untuk mengetahui perbedaan pada penguasaan teknik *shooting* bola basket pada siswa kelas XI sebelum dan sesudah penerapan media audiovisual di SMP Negeri 1 Cerme Gresik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil *shooting* dan besarnya pengaruh sebesar 62.5%.

Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan media-audiovisual dan pengaruhnya terhadap hasil belajar

shooting bola basket. Faktor-faktor lain yang dapat diteliti untuk penelitian yang lebih lanjut mengenai peningkatan hasil belajar seperti penggunaan media audiovisual jenis lain selain video dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar dari hasil serta pembahasan dari penelitian yang sudah dipaparkan terdahulu, bisa ditarik sebuah kesimpulan yakni:

1. Ada pengaruh penggunaan media audiovisual (video) terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VII H saat pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Manyar Gresik, dapat dibuktikan dengan nilai sig $0,00 > 0,05$ yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan penggunaan media audiovisual.
2. Pengaruh penggunaan media audiovisual (video) terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Manyar yakni mengalami peningkatan sebesar 47,90% pada nilai keterampilan dan 45,18% pada nilai pengetahuan.

Saran

Saran yang dapat disampaikan terkait penelitian tentang penggunaan media audiovisual yang sudah dilakukan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan supaya meningkatkan pembelajaran yang diberikan dengan cara memperhatikan sarana dan prasarana guna menunjang pembelajaran yang diperoleh siswa dan diharapkan siswa lebih bersemangat lagi untuk menjalani proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
Bagi guru akan sangat baik jika dapat lebih berinovasi dalam penyampaian pembelajaran PJOK di sekolah agar antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK lebih tinggi lagi sehingga hasilnya pun bisa maksimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti memiliki harapan supaya peneliti selanjutnya lebih memaksimalkan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran agar siswa lebih memanfaatkan *gadget* untuk hal yang lebih berguna seperti saat pembelajaran, bukan hanya untuk media hiburan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M.S., Mahmoud, A.A. (2019). The effect of multimedia skills skill exercises on teaching high

school and basketball basket skills for second intermediate students. *Social Sciences and humanities*, Vol 1 No.9, Issue No. IV.

motor imagery of a basketball free throw. *Psychology of sport and exercise*, vol.39 No. 114 – 121.

- Amien,S & Lamere, F. (2010). Media audio dan video untuk pembelajaran. *pendidikan*, Skripsi diterbitkan.
- Busyaeri, A., Udin, T., Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 3 (1).
- Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- 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.
- Juditya, S., dkk. (2019). Personalized system of instruction (PSI) Model: Using audio visual on basketball learning. *Health Sciences Research*, Vol 11. Atlantis Press.
- Kemendikbud. (2015). *Peraturan menteri pendidikan nomor 05 tahun 2015*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan menteri pendidikan republik indonesia nomor 24 tahun 2016*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, A., dan Riyanto, Y., (2018). Developing Video Media learning to Enhance Learning Outcomes of the Learning Media Production Process at Postgraduate Students of Education Technology. *Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 212: 673-675
- Peraturan pemerintah.(2013). *UU nomor 32 tahun 2013. Perubahan peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan*.
- PERBASI. (2010). *Peraturan resmi bola basket*. Jakarta: PERBASI.
- Putro, S.S., Tuasikal, A.R.S. (2017). Implementasi media audiovisual (video) dan media gambar (poster) terhadap hasil belajar *shooting* bola basket. *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan* Vol. 06 No. 02, Hal 477-481.
- Sulton, M.B., Tuasikal, A.R.S. (2019). Penerapan media gadget dalam proses pembelajaran pada materi dribble bola basket. *Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, vol. 07 No.03, 29-32.
- Wissel, Hall. (1996). *Bola basket*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Wright,D.J.,Wood,G.,Eaves,D.L.,Bruton,A.M.,Frank,C.,&Franklin,Z.C.(2018). Corticospinal excitability is facilitated by combined action observation and