

PENGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET
(Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang)

Bagoes Adam Setyo Budi

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

Junaidi Budi Prihanto

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

Abstract

In general, schools are currently providing PE (physical education) materials have started to use media technology so that students can easily receive the materials from the teacher or teachers, but have SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang not utilized and the use of media technology in delivering learning materials especially physical education. Researcher would like to do a comparison between the uses of audiovisual media using *Liquid Crystal Display* (LCD) and pictures media toward learning outcomes on shooting a ball in the basketball game of students in SMP Negeri 1 Jatiroto Lumajang. Thus, teachers can use one of the best media to achieve the best learning outcomes. Based on the research and through calculating the data using SPSS 19, the researcher can conclude that the use of media has given a positive effect on the improvement of learning outcomes on shooting a ball in the basketball game. The result of this study shows that by using pictures media, the improvement percentage of students' learning outcomes is 78.25% while the result of learning by using audiovisual media is 87.26%.

Keywords: learning style, *shooting*, basketball

Abstrak

Pada umumnya sekolah saat ini memberikan materi penjasorkes sudah mulai menggunakan media teknologi agar siswanya dapat mudah menerima materi dari pengajar atau guru, akan tetapi di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang belum memanfaatkan dan menggunakan media teknologi dalam memberikan pembelajaran terutama materi penjasorkes. Peneliti ingin melakukan perbandingan penggunaan media *audiovisual* menggunakan alat bantu *Liquid Crystal Display* (LCD) dengan media gambar terhadap hasil belajar *shooting* basket para siswa di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang. Dengan demikian guru dapat menggunakan salah satu dari media tersebut untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Berdasarkan hasil penelitian dan melalui perhitungan data menggunakan SPSS 19 bahwa pemberian pembelajaran basket dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar *shooting* basket. Pada hasil belajar dengan menggunakan media gambar sebesar 78,25%, hasil belajar dengan menggunakan media *audiovisual* sebesar 87,26%.

Kata kunci : model pembelajaran, *shooting*, bola basket.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia tidak lepas dari yang namanya kesehatan jasmani dan rohani, ketika semua sudah berjalan dengan baik, maka harapan untuk mencapai kesejahteraan diri, keluarga, dan lingkungan dapat pula terwujud dengan baik. Dengan kondisi jasmani dan rohani yang baik, tugas yang berat sekalipun dapat diselesaikan tanpa mengalami kelelahan yang berarti secara langsung. Manusia berusaha dengan beberapa jalan, baik yang langsung dengan upaya sendiri maupun dengan bantuan orang lain, melalui jalur pendidikan secara formal ataupun non formal, termasuk didalamnya pendidikan jasmani (Tamat dan Mirman, 2002: 1.3).

Menurut Permendiknas no 22 tahun 2006 lampiran 2 dalam Standart Kompetensi – Kompetensi Dasar (SK-KD) disebutkan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Saat ini olahraga sudah mulai banyak diminati dan digemari. Salah satunya adalah bola basket, hal ini dikarenakan permainannya sederhana dan mudah dipelajari sehingga banyak berdiri *club-club* bola basket dan banyaknya juga pertandingan bola basket yang diselenggarakan mulai dari pertandingan antar sekolah sampai pertandingan antar negara, tidak hanya di dalam negeri di luar negeri olahraga bola basket juga sangat populer (Perbasi, 2006: 17).

Pada umumnya sekolah saat ini memberikan materi penjasorkes sudah mulai menggunakan media teknologi agar siswanya dapat mudah menerima materi dari pengajar atau guru, akan tetapi belum memanfaatkan dan menggunakan media teknologi. Dari observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang diketahui bahwa pembelajaran materi penjasorkes di sekolah tersebut belum memberikan hasil yang maksimal terhadap pembelajaran materi *shooting* bola basket kepada siswanya. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan pada tahun 2011 yang ditulis oleh Nuning Rahayu Wilujeng yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Gerak dengan Menggunakan Media Gambar dan Bermain" telah ditemukan hasil yang cukup membantu selama pembelajaran tersebut. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2012 dengan penulis Khalis Nurul Hidayah yang berjudul "Penerapan Metode Demonstrasi dengan Bantuan Media *Audiovisual* Terhadap Hasil Belajar Sepak Mula Bawah pada Permainan Sepak Takraw" penelitian juga telah ditemukan hasil yang cukup membantu dalam pembelajaran. Maka dari kedua hasil penelitian tersebut akan diteliti kembali untuk selanjutnya dibandingkan mengenai hasil belajar dengan media *audiovisual* dan media gambar manual dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian guru dapat menggunakan salah satu dari media tersebut untuk mencapai hasil belajar yang terbaik.

Dari uraian tersebut akan dilakukan penggunaan media *audiovisual* menggunakan alat bantu *Liquid Crystal Display (LCD)* dengan media gambar terhadap hasil belajar *shooting* bola basket para siswa di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar *shooting* bola basket menggunakan media *audiovisual* dengan media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang?

2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket menggunakan media *audiovisual* dengan media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan :

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar *shooting* bola basket menggunakan media *audiovisual* dengan media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang.

2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar *shooting* bola basket menggunakan media *audiovisual* dengan media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang.

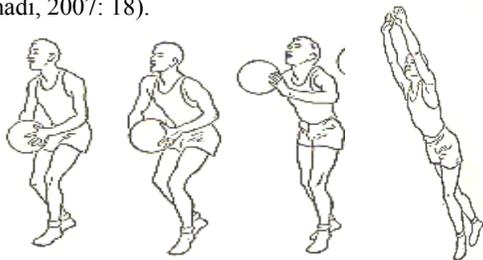
Bola Basket

Bola basket adalah olahraga tim atau kelompok yang digunakan oleh 12 orang untuk masing-masing tim dimana 5 orang bermain sebagai pemain inti dan 7 orang pemain cadangan. Didalam olahraga bola basket ada beberapa teknik dasar permainan bola basket yaitu teknik dasar mengoper bola (*Passing*), teknik dasar menerima bola, teknik dasar menggiring bola (*Dribbling*), teknik dasar menembak (*Shooting*), teknik dasar olah kaki (*footwork*), teknik dasar salah satu kaki jadi poros (*pivot*) (Ahmadi, 2007: 13-21).

Dari pengertian bola basket diatas salah satu teknik dasar yaitu teknik dasar menembak (*shooting*) yang mana teknik dasar ini digunakan untuk pengambilan data pada penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Jatiroto.

Shooting adalah usaha yang dilakukan oleh seorang pemain untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dengan tujuan memperoleh angka atau skor sebanyak-banyaknya. Teknik dapat diartikan sebagai cara. Jadi teknik *shooting* adalah cara memasukkan bola ke keranjang dengan cara melemparkan bola menggunakan satu ataupun dua tangan. *Shooting* dapat dilakukan dengan cara berdiri di tempat (*set-shoot*) dan dengan cara melompat (*jump-shoot*). Dalam teknik menembak terdapat tiga cara yang pertama menggunakan satu tangan yang kedua menggunakan dua tangan dan *lay up*. Di dalam pengambilan data untuk tes menggunakan cara melakukan menembak dengan dua tangan, cara melakukan gerakan menembak dengan dua tangan yaitu: sikap badan pada waktu akan melakukan tembakan adalah: badan tegak, kaki dibuka sejajar. Kedua lutut ditekuk. Bola dipegang dengan kedua belah tangan di atas dan di depan dahi. Kedua siku ditekuk, pandangan diarahkan ke keranjang bola basket yang menjadi sasaran tembakan. Bola ditembakkan ke keranjang bola basket dengan bantuan dorongan, lengan (siku), badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan, artinya digerakan ke atas, ke depan, ke bawah. Jadi jalannya bola ke atas, ke depan, ke bawah menuju keranjang, teknik menembak ini yang digunakan untuk

mengambil nilai atau dalam tes *shooting* bola basket (Ahmadi, 2007: 18).



Gambar 1 Menembak Dua Tangan.

(sumber: blestica.blogspot.com/2013/12/rebound.html?m=1)

Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang menggunakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruksi, dan lain sebagainya. Beberapa media juga bisa dijadikan sebagai alat media pengajaran jika dapat pesan dalam membentuk atau membuat dan mencapai tujuan pembelajaran. Harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (*method*).

Gagne (dalam Indriana, 2011: 13) mengatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Schram (dalam Indriana, 2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidikan atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Pembelajaran dikatakan sebagai system karena didalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen yang terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Dan guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pengajaran (Indriana, 2011: 19-20).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini penelitian yang dilakukan secara ketat

untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dilakukan kepada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2012: 65).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini peneliti membagi subyek menjadi tiga kelompok dan diberikan perlakuan serta adanya pretest-posttest dan satu kelompok kontrol untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan.

R	Ta ₁	X ₁	Ta ₂
R	Tb ₁	X ₂	Tb ₂
R	K ₁	-	K ₂

Keterangan

- R = Random
- Ta₁ = Tes awal kelompok eksperimen (*audiovisual*)
- Ta₂ = Tes akhir kelompok eksperimen (*audiovisual*)
- Tb₁ = Tes awal kelompok eksperimen (gambar)
- Tb₂ = Tes akhir kelompok eksperimen (gambar)
- K₁ = Tes awal kelompok kontrol
- K₂ = Tes akhir kelompok kontrol
- X₁ = Perlakuan menggunakan *audiovisual*
- X₂ = perlakuan menggunakan media gambar
- = tidak ada perlakuan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten, Lumajang. Penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang berjumlah tujuh kelas dengan jumlah siswa 247.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak yang diambil bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum,2012: 57).

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara membuat potongan kertas berukuran sama sebanyak tujuh kertas dan tiga potongan kertas bergambar centang dan silang kemudian kertas dilipat dan dikocok, masing-masing perwakilan kelas dipanggil untuk mengambil kertas yang sudah disediakan. Perwakilan kelas yang mendapatkan kertas tanda centang dalam undian kelas tersebut yang dijadikan sampel kelas penelitian. Setelah sudah mendapatkan tiga kelas yang akan digunakan sebagai subjek diacak kembali menentukan siapakah yang diberi perlakuan (*treatment*) *audiovisual* menggunakan (LCD) *projector*, media gambar, dan kelompok kontrol.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memberikan perlakuan kepada subyek dengan menggunakan instrumen dalam penelitian ini berupa:

1. Tes Tembakan Hukuman
 Tujuan : Mengukur keterampilan tembakan hukuman
 Peralatan : Lapangan bola basket, bola, dan alat tulis.
 Petunjuk : Testee berdiri didaerah tembakan hukuman. Mendengar aba-aba “ya” testee melakukan tembakan hukuman. Kaki tidak boleh melewati garis sebelum bola lepas dari tangan. Percobaan 10 kali.
 Peraturan : Boleh dilakukan dengan satu atau dua tangan.
 Bola boleh dipantul-pantulkan dulu.
 Skor : Setiap bola yang masuk diberi skor. Skor tes adalah jumlah bola yang masuk syah ke ring bola basket.
 Penilaian : Makin banyak skor tes makin baik. Satu skor diberi angka sepuluh.

Teknik Pengumpulan Data

Penulis membagi tiga kelompok secara acak dengan memberikan *pretest-posttest* kepada siswa. *Pretest* yang diberikan adalah melakukan *shooting* bola basket untuk mendapatkan nilai awal. Setelah melakukan *pretest* penulis memberikan *treatment* atau perlakuan melalui media yang berbeda yaitu media *audiovisual* dan media gambar manual, dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Selanjutnya siswa melakukan *shooting* bola basket sesuai dengan perlakuan yang diberikan melalui media pembelajaran untuk mendapatkan nilai *posttest* bagi kelompok yang diberi perlakuan *treatment*. Untuk kelompok kontrol dilakukan pengambilan nilai menggunakan *pretest-posttest* tanpa adanya perlakuan (*treatment*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes pada masing-masing kelompok. Disini akan dianalisa hasil dari tiga kelompok tersebut (kelompokmedia gambar, kelompokmedia *audiovisual* dan kelompok kontrol untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket.

Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 19* yang kemudian dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviatio n
Shooting_Pre_AV	33	33	83	45.15	11.451
Shooting_Post_AV	33	75	100	84.55	8.449
Shooting_Pre_Gambar	33	33	67	49.76	11.848
Shooting_Post_Gambar	33	75	100	88.70	7.011
Shooting_Pre_Kontrol	33	33	67	46.50	12.176
Shooting_Post_Kontrol	33	33	75	51.58	14.712
Valid N (listwise)	33				

Dari tabel diatas (tabel 1) dapat diketahui hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *audiovisual*

Tabel 2 *Kruskal Wallis*

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Positive Ranks	33 ^b	17.00	561.00
Ties	0 ^e		
Total	33		
Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
Positive Ranks	33 ^e	17.00	561.00
Ties	0 ^f		
Total	33		
Negative Ranks	7 ^g	5.57	39.00
Positive Ranks	17 ^h	15.35	261.00
Ties	9 ⁱ		
Total	33		

Tabel 3 *Wilcoxon*

	Klmpk	N	Mean Rank
Shooting_ Pre	Audio Visual	33	43.70
	Gambar	33	55.74
	Kontrol	33	50.56
	Total	99	
Shooting_ Post	Audio Visual	33	60.82
	Gambar	33	71.20
	Kontrol	33	17.98
	Total	99	

Tabel 4 *Based on negative ranks*
Test Statistics^a

	Shooting_ Post_AV - Shooting_ Pre_AV	Shooting_P ost_Gamba r - Shooting_P re_Gambar	Shooting_Post_K ontrol - Shooting_Pre_Ko ntrol
Z	-5.030 ^b	-5.034 ^b	-3.196 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000	.000	.001

Pada pembahasan ini untuk menentukan seberapa besar perbedaan hasil belajar *shootingbola* basket menggunakan media *audiovisual* dengan media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media gambar sebesar 78,25%. Dapat diketahui juga bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *audiovisual* sebesar 87,26%.

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kelompok kontrol sebesar 10,92 %. Dari hasilperhitungan data manual diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian pembelajaran bola basket dengan menggunakan media dapat memberikan pengaruh positif pada peningkatan hasil belajar *shootingbola* basket.

Simpulan

Berdasarkan data yang sudah terkumpul, diperoleh data dan teranalisis, sebagaimana dilaporkan atau dipaparkan dalam bab IV. Secara umum penelitian ini sudah menjawab permasalahan yang diajukan. Demikian hipotesis yang merupakan arah kegiatan ini telah teruji, sehingga dapat dikatakan bahwa:

1. Ada perbedaan hasil belajar *shooting* bola basket menggunakan media *audiovisual* dengan

media gambar di SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang.

2. Dari hasil data penelitian diketahui bahwa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media gambar sebesar 78,25%. Dan dari hasil data penelitian diketahui bahwa peningkatan
3. hasil belajar dengan menggunakan media *audiovisual* sebesar 87,26%.

Saran

Terkait dengan hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kepada yang berminat untuk melakukan penelitian pembelajaran sejenis ini diharapkan untuk melibatkan sampel yang lebih besar.
2. Penelitian ini perlu dikembangkan lagi, sehingga nantinya dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan bisa meminimalkan kelemahan-kelemahan yang ada.
3. Pembelajaran bola basket dengan menggunakan media pembelajaran media *audiovisual* dan media gambar akan memperoleh hasil yang optimal untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan media *audiovisual* dan media gambar terutama materi penjasorkes.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.

PB Perbasi bidang III. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta: FIBA.

Hidayah, Khalis Nurul. 2012. "Penerapan Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Sepak Mula Bawah pada Permainan Sepak Takraw". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA press.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

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

Tamat, Tisnowati dan Mirman, Moekarto. 2002. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wilujeng, Nuning Rahayu. 2011. "Pengaruh Pembelajaran Gerak Keseimbangan dengan Menggunakan Media Gambar Bermain". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.