



PENGARUH PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* DAN LISAN  
TERHADAP HASIL *LAYUP* KANAN BOLA BASKET SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGASARI  
KABUPATEN TEGAL

SKRIPSI

diajukan dalam rangka Penyelesaian studi Strata 1  
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
Sosiani Annisa Belladina  
6301408111

PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2013

## SARI

**Sosiani Annisa Belladina.** 2013. “Pengaruh pembelajaran audio visual dan lisan terhadap hasil layup kanan bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari Kab. Tegal”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. H. Margono M.Kes. II. Tri Tunggal Setiawan S.Pd M.Kes

**Kata Kunci : Pengaruh, Pembelajaran, Bola Basket, Siswa.**

Permasalahan dalam penelitian ini : 1) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 2) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan *audio visual* terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 3) Manakah yang lebih baik antara pembelajaran menggunakan audio visual dan pembelajaran lisan pada hasil *layup* kanan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. Adapun tujuan penelitian ini adalah : 1) Mengetahui pengaruh pembelajaran lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 2) Mengetahui pengaruh pembelajaran *audio visual* terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 3) Mengetahui manakah yang lebih baik antara pembelajaran menggunakan audio visual dan pembelajaran lisan pada hasil *layup* kanan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari sejumlah 312 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* sebanyak 72 siswa. Variabel penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil lay up kanan siswa kelas VIII, sedangkan variabel bebas yaitu pembelajaran menggunakan metode audio visual dan pembelajaran lisan. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan eksperimen. Metode analisis menggunakan rumus t-test.

Hasil perhitungan data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung} 6,559 > t_{tabel} 2,021$ , yang berarti ada pengaruh pembelajaran menggunakan *audio visual*. Hasil perhitungan data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen 2 diperoleh nilai  $t_{hitung} 5,584 > t_{tabel} 2,021$ , berarti ada pengaruh hasil pembelajaran lisan. Perhitungan data *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh nilai  $t_{hitung} 2,708 > t_{tabel} 2,021$ , dengan demikian terdapat perbedaan pembelajaran yang signifikan antara pembelajaran menggunakan *audio visual* dan pembelajaran lisan, dengan hasil yang lebih baik menggunakan metode pembelajaran *audio visual*.

Simpulan penelitian ini berarti pembelajaran menggunakan *audio visual* lebih baik daripada menggunakan pembelajaran lisan terhadap hasil *layup* kanan siswa kelas VIII. Oleh karena itu penulis dapat mengajukan saran : 1) sebaiknya pembelajaran kepada siswa dilakukan tidak hanya metode yang itu-itu saja, agar kegiatan belajar-mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan, 2) bagi peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian sejenis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi.

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari UNNES dan sanksi hukum sesuai dengan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Maret 2013

Sosiani Annisa Belladina  
6301408111

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hari : .....

Tanggal : .....

Semarang, 2013

Pembimbing I

Drs. H. Margono M.Kes  
NIP.19601210 198601 1 001

Pembimbing II

Tri Tunggal Setiawan, S.Pd, M.Kes  
NIP. 19680302 199702 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PKLO



Drs. Hermawan, M.Pd  
NIP. 195904011988031002

## Lembar Pengesahan

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis  
Tanggal : 7 Maret 2013

### Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Drs. H. Nasuka, M.Kes  
NIP.19590916 198511 1 001

Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd, M.Kes  
NIP.19710909 199802 1 001

### Dewan Penguji:

1. Tri Aji, S.Pd M.Pd (Ketua) \_\_\_\_\_  
NIP. 19801103 200604 1 010
2. Drs. H. Margono M.Kes (Anggota) \_\_\_\_\_  
NIP. 19601210 198601 1 001
3. Tri Tunggal Setiawan, S.Pd, M.Kes (Anggota) \_\_\_\_\_  
NIP. 19680302 199702 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- Maka nikmat Tuhanmu manakah yang kamu dustakan (QS. Ar-Rahman)

### Persembahan:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Sosiawan K. & Dra. Heny Sulistyowati - Abd. Rochim & Suminem. Muara Semesta Cinta yang Tak Berkesudahan.
2. Sulistyan Majid, Adanya kamu, karena ada aku :\*
3. Ariska Nur Azizah, Sheila Oktaviani, Adi Sofyan R. Beserta Seluruh Keluarga Besarku Tercinta, tanpa terkecuali. Aku Cinta kalian!
4. Okke Invania, Elisabeth Rike Maya Sari, & Aswin Prasega. Kalian semangatku dikala sepi gundah gulana dan bahagia :\*
5. Seperjuanganku PKLO 2008 & Almamater FIK UNNES

## **KATA PENGANTAR**

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan yang sangat berharga. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam mengikuti studi di UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah dan kesempatan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Drs. H. Margono M.Kes., Sebagai Pembimbing I yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Tri Tunggal Setiawan S.Pd M.Kes., Sebagai Pembimbing II yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama duduk dibangku perkuliahan.
7. Bapak Sudarto S.Pd, dan Bapak Nur Salim S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Margasari Kab. Tegal yang telah berkesan memberikan ijin penelitian.
8. Bapak Dicky Aji Bhaktiono S.Or selaku guru olahraga SMP Negeri 2 Margasari Kab. Tegal yang telah berkesan memberi ijin penelitian pada kelas yang diajarnya.

9. Siswa – siswi kelas VIII B dan C SMP Negeri 2 Margasari yang telah membantu penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberi rahmat, hidayah dan pahala yang setimpal atas kebaikan yang telah diberikan selama ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, amin.

Semarang, Maret 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SARI.....	ii
PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Penegasan Istilah.....	7
1.5 Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN .....	10
2.1 Landasan Teori .....	10
2.2 Hipotesis .....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	24
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	24
3.2 Variabel Penelitian .....	24

3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel .....	25
3.4 Instrumen Penelitian .....	26
3.5 Prosedur Penelitian .....	28
3.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi penelitian .....	29
3.7 Metode Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	34
4.1.1 Deskripsi Data .....	34
4.1.2 Uji Hipotesis .....	35
4.2 Pembahasan .....	38
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>40</b>
5.1 Simpulan .....	40
5.2 Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>44</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman	
3.1	Persiapan Perhitungan Statistik .....	30
4.1	Hasil <i>Pre-Test layup</i> kanan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 .....	32
4.2	Hasil <i>Post-Test layup</i> kanan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 .....	33
4.3	Uji Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok eksperimen 2 .....	33
4.4	Uji Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen 1 .....	34
4.5	Uji Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen 2 .....	35
4.6	Uji Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok eksperimen 2 .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tahap-tahap Layup .....	20
2.1 Bagan Pembelajaran Audio Visual .....	21
2.2 Bagan Pembelajaran Lisan .....	22
3.1 Test Gerakan Layup .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Usulan Penetapan Dosen Pembimbing .....	45
2 Surat Penetapan Pembimbing .....	46
3 Surat Ijin Penelitian .....	47
4 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	48
5 Hasil Pre-Test layup Kanan.....	49
6 Hasil Pre-Test Layup Kanan yang telah Dipasangkan.....	51
7 Daftar Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2 yang Di Matchingkan.....	53
8 Hasil Post-Test Layup Kanan.....	54
9 Hasil Post-Test Layup Kanan Yang Telah Dipasangkan .....	56
10 Uji Hasil Pre-Test Kelompok Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 .....	57
11 Uji Hasil Pre-Test dan Post Test Kelompok Eksperimen 1.....	59
12 Uji Hasil Pre-Test dan Post Test Kelompok Eksperimen 2.....	61
13 Uji Hasil Post-Test Kelompok Eksperimen 1 dan Eksperimen 2.....	63
14 Daftar t tabel .....	65
16 Dokumentasi Penelitian .....	66

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran merupakan wujud tindakan dari aktivitas-aktivitas yang difokuskan pada pembelajar yang mempelajari hal-hal khusus. Tujuan dari proses pembelajaran adalah agar pembelajar memiliki kemampuan ataupun keterampilan maksimal setelah pembelajar melakukan proses pembelajaran tertentu. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang maksimal, diperlukan berbagai sarana dan prasarana yang mendukung serta kreativitas pengajar yang beraneka ragam.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. (Djamarah, 2002:1)

Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah (Arends, 1997).

Dikatakan pembelajaran langsung karena materi pembelajaran disajikan begitu saja pada siswa; siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban siswa

adalah menguasainya secara penuh. Dengan demikian, dalam strategi ekspositori guru berfungsi sebagai penyampai informasi (Sanjaya, 2006:128)

Menurut Trianto (2007:5-6) dalam bukunya model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik:

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992:4). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengerahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Adapun Soekamto, dkk (dalam Nurulwati, 2000:10) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: "Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar." Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchack bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Arends (1997:7) menyatakan "*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that's includes its goals, syntax, environment, and management system.*" Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pelajaran, tingkat perkembangan tingkat kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang akan ditetapkan dapat tercapai. (Trianto, 2007:9)

Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi para pegajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru dan dosen akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan. (Trianto, 2007:10)

Dari perkembangan sejarahnya, teknologi pengajaran kaya dengan batasan-batasan dan model-model pengembangan system pengajaran. Sekalipun batasan tentang teknologi pengajaran, model-model, dan teori-teorinya yang dikemukakan itu sudah tidak cocok lagi dengan masa kini, masih tetap penting untuk memperlihatkan perkembangan pemikiran dan pengertian yang digunakan dalam konsep teknologi pengajaran. Selain itu, batasan-batasan tersebut mengandung pengertian-pengertian yang bisa di gabungkan sebagai bahan rujukan dalam merumuskan batasan teknologi pendidikan yang lebih di sempurnakan (Sudjana, 2007:57)

Media adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media sangatlah berperan penting dan menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, seberapa maksimalnya pembelajar dapat menyerap dan menguasai apa yang diajarkan. Sekarang ini terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada selaras dengan perkembangan zaman, salah satu media yang berkembang saat ini adalah media instruksional, karena media ini mampu menampilkan informasi yang dapat diserap secara *audio* (suara) maupun *visual* (gambar). Kemampuan itulah yang akhirnya digunakan sebagai dasar penggunaan



*video* sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar proses belajar mengajar. Alat bantu visual dalam konsep pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa (Sudjana, 2007:57). Salah satunya adalah dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Permainan bolabasket merupakan salah satu permainan yang diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes, dimana salah satu tujuan pengajarannya yaitu siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan teknik dasar *lay up*.

Bolabasket merupakan salah satu aktivitas fisik yang terdapat dalam pelajaran pendidikan jasmani. Gerakan bermain bolabasket tidak hanya menuntut kekuatan fisik tetapi juga kelincahan, kelentukan dan keseimbangan (Dinata, 2003:1)

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh di oper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (ditempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke keranjang lawan (Sodikun, 1992:8).

Dalam permainan yang sesungguhnya, bolabasket dimainkan oleh 2 regu, yang masing-masing regu terdiri atas 5 pemain. Pemain cadangan untuk setiap regu berjumlah 5 orang pemain. Lama permainan ditentukan oleh 2 babak. Lama satu babak adalah 20 menit, dengan lama istirahat antara babak adalah 10 menit.

Untuk bermain bolabasket dengan baik diperlukan penguasaan teknik yang baik pula. Penguasaan teknik merupakan dasar yang sangat menentukan untuk

mencapai ketrampilan yang setinggi-tingginya. Karena tanpa penguasaan teknik dasar dengan baik, permainan tidak dapat dimainkan dengan sempurna.

Keterampilan teknik dasar tersebut diperlukan dalam menghadapi pertandingan yang sebenarnya, sehingga para pemain dapat menampilkan suatu bentuk permainan yang menarik dan bagus dengan tingkat keterampilan tinggi. Teknik dasar bermain dalam bolabasket antara lain; *passing, dribble, shooting, pivot* dan *stepping*.

Keterampilan terpenting dalam permainan bolabasket adalah kemampuan untuk melakukan *shooting* atau menembak bola kedalam keranjang yang merupakan inti strategi permainan bolabasket. *Shooting* dapat dilakukan dengan baik apabila pemain menguasai teknik dengan benar. Untuk dapat menguasai teknik *shooting* dengan baik, maka perlu adanya pembinaan mulai dari usia dini yaitu sejak anak duduk di bangku sekolah.

*Shooting* dalam permainan bolabasket terdapat banyak jenisnya, diantaranya *three point shoot, medium shoot, free throw, hook shot, under keranjang shoot, lay up shoot* dan lain-lain. Pada pertandingan bolabasket, biasanya banyak yang melakukan *lay up shoot, three point shoot* ataupun *undering shoot* yang mudah dilakukan. Sebelum pertandingan mereka memiliki kesempatan untuk melakukan latihan peningkatan *skill* terutama pada teknik dasar *lay up shoot*.

Sekolah merupakan wadah atau instansi yang dapat menciptakan bibit pemain bolabasket yang professional, karena anak pada usia sekolah perkembangan motoriknya cepat dalam mengembangkan keterampilan dan bakat

yang dimilikinya. Oleh karena itu usaha sekolah dalam pembinaan bakat pada cabang olahraga bolabasket sangat diperlukan. Dengan adanya pembelajaran bolabasket dalam mata pelajaran olahraga, maka siswa dapat mengenal lebih dalam cabang olahraga ini. Berdasarkan pengamatan awal di SMP N 2 Margasari, yang cukup menjadi kendala yaitu sekolah ini berada di pinggiran Kab. Tegal, kemudian pengajaran para guru yang terlalu monoton kurang bervariasi, menyebabkan kebosanan pada siswa. Keadaan ini menjadi salah satu faktor berkurangnya minat belajar siswa untuk mengembangkan bakat dalam pembelajaran, sehingga banyak siswa yang kurang menguasai teknik dasar bermain bolabasket terutama dalam melakukan *lay up shoot*.

Berdasarkan latar belakang, peneliti ingin mengembangkan sebuah penelitian berjudul “Pengaruh pembelajaran *audio visual* dan lisan terhadap hasil *layup* kanan bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari Kab. Tegal”.

## **1.2 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut: 1) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 2) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan *audio visual* terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. 3) Manakah yang lebih baik antara pembelajaran menggunakan audio visual dan pembelajaran lisan pada hasil *layup* kanan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hasil pembelajaran *audio visual* dan pembelajaran lisan terhadap hasil *lay up* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan *lay up shoot* pada permainan bolabasket siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

#### **1.4 Penegasan Istilah**

Untuk menghindari agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memberikan pengertian yang dimaksud dalam penelitian ini, maka penulis mengemukakan penegasan istilah sebagai berikut :

##### **1. Pengaruh**

Pengaruh, menurut Poerwadarminta (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1984:713) dapat diartikan sebagai “daya yang ada atau timbul dari suatu benda, orang yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

Dari pendapat tentang pengaruh tersebut, maka pengaruh dalam penelitian ini adalah sesuatu yang timbul dari pembelajaran *audio visual* dan pembelajaran lisan terhadap hasil *lay up shoot* dalam permainan bolabasket setelah melakukan program.

##### **2. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/pembelajaran>). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

### 3. *AudioVisual*

Media *audio visual* sebenarnya adalah alat yang dapat menghasilkan suara dan rupa dalam satu unit. Golongan media *audio visual* yang sebenarnya adalah film bersuara, televisi dan video, karena ketiga alat tersebut mengkombinasikan fungsi suara dan rupa dalam satu unit dan disebut media *audio visual* murni (Suleiman, 1985:27).

Media *audio visual* merupakan alat, metode dan teknik penyampaian informasi melalui satu kesatuan tampilan tabel dan bunyi hasil dari gabungan komputer dan video yang menyerupai keadaan sesungguhnya untuk mengefektifkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

### 4. Lisan

Bahasa lisan adalah suatu bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata yang diturunkan dari kosakata yang besar (kurang lebih 10.000) bersama-sama dengan berbagai macam nama yang diucapkan melalui organ mulut ([wikipedia.org/wiki/Bahasa\\_lisan](http://wikipedia.org/wiki/Bahasa_lisan)). Jadi yang dimaksud dengan pembelajaran lisan pada penelitian ini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung dengan komunikasi atau berbicara langsung kepada siswa sebagai obyek pembelajaran.

### 5. Hasil

Hasil Menurut Dendy Sugono (2008:528) dapat diartikan sebagai “sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha, pikiran, pendapatan, akibat”.

Dari pendapat tentang hasil diatas, jadi hasil dalam penelitian ini adalah sesuatu yang timbul dan langkah awal atau perbuatan awal dengan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* terhadap hasil *lay up shoot* dalam permainan bolabasket siswa SMP Negeri 2 Margasari.

#### 6. *Lay up*

Menurut Wissel (2000:61) tembakan *lay up* adalah tembakan yang dilakukan dengan serangkaian gerakan mulai dari menangkap bola-lompat-langkah-lompat kemudian melepas bola dengan cara langsung kearah keranjang atau memantulkan bola ke papan pantul.

### **1.5 Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan : 1) Memberi masukan dan informasi bagi guru olahraga SMP Negeri 2 Margasari, dalam pembinaan, pelajaran atau latihan lebih banyak memiliki landasan dengan tuntunan metode latihan secara ilmiah. 2) Dapat dimanfaatkan dan disempurnakan sebagai informasi ilmiah dan bahan perbandingan bagi peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian ulang atau lebih lanjut dengan faktor- faktor yang lain. 3) Meningkatkan ilmu pendidikan khususnya cabang olahraga bolabasket.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pembelajaran *Audio Visual***

Dalam proses belajar mengajar, model pendidikan teknologis lebih menitikberatkan kemampuan siswa secara individual di mana materi pelajaran disusun ketingkat kesiapan sehingga siswa mampu mamperunjukkan perilaku tertentu yang diharapkan. Dalam model ini guru berdiri di belakang layar sepanjang mesin pelajaran bisa berbuat banyak, efesien, dan akurat dalam menangani berbagai tugas yang kompleks. Guru dapat berlepas tangan dari pembentukan-pembentukan non kognitif para siswanya. Selain itu guru juga bisa terlepas dari tugasnya sebagai pemberi informasi semata-mata karena peranannya diambil alih oleh para ahli bidang studi yang berisi serangkaian butir tujuan pengajaran dan keterampilan berperilaku menuju kearah kemampuan-kemampuan siswa yang bersifat kejuruan. Manfaatnya yang sangat besar dari model kurikulum teknologis ini adalah materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa berbentuk multimedia. Para siswa menerima pelajaran seperti pada model klasikal. Tetapi para siswa lebih yakin dalam menangkap pelajarannya karena penyajian pelajaran lebih hidup, lebih realities serta lebih impresif. Para siswa menyerap sejumlah besar pola perilaku dan materi pelajaran yang kompleks

secara efisien karena keterampilan baru yang diperolehnya akan segera berfaedah bagi dirinya dan masyarakat luas. (Sudjana, 2007:25)

Dari perkembangan sejarahnya, teknologi pengajaran kaya dengan batasan-batasan dan model-model pengembangan system pengajaran. Sekalipun batasan tentang teknologi pengajaran, model-model, dan teori-teorinya yang dikemukakan itu sudah tidak cocok lagi dengan masa kini, masih tetap penting untuk memperlihatkan perkembangan pemikiran dan pengertian dan pengertian yang digunakan dalam konsep teknologi pengajaran. Selain itu, batasan-batasan tersebut mengandung pengertian-pengertian yang bisa di gabungkan sebagai bahan rujukan dalam merumuskan batasan teknologi pendidikan yang lebih di sempurnakan. (Sudjana, 2007:57)

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yang menjadi masalah adalah bagaimana agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima secara utuh. Untuk kepentingan tersebut, guru perlu menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran. Secara umum ada tiga bentuk media, yaitu media yang dapat didengar, dapat dilihat, dan dapat diraba. Untuk bisa mempertinggi perhatian siswa, guru perlu menggunakan setiap media sesuai dengan kebutuhan.

Variasi penggunaan media dan alat pembelajaran dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan variasi media yang dapat dilihat (*visual*) seperti menggunakan gambar, *slide*, foto, bagan, dan lain-lain.
- 2) Variasi alat atau media yang bisa didengar (*auditif*) seperti menggunakan radio, music, deklamasi, puisi,



dan lain sebagainya. 3) Variasi alat atau bahan yang dapat diraba, dimanipulasi, dan digerakkan (motorik).

Pemanfaatan media semacam ini dapat menarik perhatian siswa, sebab siswa dapat secara langsung membentuk dan memperagakan kegiatannya, baik secara perorangan ataupun secara kelompok. Yang termasuk kedalam alat dan media ini adalah berbagai macam peragaan, model, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2006:41).

Media adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media sangatlah berperan penting dan menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, seberapa maksimalnya pembelajar dapat menyerap dan menguasai apa yang diajarkan. Sekarang ini terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada selaras dengan perkembangan zaman, salah satu media yang berkembang saat ini adalah media instruksional, karena media ini mampu menampilkan informasi yang dapat diserap secara *audio* (suara) maupun *visual* (gambar).

Kemampuan itulah yang akhirnya digunakan sebagai dasar penggunaan *video* sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar proses belajar mengajar. Alat bantu *visual* dalam konsep pengajaran *visual* adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman *visual* yang nyata kepada siswa (Sudjana, 2007:57).

Konsep pengajaran *visual* kemudian berkembang menjadi *audio visual aids* pada tahun 1940. Istilah ini bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para

guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Penekanan utama dalam pengajaran *audio visual* adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret tidak hanya berdasarkan kata-kata belaka. Materi *audio visual* hanya dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran. Peralatan *audio visual* tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari penginderaan pandang dan dengar, tetapi sebagai alat teknologis yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman kongkret kepada para siswa. Pengajaran *audio visual* menambahkan komponen *audio* kepada materi pengajaran *audio visual*, yang secara konseptual sebenarnya tidak banyak memberikan banyak perbedaan berarti. Gerakan *audio visual* tetap mempertahankan continuum kongkret abstrak dan pengelompokan materi instruksional dalam klasifikasi gradual yang diperlihatkan dalam bentuk “kerucut pengalaman” (*Cone of Experiences*) dari Edgar Dale. Konsep tentang perlunya pengintegrasian materi *audio visual* kedalam kurikulum tetap dipertahankan (Sudjana, 2007:58).

Metode *audio visual* (eksperimen) mengandung beberapa kelebihan antara lain: 1) Membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya. 2) Dalam membina siswa untuk membuat terobosan-terobosan baru dengan penemuan dari hasil percobaannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. 3) Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kemakmuran umat manusia

Metode *audio visual* (eksperimen) mengandung beberapa kekurangan, antara lain:

1) Metode ini lebih sesuai dengan bidang-bidang sains dan teknologi. 2) Metode

ini memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak selalu mudah diperoleh dan mahal. 3) Metode ini menuntut ketelitian, keuletan, ketabahan  
Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan karena mungkin ada faktor-faktor tertentu yang berada diluar jangkauan kemampuan atau pengendalian. (Djamarah, 2002:102)

### 2.1.2 Pembelajaran Lisan

Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah (Arends, 1997). Dikatakan pembelajaran langsung karena materi pembelajaran disajikan begitu saja pada siswa; siswa tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban siswa adalah menguasainya secara penuh. Dengan demikian, dalam strategi ekspositori guru berfungsi sebagai penyampai informasi. (Sanjaya,2006:128)

Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends, 1997). Istilah lain model pengajaran langsung oleh Arends dalam Trianto (2007) antara lain *training model*, *active teaching model*, *mastery teaching*, *explicit instruction*.

Pakar teori belajar pada umumnya membedakan dua macam pengetahuan, yakni pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan procedural adalah pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu. (Kardi dan Nur, 2000:4)

Pengajaran langsung menurut Kardi dalam Trianto (2007) dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang di transformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Kelebihan metode (demonstrasi) lisan: 1) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat). 2) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari. 3) Proses pengajaran lebih menarik. 4) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.

Kekurangan metode (demonstrasi) lisan: 1) Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu, pelaksanaan demonstrasi tidak akan efektif. 2) Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik. 3) Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping memerlukan waktu yang

cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain. (Djamarah, 2002:102)

### 2.1.3 Sejarah Bolabasket

Basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pastor. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang pastor asal Kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa profesional di YMCA (sebuah wadah pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891.

Pada Agustus 1936, saat menghadiri Olimpiade Berlin 1936, ia dinamakan sebagai Presiden Kehormatan Federasi Bola Basket Internasional. Terlahir sebagai warga Kanada, ia menjadi warga negara Amerika Serikat pada 4 Mei 1925. Naismith meninggal dunia 28 November 1939, kurang dari enam bulan setelah menikah untuk kedua kalinya. (Hartyani, 2006:8-12)

### 2.1.4 Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan di atas lapangan permainan yang permukaannya rata dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m. Yang diukur dari sisi dalam garis batas, oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 orang, tujuannya dari tim adalah mendapatkan angka dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan untuk mencetak angka (Perbasi, 2006:1)

Permainan dilakukan selama 40 menit, dan dibagi menjadi 4 quarter, quarter 10 menit dengan jeda waktu antara 1 dan 2 (pertengahan pertama), babak 3 dan 4 (pertengahan kedua), jeda waktu sebelum babak tambahan adalah 2 menit, persyaratan yang ditetapkan pihak penyelenggara, termasuk peraturan batasan usia, setiap tim terdiri: 1) maksimum 12 orang, pemain termasuk kapten, 2) seorang pelatih, bila dibutuhkan seorang asisten pelatih, 3) maksimum 5 (lima) orang yang berada di bangku tim dan memiliki tugas masing-masing seperti manager, dokter, fisioterapis, ahli statistik, penerjemah, dan lain-lain. (Perbasi, 2006:5)

#### 2.1.5 Teknik Dasar Dalam Permainan Bolabasket

Setiap pemain basket dituntut untuk dapat melakukan setiap unsur gerak yang terkandung dalam berbagai teknik dasar yang benar, jika setiap unsur gerak dapat dikuasai, maka setiap pemain akan mudah mengkombinasikan dan mengembangkan berbagai macam gerakan.

Pada permainan bolabasket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien ini perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar tersebut dapat dibagi sebagai berikut: a) teknik melempar dan menangkap (*Passing*) b). teknik menggiring bola (*Dribbling*) c) teknik menembak (*Shooting*) d) teknik gerakan berporos (*Pivot*) e) teknik *lay upshoot* (*Lay up*) f) teknik merayah (*Rebound*) (Imam Sodikun, 1992:48).

Menurut Perbasi (2006:23) teknik menembak sendiri masih terbagi menjadi beberapa macam yaitu :

*a. Set shoot*

Tembakan ini jarang digunakan dalam permainan bisa karena bila penembak tidak melompat, maka tembakannya akan mudah dihalangi oleh lawan. Umumnya tembakan ini dilakukan saat lemparan bebas atau bila memungkinkan untuk menembak tanpa rintangan.

*b. Lay up shoot*

*Lay up* adalah yang harus dipelajari dalam permainan bolabasket. Dalam situasi persaingan, jenis tembakan ini harus bisa dilakukan pemain baik dengan tangan kanan maupun tangan kiri. *Lay up* dilakukan di akhir *dribble*. Pada jarak beberapa langkah dari ring, pen-*dribble* secara serentak mengangkat lengan dan lutut keatas ketika melompat kearah keranjang.

*c. Underhand shoot*

Tembakan ini adalah jenis tembakan *layup*. Setelah penembak melompat kearah ring, mengangkat lengan dan mengangkat tangannya ke atas untuk menjauhkan bola dari pemain lawan.

*d. Jump shoot*

Tembakan ini sulit dihalangi karena di titik tertinggi tembakan vertikal penembak.

*e. Hook shoot*

Tembakan hook adalah tembakan lemah dan akurat serta merupakan gerakan *low post* yang baik. Bila dilakukan dengan benar maka tembakan ini sulit dihalangi oleh lawan, karena tangan yang menembak berada jauh dari pemain bertahan. Bahkan ketika dijaga oleh lawan yang mempunyai postur tinggi

sekalipun. Tembakan *hook* selalu diawali dengan pemain memunggungi keranjang. Sama seperti *jump shoot*, tembakan ini sangat tergantung keseimbangan tubuh. Untuk melakukan tembakan *hook* dengan tangan kanan, pemain ber-pivot dengan kaki kanan dan melangkah dengan kaki kiri. Kemudian ia mengangkat lutut kanan ke atas dan secara bersamaan mengangkat tangan kanan yang melempar keatas dengan melepas bola dengan melepaskan pergelangannya.

*f. Dunking*

Tembakan *dunking* dulunya dianggap suatu atraksi yang dilakukan pemain-pemain tinggi. Saat ini tembakan tersebut sudah umum. Keuntungannya adalah tembakan ini dilakukan tanpa lompatan jauh sehingga sulit dihalangi. Tembakan *dunk* adalah gerakan mengagumkan dan dapat mengobarkan semangat tim serta menjatuhkan mental lawan dengan cepat. *Dunking* dapat dilakukan dengan satu tangan atau dua, dari depan atau belakang.

*g. Reverse lay up*

Tembakan ini memakai keranjang dan *backboard* untuk menjaga penembak dari pemain bertahan yang berusaha menghalangi tembakan dari belakang. Tembakan ini baik dilakukan setelah penetrasi di sepanjang garis belakang atau ketika pemain menerima bola di dalam daerah terlarang dengan posisi memunggungi keranjang.

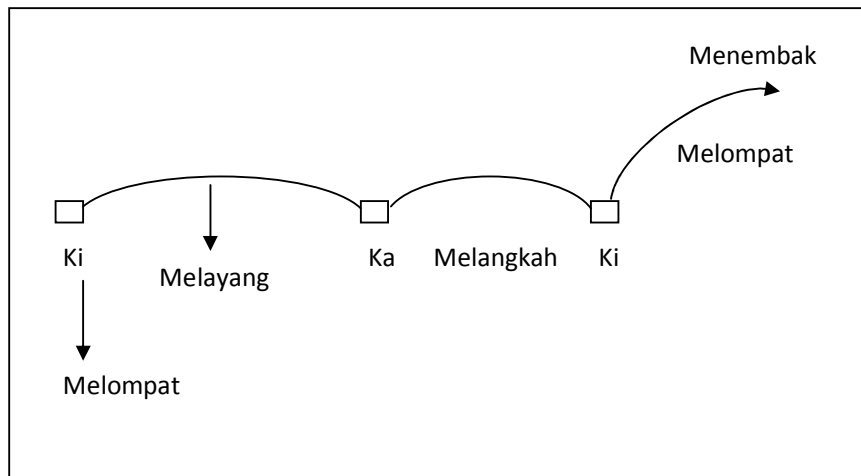
*h. Tapping (Tip-in)*

Gerakan ini hanya terdiri dari kibasan lemah ujung jari. Ketika bola memantul dari keranjang, ujung jari diletakan di bagian bawahnya dan kemudian



dengan lembut bola didorong keatas dan ditepuk kearah keranjang atau *backboard*.Dibutuhkan pemilihan waktu yang tepat dan kemampuan lompat yang baik untuk melakukannya.

#### 2.1.6 Teknik Dasar *Layup*



Gambar 2.1.Tahap — tahap *lay up*  
(Imam Sodikun, 1992:64)

Olahraga Pilihan Bolabasket:

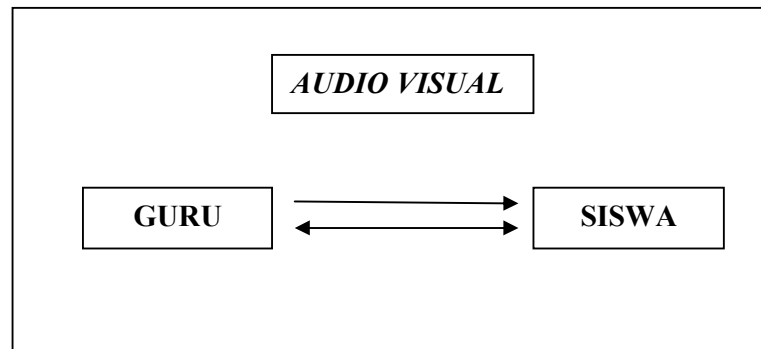
Tehnik tembakan *lay up* ini ada dua cara, yaitu:

- a. Melalui operan teman
- b. Menggiring bola.

Tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang efektif, sebab dilakukan pada jarak yang sedekat-dekatnya dengan ring. Hal ini menguntungkan yaitu menembak dan jarak yang jauh dapat diperdekat ke basket dengan melakukan lompat — langkah — lompat. Pada lompatan terakhir ini pada posisi setinggi-tingginya mendekati basket, diteruskan dengan memasukkan bola. Dengan posisi tersebut tembakan dapat dilakukan dengan mudah.

Cara melakukan tembakan *lay up* adalah yang paling mudah dilakukan tinggal memperhitungkan sudut pantulan bola dan kekuatan tangan melepas bola. *Moment-moment* ini dapat dilihat pada gambar 2.1.

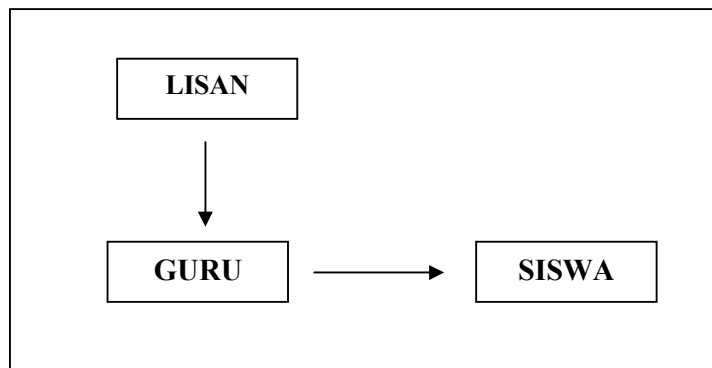
#### 2.1.7 Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka berfikir *Audio visual*

Dari kerangka yang tertera dalam bagan 2.1, penjelasan mengenai pembelajaran *audio visual* kepada siswa yang berawal dari pesan atau pembelajaran yang disalurkan melalui media (*audio visual*) yang diberikan oleh pengajar karena *audio visual* adalah suatu metode pembelajaran, yang pada akhirnya diberikan kepada para siswa yang akan diteliti. Dengan bagan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian variasi materi bisa diberikan kepada siswa melalui bentuk strategi belajar mengajar yang berbeda. Proses pembelajaran *lay up* menggunakan media *audio visual* ini mengacu pada latihan secara mandiri artinya guru mencoba menjadi pasif dan siswa dianjurkan menjadi aktif. Dengan metode pembelajaran *audio visual* ini, siswa diminta untuk melihat dan mendengarkan bagaimana cara melakukan gerakan *lay up* bolabasket dengan melihat media yang dikemas dalam bentuk VCD, dan siswa memberikan timbal

balik kepada guru dengan menunjukkan bahwa siswa dapat melakukan atau mempraktekkan materi yang diberikan oleh guru melalui media *audio visual*. Pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan stimulus dan memberikan efek terhadap daya serap otak siswa supaya menjadi lebih aktif dan tidak hanya pasif mendengarkan dan melihat apa yang guru jelaskan dalam proses pembelajaran.



Bagan 2.2 Kerangka berfikir lisan

Sedangkan proses pembelajaran secara lisan, mengacu pada latihan yang sebenarnya artinya pengajar atau guru memegang peranan lebih dominan dalam menentukan arah dan situasi latihan serta proses-proses interaksi yang terjadi, maka diharapkan dapat memberikan stimulus dan memberikan efek terhadap motorik pada siswa, oleh karena pembelajaran secara lisan menuntut siswa untuk memperjelas pengertian konsep dan memperlihatkan cara suatu gerakan, maka pembelajaran secara lisan hendaknya dilakukan secara berulang-ulang agar tekniknya dikuasai dapat dengan maksimal, sehingga melalui proses pembelajaran secara lisan akan terjadi peningkatan kemampuan *lay up* pada permainan bolabasket.

## 2.2 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih dipikirkan kenyataannya (Sutrisno Hadi, 2004:210). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 2.2.1 Ada pengaruh pembelajaran menggunakan lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.
- 2.2.2 Ada pengaruh pembelajaran menggunakan *audio visual* terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.
- 2.2.3 pembelajaran menggunakan *audio visual* lebih baik daripada menggunakan pembelajaran lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010:161). Penggunaan metode penelitian yang tepat akan memperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sesuai dengan aturan yang berlaku. Adapun metode penelitian yang digunakan. Adapun hal-hal yang akan diuraikan pada bagian metode penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif dikarenakan variabel yang diteliti bersifat mandiri tanpa menggabungkan atau membuat perbandingan dengan variabel yang lain. Selain itu penelitian deskriptif menggunakan keadaan yang sebenarnya melalui tempat-tempat penelitian. Data yang diperoleh bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka, hasil perhitungan diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dan diperoleh presentase. Sehubungan dengan pendekatan tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode analisis data deskriptif presentase.

#### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 1998:96). Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik

kesimpulannya (Sugiyono, 2007:2). Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady, 1981) dalam buku (Sugiyono, 2007:3).

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi 5 (Sugiyono, 2007:4-5) yaitu: 1) Variabel independen, 2) Variabel dependen, 3) Variabel moderator, 4) Variabel intervening, 5) Variabel kontrol.

Dari macam-macam variabel diatas, variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) yaitu:

a. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *audio visual* dan metode pembelajaran lisan.

b. Variabel terikat (dependen)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil *lay up* kanan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

### **3.3 Populasi, Sampel dan Teknik *Sampling***

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, populasi dibatasi penduduk atau individu yang paling sedikit memiliki sifat yang sama (Suharsimi Arikunto, 1998:108). Pengertian tersebut dikandung maksud populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu yang akan dijadikan obyek penelitian dan keseluruhan dari individu itu harus dimiliki paling tidak satu sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 312 siswa dengan memiliki satu sifat yang sama yaitu:

masih duduk di kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari. Dengan demikian dapat dikatakan sebagai syarat menjadi populasi.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diselidiki (Suharsimi Arikunto, 2006:131). Mengenai besar kecilnya sampel dari jumlah populasi “apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya menjadi penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil 10-15% tergantung setidak-tidaknya : kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan biaya” (Suharsimi Arikunto, 2002:12). Sesuai dengan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini sampel digunakan sebanyak 72 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, artinya pengambilan subyek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud adalah mengambil berdasarkan nilai terendah serta pengambilan sampel dengan teknik ini bertujuan cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi (Suharsimi Arikunto, 2006:140). Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Margasari, yaitu kelas VIII B dan VIII C.

#### **3.4 Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data. Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dipertanggungjawabkan hasil pengukurannya, dan mempunyai atau telah memenuhi syarat-syarat instrument yang mempunyai validitas dan reliabilitas tes (Suharsimi Arikunto, 2006:150).

Sebelum data akhir terkumpul, perlu proses untuk memperoleh data tersebut meliputi tes awal, pelaksanaan latihan dan tes akhir.

#### 1. Tes awal

Setiap siswa berdiri pada samping kanan lapangan (dekat dengan ring) sambil memegang bola. Melakukan *dribble* ditempat sebanyak tiga kali kemudian melakukan *lay up* kanan sebanyak 3 kali tiap siswa. Cara penilaiannya adalah setiap bola yang masuk ke keranjang dan sah nilai skor 1(satu), jika bola tidak masuk atau tidak sah nilainya 0 (nol).

#### 2. Pelaksanaan latihan

Setelah siswa coba dipisahkan selanjutnya tiap masing-masing kelompok melakukan pembelajaran melalui *audio visual* berdasarkan pembagian kelas. Kemudian kelompok eksperimen 1 melakukan pembelajaran menggunakan media *audio visual*, sedangkan kelompok eksperimen 2 melakukan pembelajaran menggunakan metode lisan.

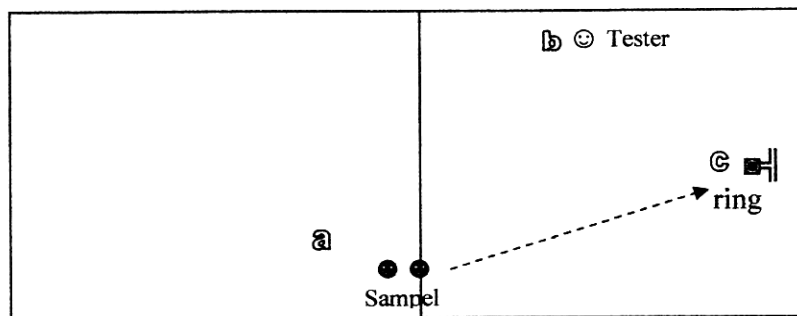
#### 3. Tes Akhir

Setelah melakukan test awal siswa kelas VIII B diberikan pembelajaran menggunakan lisan, yaitu menyiapkan siswa untuk siap melakukan olahraga bola basket lalu diberi keterangan secara lisan untuk mempraktekan gerakan *layup* kanan, kemudian untuk siswa kelas VIII C diberikan pembelajaran menggunakan *audio visual* dengan cara diberi tontonan cara melakukan *layup shoot* melalui vcd pembelajaran yang di unduh pada <http://www.youtube.com/watch?v=6TgFAQooBho> yang sudah di modifikasi sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna. Selanjutnya para siswa langsung bisa mempraktekkan materi yang sudah diperlihatkan melalui *audio visual* tersebut.

Pelaksanaan dari tes akhir adalah:



- Tujuan : mengukur ketepatan melakukan *lay up* kanan
- Perlengkapan : lapangan basket, bola basket, alat tulis, peluit.
- Petunjuk : Tester berada di sebelah kiri dekat dengan keranjang untuk melakukan penilaian *lay up testee*. Mendengar aba-aba “ya” testee melakukan *lay up*. Percobaan dilakukan 3 kali.
- Peraturan : Dianggap tembakan yang syah masuk adalah langkah *lay up* yang benar dan bola masuk ke basket (ring).
- Skor : setiap bola yang masuk diberi skor 1, skor test adalah jumlah bola yang masuk sah ke ring.
- Penilaian : makin banyak skor tes makin banyak nilainya.



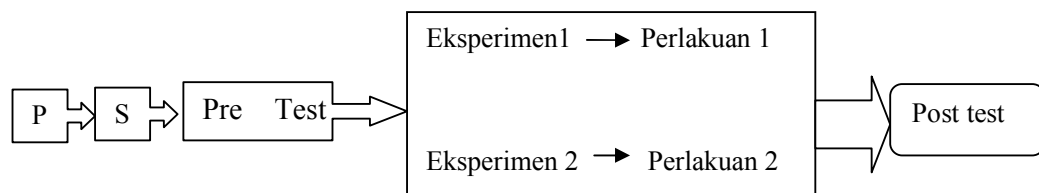
Gambar 3.1  
*Test* tembakan *lay up*

Olahraga Pilihan Bolabasket (Imam Sodikun, 1992:125)

### 3.5 Prosedur Penelitian

Tempat penelitian di lapangan basket SMP N 2 Margasari dan waktu penelitian dilakukan pada Oktober-November 2012.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain korelasional pada diagram berikut:



Keterangan:

P	: Populasi
S	: Sampel
Pre Test	: Tes awal
Eksperimen 1	: Kelompok sampel 1
Eksperimen 2	: Kelompok sampel 2
Perlakuan 1	: Pembelajaran <i>layup</i> kanan menggunakan <i>audio visual</i>
Perlakuan 2	: Pembelajaran <i>layup</i> kanan menggunakan metode lisan
Post test	: Tes terakhir

### 3.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menghindari adanya kemungkinan-kemungkinan kesalahan selama penelitian, maka penulis akan mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian dan usaha-usaha untuk menghindarinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penelitian ini adalah :

#### 3.6.1 Faktor Kesungguhan Hati

Faktor kesungguhan hati dalam pelaksanaan penelitian dari masing-masing sampel tidak sama, untuk itu penulis dalam pelaksanaan latihan dan tes selalu memotivasi, mengawasi dan mengontrol setiap aktivitas yang dilakukan dengan melibatkan pembimbing untuk mengarahkan kegiatan sampel pada tujuan yang akan dicapai.

#### 3.6.2 Faktor Penggunaan Alat

Dalam penelitian ini, baik dalam test maupun dalam pemberian materi latihan sebelum dimulai diupayakan semua alat yang berhubungan dengan

penelitian sudah disiapkan terlebih dahulu, sehingga latihan dapat berjalan dengan lancar.

### 3.6.3 Faktor Kemampuan Sampel

Masing-masing sampel memiliki kemampuan dasar yang berbeda, baik dalam penerimaan materi secara lisan maupun kemampuan dalam penggunaan alat tes. Untuk itu penulis selain memberikan informasi secara klasikal, secara individu penulis berusaha memberikan koreksi agar tes yang digunakan benar-benar baik.

### 3.6.4 Faktor Kegiatan Sampel Diluar Penelitian

Tujuan untuk pelaksanaan penelitian ini adalah memperoleh data-data seakurat mungkin. Untuk menghindari adanya kegiatan sampel diluar penelitian yang bisa menghambat proses latihan dan pengambilan data penelitian, penulis berusaha mengatasi dengan memilih waktu penelitian bersamaan dengan jadwal pembelajaran.

## 3.8 Metode Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini penyusun menggunakan metode analisis data berupa statistik deskriptif.

Setelah diperoleh hasil test kecepatan menggiring bola dalam permainan sepakbola, maka perlu diuji signifikasinya dengan menggunakan rumus t-test rumus pendek. Sutrisno Sutrisno Hadi berpendapat : “Analisis terhadap hasil eksperimen didasarkan atas subjek matching selalu menggunakan rumus t-test

pada *corrated sample* menggunakan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $N-1$  menggunakan rumus pendek (*short method*), (Sutrisno Sutrisno Hadi, 2000:455) yaitu:

Penjelasan pengisian kolom-kolom dalam tabel dapat dijelaskan sebagai berikut :

- $X_{e1}$  : Nilai dari kelompok eksperimen 1
- $X_{e2}$  : Nilai dari kelompok eksperimen 2
- $\sum D$  : Jumlah Selisih dari tiap-tiap pasangan yang diperoleh dan selisih kelompok eksperimen 1 dengan kelompok eksperimen 2
- $\sum d$  : Jumlah selisih masing-masing pasangan yang diperoleh dari selisih D (deviasi) dengan MD (mean deviasi)
- $\sum d^2$  : Jumlah Kuadrat dari selisih masing-masing pasangan

Tabel 3.1  
Persiapan Perhitungan Statistik

No	Pasangan Subjek	$X_{e1}$	$X_{e2}$	D ( $X_k - X_e$ )	d ( $D - MD$ )	$d^2$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1						
2						
3						
s/d						
Total		$\sum X_{e1}$	$\sum X_{e2}$	$\sum D$	$\sum d$	$\sum d^2$

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan adalah t-test, yaitu mencari pengaruh dari dua latihan dalam pola M-S (*maching by subject*) dengan taraf signifikansi 5% dengan rumusnya adalah :

$$t = \frac{[MD]}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan rumus :

MD : Mean beda dari pasangan (Mk – Me)

d<sup>2</sup> : Jumlah kuadrat dari pasangan

N : Jumlah pasangan subjek

Untuk dapat memasukkan data ke dalam rumus t-test harus lebih dahulu nilai dari mean perbedaan Mk – Me atau MD yang dapat dicari menggunakan rumus:

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

$$d = D - MD$$

Keterangan rumus :

$\sum D$  = Jumlah perbedaan masing-masing subyek

N = Jumlah pasangan

D = Deviasi dari mean perbedaan

Dan harus dibuktikan dengan :

$$D = \sum k - \sum e$$

$$\sum d = 0$$

Dalam penelitian ini kemungkinan-kemungkinan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ditolak
2. Apabila nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis nihil diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Deskripsi Data

Berdasarkan hasil tes awal (*pre-test*) lay up kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari yang terlampir dan tercantum dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil *pre-test lay up* kanan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2

Kelompok	N	Rata-rata (mean)	Jumlah
Eksperimen 1	36	0,805 poin	29 poin
Eksperimen 2	36	0,750 poin	27 poin

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012

Terlihat pada tabel 4.1 rata-rata *lay up* kanan dari kedua kelompok relatif sama. Rata-rata kelompok eksperimen 1 mencapai 0,805 poin sedangkan pada kelompok eksperimen 2 mencapai 0,75 poin. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan pembelajaran, rata-rata *lay up* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari 0,805 poin dan 0,75 poin.

Kemudian setelah kegiatan tes awal (*pre-test*), kelompok eksperimen 1 diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan audio visual, sedangkan pada kelompok eksperimen 2 diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan lisan. Selanjutnya dilakukan tes akhir (*post-test*) *lay up* kanan untuk mengetahui pengaruh kedua jenis pembelajaran untuk *lay up* kanan. Adapun hasil tes akhir (*post-test*) terlampir dan tercantum pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil *post-test lay up* kanan kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2

Kelompok	N	Rata-rata (mean)	Jumlah
Eksperimen 1	36	1,75 poin	63 poin
Eksperimen 2	36	1,50 poin	54 poin

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012

Tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* kelompok eksperimen 1 yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* memiliki rata-rata 1,75 poin, sedangkan kelompok eksperimen 2 yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan lisan memiliki rata-rata 1,50 poin.

#### 4.1.2 Uji Hipotesis

##### 4.1.2.1 Uji Hasil *Pre Test* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Uji data hasil *pre-test* kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 dimaksudkan untuk mengetahui apakah sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen 1 dan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2 memiliki kemampuan yang sama dan seimbang. Hasilnya terlampir dan tercantum dalam tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Uji Hasil *Pre-Test* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Kelompok	N	Rata-rata (mean)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	36	0,805	0,042	2,021	Tidak berbeda
Eksperimen 2	36	0,750			

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012



Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa nilai  $t_{hitung} 0,042 < t_{tabel} 2,021$  untuk 5% dengan  $db = 35$ , yang berarti tidak ada pengaruh data hasil *pre-test* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 keduanya memiliki kemampuan *lay up* kanan yang sama atau sepadan.

#### 4.1.2.2 Uji Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Eksperimen 1

Uji data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen 1 dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen 1. Hasilnya terlampir dan tercantum dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Uji Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen 1

Data	N	Rata-rata (mean)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Pre test	36	1,750	6,559	2,021	Berbeda signifikan
Post test	36	0,805			

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012

Tabel 4.4 memperlihatkan bahwa nilai  $t_{hitung} 6,559 > t_{tabel} 2,021$  untuk 5% dengan  $db = 35$ , yang berarti ada pengaruh data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen 1. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen 1 berpengaruh terhadap kemampuan *lay up* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

#### 4.1.2.3 Uji Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Eksperimen 2

Uji data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen 2 dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh perlakuan pembelajaran menggunakan

lisan pada kelompok eksperimen 2. Hasilnya terlampir dan tercantum dalam tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Uji Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen 2

Data	N	Rata-rata (mean)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Pre test	36	1,5	5,584	2,021	Berbeda signifikan
Post test	36	0,75			

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012

Tabel 4.5 memperlihatkan bahwa nilai  $t_{hitung} 5,584 > t_{tabel} 2,021$  untuk 5% dengan  $db = 35$ , yang berarti ada pengaruh data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen 2. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa perlakuan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2 berpengaruh terhadap kemampuan *lay up* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

#### 4.1.2.4 Uji Hasil *Post Test* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Uji data hasil *post-test* kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen 1 dan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2. Hasilnya terlampir dan tercantum dalam tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Uji Hasil *Post Test* Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Kelompok	N	Rata-rata (mean)	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen 1	36	1,75	2,708	2,021	Berbeda signifikan
Eksperimen 2	36	1,50			

Sumber : Analisis Data Penelitian, Desember 2012

Tabel 4.6 memperlihatkan  $t_{hitung}$  bahwa nilai  $2,708 > t_{tabel} 2,021$  untuk 5% dengan  $db = 35$ , yang berarti ada pengaruh yang signifikan dari hasil data *post-test* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 keduanya memiliki kemampuan *lay up* kanan terdapat perbedaan yang signifikan.

Rata-rata hasil *post-test* kemampuan *lay up* kanan dari kelompok eksperimen 1 dengan pembelajaran menggunakan *audio visual* memiliki rata-rata 1,75 poin, sedangkan kelompok eksperimen 2 dengan pembelajaran menggunakan lisan memiliki rata-rata 1,5 poin. Dilihat dari perolehan rata-rata poin kemampuan *lay up* kanan dari kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen 1 lebih baik daripada kelompok eksperimen 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *audio visual* lebih baik daripada pembelajaran menggunakan lisan terhadap kemampuan *lay up* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan uji  $t$  diperoleh keterangan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam melakukan gerakan *layup* kanan setelah siswa mendapatkan pembelajaran secara lisan dan pembelajaran menggunakan *audio visual*, ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *audio visual* lebih baik daripada menggunakan pembelajaran lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran penjasorkes di sekolah masih menggunakan mode pembelajaran yang monoton (konvensional), karena selama

ini hanyalah pembelajaran lisan atau langsung saja yang digunakan guru untuk mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengubah model pembelajaran dengan menggunakan sebuah teknologi yang sebenarnya telah lama ada, namun belum diterapkan oleh para pengajar atau guru. Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru dituntut trampil dalam melakukan pengajaran, baik dalam memilih metode ataupun model pembelajaran yang cocok dengan materi yang ingin disampaikan. Model pengajaran harus bisa mengubah gaya belajar anak didik sehingga lebih tertarik pada pembelajaran yang akan berlangsung.

Pembelajaran menggunakan metode *audio visual* dalam pelajaran penjasorkes di sekolah belum banyak digunakan, karena pada dasarnya yang di kemukakan guru adalah kemampuan siswa untuk mempraktekan apa yang di ajarkan. Dalam pembelajaran *audio visual* ini, siswa di tuntut untuk lebih kreatif dalam belajar, karena tidak hanya melihat, mendengar dan mempraktekkan tetapi juga memperhatikan lebih jauh tentang bagaimana cara melakukan langkah *layup* yang sebenarnya melalui gambar dan suara.

Berbeda dengan pengajaran lisan, pengajaran *audio visual* lebih menekankan pada keaktifan siswa dimana siswa harus menggali informasi lebih dalam tentang apa yang akan dipelajari sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan :

- 5.1.1 Ada pengaruh pembelajaran menggunakan lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari terbukti dari hasil uji peningkatan kecepatan dengan nilai  $t_{hitung} 6,559 > t_{tabel} 2,021$
- 5.1.2 Ada pengaruh pembelajaran menggunakan *audio visual* terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari terbukti dari hasil uji peningkatan kecepatan dengan nilai  $t_{hitung} 5,584 > t_{tabel} 2,021$
- 5.1.3 Pembelajaran menggunakan *audio visual* lebih baik daripada menggunakan pembelajaran lisan terhadap hasil *layup* kanan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Margasari.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disarankan sebagai berikut :

- 5.2.1 Bagi pengajar atau guru, sebaiknya pembelajaran kepada siswa dilakukan tidak hanya metode yang itu-itu saja, karena semakin berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi yang ada untuk sekedar memberikan variasi pembelajaran agar kegiatan belajar-mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan.

5.2.2 Bagi peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian sejenis dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dan diharapkan untuk dapat membandingkan metode pembelajaran *audio visual* dengan metode pembelajaran lain agar diperoleh informasi yang semakin tepat terkait pembelajaran yang paling efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. 1997. *Classroom Instructional Management*. New York : The Mc Graw-Hill Company.
- Aswan Zain, Djamarah, dan Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dendy Sugono. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Hartayani, Zollt. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta : Perbasi.
- [Http://id.m.wikipedia.org/wiki/pembelajaran](http://id.m.wikipedia.org/wiki/pembelajaran) di unduh pada 12 Agustus 2012
- [Http://www.youtube.com/watch?v=6TgFAQooBho](http://www.youtube.com/watch?v=6TgFAQooBho) di unduh pada 9 September 2012
- Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Kardi S. dan Nur M. 2000. *Pengajaran Langsung*. Surabaya : University Press.
- Marta Dinata. 2003. *Dasar-dasar Mengajar Bola Basket*. Lampung: Cerdas Jaya
- PERBASI. 2006. *Peraturan Permainan Bola Basket*. Jakarta: Perbasi.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, A. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 1996. *Metode research jilid IV*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suleiman Amir. 1985. *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia.
- Sutrisno Hadi. 1988. *Metodologi Research*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sutrisno Hadi. 2004. *Metodologi Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Universitas Negeri Semarang. 2011. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan*. Semarang.
- Wikipedia.org/wiki/Bahasa\_lisan diunduh pada 12 Agustus 2012
- WJS, Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Wissel, Hall. 2000. *Basket Ball Step To Succes*. Amerika : Raja Grafindo.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
 JURUSAN ILMU KEPELATIHAN OLAH RAGA  
 Gedung F, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024 70774085  
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik@unnes.ac.id](mailto:fik@unnes.ac.id)

Nomor : 105/PP.3.1.30/I/2012  
 Lamp. :  
 Hal : Usulan Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
 Universitas Negeri Semarang

Merujuk Keputusan Rektor Unnes Nomor 164/O/2004 tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program S1 pasal 7 mengenai penentuan pembimbing, dengan ini saya usulkan

- |    |                       |                                    |
|----|-----------------------|------------------------------------|
| 1. | Nama                  | : Drs. MARGONO, M.Kes.             |
|    | NIP                   | : 196012101986011001               |
|    | Pangkat/Golongan      | : IV/a - Pembina                   |
|    | Jabatan Akademik      | : Lektor Kepala                    |
|    | Sebagai Pembimbing I  |                                    |
| 2. | Nama                  | : TRI TUNGAL SETIAWAN, S.Pd, M.Kes |
|    | NIP                   | : 196803021997021001               |
|    | Pangkat/Golongan      | : III/c - Penata                   |
|    | Jabatan Akademik      | : Lektor                           |
|    | Sebagai Pembimbing II |                                    |

Dalam penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa

- |   |       |   |
|---|-------|---|
| ✓ | Nama  | : SOSIANI ANNISA BELLADINA                        |
|   | NIM   | : 6301408111                                      |
|   | Prodi | : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga                |
|   | Topik | : Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket |

Untuk itu, mohon diterbitkan surat penetapannya.

Semarang, 09 Februari 2012

Ketua Jurusan,



Drs. Hermawan, M.Pd.

NIP. 195904011988031002



6301408111



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor : 204 / FK / 2012

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2011/2012**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Ilmu Kepeleatihan Olah Raga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Ilmu Kepeleatihan Olah Raga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;  
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Ilmu Kepeleatihan Olah Raga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Tanggal 09 Februari 2012

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan PERTAMA** :
- Menunjuk dan menugaskan kepada :
1. Nama : Drs. MARGONO, M.Kes.  
NIP : 196012101986011001  
Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina  
Jabatan Akademik : Lektor Kepala  
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : TRI TUNGGAL SETIAWAN, S.Pd, M.Kes.  
NIP : 196803021997021001  
Pangkat/Golongan : III/c - Penata  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : SOSIANI ANNISA BELLADINA  
NIM : 6301408111  
Jurusan/Prodi : Ilmu Kepeleatihan Olah Raga/Pendidikan Kepeleatihan Olahraga  
Topik : Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : ... 9 Februari ... 2012

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.  
NIP. 195910191985031001

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
  2. Ketua Jurusan
  3. Dosen Pembimbing
  4. Pertinggal



6301408111



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
 Telepon: 024-8508007  
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: [fik\\_unnes@telkom.net](mailto:fik_unnes@telkom.net)

No. : 5672/UN37.1.6/PC/2012  
 Lamp : .....  
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
 Yth. SUDARTO, S.Pd SMP N 2 MARGASARI Kab. TEGAL  
 di SMP N 2 MARGASARI Kab. TEGAL

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SOSIANI ANNISA BELLADINA  
 NIM : 6301408111  
 Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
 Topik : Pengembangan Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 31 Oktober 2012

Ds. H. Harry Pramono, M.Si.  
 NIP. 195910191985031001



6301408111



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
UPTD SMP NEGERI 2 MARGASARI**

*Jl. Raya Pakulaut Margasari – Tegal 52463 Telp. (0283) 3308936*

e-mail : [smpn2margasari@yahoo.co.id](mailto:smpn2margasari@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 420 / 026 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Margasari Kabupaten Tegal :

Nama : NUR SALIM, S.Pd  
NIP : 19680318 199103 1 006  
Pangkat / Golongan : Pembina / IV. a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa

Nama : SOSIANI ANNISA BELLADINA  
NIM : 6301408111  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang  
Fakultas / Progdil : FIK / Pendidikan Kepeleatihan Olahraga  
Semester / Tahun Pelajaran : IX / 2012 / 2013

Benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai surat ijin penelitian nomor 5672/UN37.1.6/PI/2012 Tanggal 31 Oktober 2012 di UPTD SMP Negeri 2 Margasari Kabupaten Tegal Provinsi Jawa Tengah, dilaksanakan pada Tanggal 5-24 November 2012.

Demikian surat keterangan ini kami buat dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Margasari, 31 Januari 2013  
Kepala SMP Negeri 2 Margasari



**NUR SALIM, S.Pd**  
NIP. 19680318 199103 1 006

## Lampiran 5

**DATA HASIL TES AWAL (*PRE TEST*) LAY UP KANAN  
PADA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGASARI  
KABUPATEN TEGAL 2013**

No	Kode Test	Nama	Lay Up Kanan			Nilai Total
			1	2	3	
1	TB – 01	Ahmad Muzani	0	1	1	2
2	TB – 02	Al Aziz Saputra	1	0	0	1
3	TB – 03	Amilatun Sahilan	0	0	0	0
4	TB – 04	Andre Jaya R	1	0	0	1
5	TB – 05	Atika Ayuningtyas	1	0	0	1
6	TB – 06	Diki Tri Gunawan	1	1	0	2
7	TB – 07	Dina Mustika	0	0	0	0
8	TB – 08	Dodi Ahmadi	1	0	1	2
9	TB – 09	Emil Bangkit Saputro	0	0	0	0
10	TB – 10	Firdannisa Nur Islami	0	0	0	0
11	TB – 11	Fredi Teguh Santoso	1	1	1	3
12	TB – 12	Haidar	0	1	0	1
13	TB – 13	Irgi Yuli Yani	0	0	0	0
14	TB – 14	Isnen Bani Harnoko	0	0	1	1
15	TB – 15	Izki Zulfiyah	0	0	0	0
16	TB – 16	Karini Devi A	1	0	0	1
17	TB – 17	M. Khoerul Asna RM	1	0	1	2
18	TB – 18	M. Syahrul	1	1	1	3
19	TB – 19	Maya Iryani	0	0	0	0
20	TB – 20	Mei Tri Hayati	0	0	0	0
21	TB – 21	Nursilah	0	0	0	0
22	TB – 22	Nurul Andi Pratama	0	0	0	0
23	TB – 23	Ria Sabani Aromah	0	0	0	0
24	TB – 24	Riki Meinaki	1	0	1	2
25	TB – 25	Rina Utami Putri	0	0	0	0
26	TB – 26	Setiawan Kusnaedi	0	1	0	1
27	TB – 27	Sita Resmi Galuh LP	0	0	0	0
28	TB – 28	Siti Nurikmah	0	0	0	0
29	TB – 29	Sri Carkibah	0	1	0	1
30	TB – 30	Stevanus Andreas F	1	1	1	3
31	TB – 31	Trio Ahmad Efendi	1	0	0	1
32	TB – 32	Trisna Indrayani	0	1	0	1
33	TB – 33	Waryono	1	1	0	2
34	TB – 34	Windi Adriyani	0	0	0	0
35	TB – 35	Yazid Assatar	1	0	0	1
36	TB – 36	Yulia Nurkhotimah	0	0	0	0

No	Kode Test	Nama	<i>Lay Up Kanan</i>			Nilai Total
			1	2	3	
37	TC – 37	Ahmad Afin Fausi	0	1	0	1
38	TC – 38	Alex Priatmojo	0	0	1	1
39	TC – 39	Ali Jaya Nurcahyo	1	1	1	3
40	TC – 40	Ari Purwanti	0	0	0	0
41	TC – 41	Arif Syaifudin	0	0	1	1
42	TC – 42	Desy Ratnasari	0	0	0	0
43	TC – 43	Dewi Andri Y	0	0	0	0
44	TC – 44	Dita Pungki D	0	0	0	0
45	TC – 45	Faris Tri Sakti	0	0	1	1
46	TC – 46	Fifi Nurseka	0	0	0	0
47	TC – 47	Haryadi Tri P	0	0	1	1
48	TC – 48	Hirda Razak	0	1	1	2
49	TC – 49	Husniawati	1	0	0	1
50	TC – 50	Ivan Novendi	1	1	1	3
51	TC – 51	Khadafi	0	0	0	0
52	TC – 52	Khoerul Hidayah	0	0	0	0
53	TC – 53	M. Jaya Fandiki	0	1	0	1
54	TC – 54	M. Zaki Rahman	0	0	0	0
55	TC – 55	Mita Purwanti	0	0	0	0
56	TC – 56	M. Iqbal S	0	1	0	1
57	TC – 57	Nurhidayah	0	0	0	0
58	TC – 58	Nur Indah Lestari	0	0	0	0
59	TC – 59	Nurul Faridah	0	1	0	1
60	TC – 60	Putri Arum sari	0	0	0	0
61	TC – 61	Renaldi Tutiyono	1	0	0	1
62	TC – 62	Riki Adi Nugroho	1	1	1	3
63	TC – 63	Rina Mugi Rahayu	0	0	0	0
64	TC – 64	Robi Pratama	0	1	0	1
65	TC – 65	Sadhestia Alya	0	0	0	0
66	TC – 66	Sela Susanti	0	0	0	0
67	TC – 67	Slamet Riyanto	0	0	1	1
68	TC – 68	Syucia Bosti Lestari	0	0	0	0
69	TC – 69	Wahyu Prasetya	0	0	1	1
70	TC – 70	Wida Revi Yanti	0	0	0	0
71	TC – 71	Windi Astuti	0	0	0	0
72	TC – 72	Yuda Mei Prayogi	1	1	0	2

## Lampiran 6

**DAFTAR RANGKING HASIL TES AWAL (*PRE TEST*) LAY UP KANAN  
PADA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGASARI  
KABUPATEN TEGAL 2013**

No	Kode Test	Nama	Lay Up Kanan			Nilai Total	Rumus	Dipasang kan	Pasangan nilai
			1	2	3				
1	TB – 11	Fredi Teguh Santoso	1	1	1	3	A	A – B	3 – 3
2	TB – 18	M. Syahrul	1	1	1	3	B		
3	TB – 30	Stevanus Andreas F	1	1	1	3	B	A – B	3 – 3
4	TC – 39	Ali Jaya Nurcahyo	1	1	1	3	A		
5	TC – 62	Riki Adi Nugroho	1	1	1	3	A	A – B	3 – 2
6	TB – 06	Diki Tri Gunawan	1	1	0	2	B		
7	TB – 33	Waryono	1	1	0	2	B	A – B	2 – 2
8	TC – 50	Ivan Novendi	1	1	0	2	A		
9	TC – 72	Yuda Mei Prayogi	1	1	0	2	A	A – B	2 – 2
10	TB – 08	Dodi Ahmadi	1	0	1	2	B		
11	TB – 17	M. Khoerul Asna	1	0	1	2	B	A – B	2 – 2
12	TB – 24	Riki Meinaki	1	0	1	2	A		
13	TB – 01	Ahmad Muzani	0	1	1	2	A	A – B	2 – 2
14	TC – 48	Hirda Razak	1	0	0	1	B		
15	TB – 02	Al Aziz Saputra	1	0	0	1	B	A – B	1 – 1
16	TB – 05	Atika Ayuningtyas	1	0	0	1	A		
17	TB – 04	Andre Jaya R	1	0	0	1	A	A – B	1 – 1
18	TB – 15	Izki Zulfiyah	1	0	0	1	B		
19	TB – 16	Karini Devi A	1	0	0	1	B	A – B	1 – 1
20	TB – 31	Trio Ahmad Efendi	1	0	0	1	A		
21	TB – 35	Yazid Assatar	1	0	0	1	A	A – B	1 – 1
22	TC – 49	Husniawati	1	0	0	1	B		
23	TC – 61	Renaldi Tutiyono	1	0	0	1	B	A – B	1 – 1
24	TB – 12	Haidar	0	1	0	1	A		
25	TB – 26	Setiawan Kusnaedi	0	1	0	1	A	A – B	1 – 1
26	TB – 29	Sri Carkibah	0	1	0	1	B		
27	TB – 32	Trisna Indrayani	0	1	0	1	B	A – B	1 – 1
28	TC – 37	Ahmad Afan Fausi	0	1	0	1	A		
29	TC – 53	M. Jaya Fandiki	0	1	0	1	A	A – B	1 – 1
30	TC – 56	M. Iqbal S	0	1	0	1	B		
31	TC – 59	Nurul Faridah	0	1	0	1	B	A – B	1 – 1
32	TC – 64	Robi Pratama	0	1	0	1	A		
33	TB – 14	Isnen Bani Harnoko	0	0	1	1	A	A – B	1 – 1
34	TC – 38	Alex Priatmojo	0	0	1	1	B		

No	Kode Test	Nama	Lay Up Kanan			Nilai Total	Rumus	Dipasang kan	Pasangan nilai
			1	2	3				
35	TC – 41	Arif Syaifudin	0	0	1	1	<b>B</b>	<b>A – B</b>	1 – 1
36	TC – 45	Faris Tri Sakti	0	0	1	1	<b>A</b>		
37	TC – 47	Haryadi Tri P	0	0	1	1	<b>A</b>	<b>A – B</b>	1 – 1
38	TC – 67	Slamet Riyanto	0	0	1	1	<b>B</b>		
39	TC – 69	Wahyu Prasetya	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 – 1
40	TB – 03	Amilatun Sahilan	0	0	0	0	<b>A</b>		
41	TB – 07	Dina Mustika	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
42	TB – 09	Emil Bangkit S	0	0	0	0	<b>B</b>		
43	TB – 10	Firdannisa Nur	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
44	TB – 13	Irgi Yuli Yani	0	0	0	0	<b>A</b>		
45	TB – 19	Maya Iryani	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
46	TB – 20	Mei Tri Hayati	0	0	0	0	<b>B</b>		
47	TB – 21	Nursilah	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
48	TB – 22	Nurul Andi Pratama	0	0	0	0	<b>A</b>		
49	TB – 23	Ria Sabani Aromah	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
50	TB – 25	Rina Utami Putri	0	0	0	0	<b>B</b>		
51	TB – 27	Sita Resmi Galuh LP	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
52	TB – 28	Siti Nurikmah	0	0	0	0	<b>A</b>		
53	TB – 34	Windi Adriyani	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
54	TB – 36	Yulia Nurkhotimah	0	0	0	0	<b>B</b>		
55	TC – 40	Ari Purwanti	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
56	TC – 42	Desy Ratnasari	0	0	0	0	<b>A</b>		
57	TC – 43	Dewi Andri Y	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
58	TC – 44	Dita Pungki D	0	0	0	0	<b>B</b>		
59	TC – 46	Fifi Nurseka	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
60	TC – 51	Khadafi	0	0	0	0	<b>A</b>		
61	TC – 52	Khoerul Hidayah	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
62	TC – 54	M. Zaki Rahman	0	0	0	0	<b>B</b>		
63	TC – 55	Mita Purwanti	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
64	TC – 57	Nurhidayah	0	0	0	0	<b>A</b>		
65	TC – 58	Nur Indah Lestari	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
66	TC – 60	Putri Arum sari	0	0	0	0	<b>B</b>		
67	TC – 63	Rina Mugi Rahayu	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
68	TC – 65	Sadhestia Alya	0	0	0	0	<b>A</b>		
69	TC – 66	Sela Susanti	0	0	0	0	<b>A</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
70	TC – 68	Syucia Bosti Lestari	0	0	0	0	<b>B</b>		
71	TC – 70	Wida Revi Yanti	0	0	0	0	<b>B</b>	<b>A – B</b>	0 - 0
72	TC – 71	Windi Astuti	0	0	0	0	<b>A</b>		



## Lampiran 7

**DAFTAR KELOMPOK EKSPERIMEN 1 DAN KELOMPOK EKSPERIMEN 2  
BERDASARKAN *PRE TEST LAY UP* KANAN PADA PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 2 MARGASARI KABUPATEN TEGAL 2013**

KELOMPOK EKSPERIMEN 1				KELOMPOK EKSPERIMEN 2			
No	Kode Tes	Nama	Nilai	No	Kode Tes	Nama	Nilai
1	TB – 11	Fredi Teguh S	3	1	TB – 18	M. Syahrul	3
2	TC – 39	Ali Jaya Nurcahyo	3	2	TB – 30	Stevanus Andreas F	3
3	TC – 62	Riki Adi Nugroho	3	3	TB – 06	Diki Tri Gunawan	2
4	TC – 50	Ivan Novendi	2	4	TB – 33	Waryono	2
5	TC – 72	Yuda Mei Prayogi	2	5	TB – 08	Dodi Ahmadi	2
6	TB – 24	Riki Meinaki	2	6	TB – 17	M. Khoerul Asna	2
7	TB – 01	Ahmad Muzani	2	7	TC – 48	Hirda Razak	1
8	TB – 05	Atika Ayuningtyas	1	8	TB – 02	Al Aziz Saputra	1
9	TB – 04	Andre Jaya R	1	9	TB – 15	Izki Zulfiyah	1
10	TB – 31	Trio Ahmad Efendi	1	10	TB – 16	Karini Devi A	1
11	TB – 35	Yazid Assatar	1	11	TC – 49	Husniawati	1
12	TB – 12	Haidar	1	12	TC – 61	Renaldi Tutiyono	1
13	TB – 26	Setiawan Kusnaedi	1	13	TB – 29	Sri Carkibah	1
14	TC – 37	Ahmad Afin Fausi	1	14	TB – 32	Trisna Indrayani	1
15	TC – 53	M. Jaya Fandiki	1	15	TC – 56	M. Iqbal S	1
16	TC – 64	Robi Pratama	1	16	TC – 59	Nurul Faridah	1
17	TB – 14	Isnen Bani H	1	17	TC – 38	Alex Priatmojo	1
18	TC – 45	Faris Tri Sakti	1	18	TC – 41	Arif Syaifudin	1
19	TC – 47	Haryadi Tri P	1	19	TC – 67	Slamet Riyanto	1
20	TB – 03	Amilatun Sahilan	0	20	TC – 69	Wahyu Prasetya	0
21	TB – 07	Dina Mustika	0	21	TB – 09	Emil Bangkit S	0
22	TB – 13	Irgi Yuli Yani	0	22	TB – 10	Firdannisa Nur	0
23	TB – 19	Maya Iryani	0	23	TB – 20	Mei Tri Hayati	0
24	TB – 22	Nurul Andi P	0	24	TB – 21	Nursilah	0
25	TB – 23	Ria Sabani Aromah	0	25	TB – 25	Rina Utami Putri	0
26	TB – 28	Siti Nurikmah	0	26	TB – 27	Sita Resmi Galuh LP	0
27	TB – 34	Windi Adriyani	0	27	TB – 36	Yulia Nurkhotimah	0
28	TC – 42	Desy Ratnasari	0	28	TC – 40	Ari Purwanti	0
29	TC – 43	Dewi Andri Y	0	29	TC – 44	Dita Pungki D	0
30	TC – 51	Khadafi	0	30	TC – 46	Fifi Nurseka	0
31	TC – 52	Khoerul Hidayah	0	31	TC – 54	M. Zaki Rahman	0
32	TC – 57	Nurhidayah	0	32	TC – 55	Mita Purwanti	0
33	TC – 58	Nur Indah Lestari	0	33	TC – 60	Putri Arum sari	0
34	TC – 65	Sadhestia Alya	0	34	TC – 63	Rina Mugi Rahayu	0
35	TC – 66	Sela Susanti	0	35	TC – 68	Syucia Bosti Lestari	0
36	TC – 71	Windi Astuti	0	36	TC – 70	Wida Revi Yanti	0
<b>JUMLAH</b>			<b>29</b>	<b>JUMLAH</b>			<b>27</b>
<b>RATA-RATA</b>			<b>0,805</b>	<b>RATA-RATA</b>			<b>0,75</b>

## Lampiran 8

**DATA HASIL TES AKHIR (POST TEST) LAY UP KANAN  
PADA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MARGASARI  
KABUPATEN TEGAL 2013**

<b>KELOMPOK EKSPERIMEN 1</b>						
No	Kode Tes	Nama	Lay Up Kanan			Nilai
			1	2	3	
1	TB – 11	Fredi Teguh S	1	1	1	3
2	TC – 39	Ali Jaya Nurcahyo	1	1	1	3
3	TC – 62	Riki Adi Nugroho	1	1	1	3
4	TC – 50	Ivan Novendi	1	0	1	2
5	TC – 72	Yuda Mei Prayogi	1	1	1	3
6	TB – 24	Riki Meinaki	0	1	1	2
7	TB – 01	Ahmad Muzani	1	1	1	3
8	TB – 05	Atika Ayuningtyas	1	1	0	2
9	TB – 04	Andre Jaya R	1	1	0	2
10	TB – 31	Trio Ahmad Efendi	1	1	1	3
11	TB – 35	Yazid Assatar	1	0	1	2
12	TB – 12	Haidar	1	1	0	2
13	TB – 26	Setiawan Kusnaedi	0	0	1	1
14	TC – 37	Ahmad Afin Fausi	0	1	1	2
15	TC – 53	M. Jaya Fandiki	0	1	0	1
16	TC – 64	Robi Pratama	1	1	1	3
17	TB – 14	Isnen Bani H	1	1	1	3
18	TC – 45	Faris Tri Sakti	0	1	0	1
19	TC – 47	Haryadi Tri P	1	1	1	3
20	TB – 03	Amilatun Sahilan	0	1	1	2
21	TB – 07	Dina Mustika	1	1	0	2
22	TB – 13	Irgi Yuli Yani	0	0	0	0
23	TB – 19	Maya Iryani	0	0	0	0
24	TB – 22	Nurul Andi P	0	0	1	1
25	TB – 23	Ria Sabani Aromah	0	1	1	2
26	TB – 28	Siti Nurikmah	1	0	0	1
27	TB – 34	Windi Adriyani	0	0	0	0
28	TC – 42	Desy Ratnasari	1	0	0	1
29	TC – 43	Dewi Andri Y	0	0	0	0
30	TC – 51	Khadafi	1	1	1	3
31	TC – 52	Khoerul Hidayah	1	0	1	2
32	TC – 57	Nurhidayah	0	1	0	1
33	TC – 58	Nur Indah Lestari	0	0	1	1
34	TC – 65	Sadhestia Alya	0	0	0	0
35	TC – 66	Sela Susanti	1	1	0	2
36	TC – 71	Windi Astuti	0	0	1	1

KELOMPOK EKSPERIMEN 2						
No	Kode Tes	Nama	Lay Up Kanan			Nilai
			1	2	3	
1	TB – 18	M. Syahrul	1	1	1	3
2	TB – 30	Stevanus Andreas F	1	1	1	3
3	TB – 06	Diki Tri Gunawan	1	1	1	3
4	TB – 33	Waryono	1	0	0	1
5	TB – 08	Dodi Ahmadi	1	0	1	2
6	TB – 17	M. Khoerul Asna	0	1	1	2
7	TC – 48	Hirda Razak	1	1	1	3
8	TB – 02	Al Aziz Saputra	1	0	0	1
9	TB – 15	Izki Zulfiyah	1	1	0	2
10	TB – 16	Karini Devi A	0	1	1	2
11	TC – 49	Husniawati	0	0	1	1
12	TC – 61	Renaldi Tutiyono	0	1	1	2
13	TB – 29	Sri Carkibah	1	0	1	2
14	TB – 32	Trisna Indrayani	0	1	0	1
15	TC – 56	M. Iqbal S	0	1	0	1
16	TC – 59	Nurul Faridah	1	1	0	2
17	TC – 38	Alex Priatmojo	1	0	1	2
18	TC – 41	Arif Syaifudin	0	1	0	1
19	TC – 67	Slamet Riyanto	0	1	1	2
20	TC – 69	Wahyu Prasetya	0	1	1	2
21	TB – 09	Emil Bangkit S	1	1	0	2
22	TB – 10	Firdannisa Nur	0	0	0	0
23	TB – 20	Mei Tri Hayati	0	0	0	0
24	TB – 21	Nursilah	1	0	0	1
25	TB – 25	Rina Utami Putri	0	0	1	1
26	TB – 27	Sita Resmi Galuh LP	1	0	0	1
27	TB – 36	Yulia Nurkhotimah	0	0	0	0
28	TC – 40	Ari Purwanti	1	0	0	1
29	TC – 44	Dita Pungki D	0	0	0	0
30	TC – 46	Fifi Nurseka	1	0	1	2
31	TC – 54	M. Zaki Rahman	0	1	1	2
32	TC – 55	Mita Purwanti	0	1	0	1
33	TC – 60	Putri Arum sari	1	0	1	2
34	TC – 63	Rina Mugi Rahayu	0	0	0	0
35	TC – 68	Syucia Bosti Lestari	1	1	0	2
36	TC – 70	Wida Revi Yanti	0	0	1	1

## Lampiran 9

**DAFTAR KELOMPOK EKSPERIMEN 1 DAN KELOMPOK EKSPERIMEN 2  
BERDASARKAN POST TEST LAY UP KANAN PADA PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 2 MARGASARI KABUPATEN TEGAL 2013**

KELOMPOK EKSPERIMEN 1				KELOMPOK EKSPERIMEN 2			
No	Kode Tes	Nama	Nilai	No	Kode Tes	Nama	Nilai
1	TB – 11	Fredi Teguh S	3	1	TB – 18	M. Syahrul	3
2	TC – 39	Ali Jaya Nurcahyo	3	2	TB – 30	Stevanus Andreas F	3
3	TC – 62	Riki Adi Nugroho	3	3	TB – 06	Diki Tri Gunawan	3
4	TC – 50	Ivan Novendi	2	4	TB – 33	Waryono	1
5	TC – 72	Yuda Mei Prayogi	3	5	TB – 08	Dodi Ahmadi	2
6	TB – 24	Riki Meinaki	2	6	TB – 17	M. Khoerul Asna	2
7	TB – 01	Ahmad Muzani	3	7	TC – 48	Hirda Razak	3
8	TB – 05	Atika Ayuningtyas	2	8	TB – 02	Al Aziz Saputra	1
9	TB – 04	Andre Jaya R	2	9	TB – 15	Izki Zulfiyah	2
10	TB – 31	Trio Ahmad Efendi	3	10	TB – 16	Karini Devi A	2
11	TB – 35	Yazid Assatar	2	11	TC – 49	Husniawati	1
12	TB – 12	Haidar	2	12	TC – 61	Renaldi Tutiyono	2
13	TB – 26	Setiawan Kusnaedi	1	13	TB – 29	Sri Carkibah	2
14	TC – 37	Ahmad Afin Fausi	2	14	TB – 32	Trisna Indrayani	1
15	TC – 53	M. Jaya Fandiki	1	15	TC – 56	M. Iqbal S	1
16	TC – 64	Robi Pratama	3	16	TC – 59	Nurul Faridah	2
17	TB – 14	Isnen Bani H	3	17	TC – 38	Alex Priatmojo	2
18	TC – 45	Faris Tri Sakti	1	18	TC – 41	Arif Syaifudin	1
19	TC – 47	Haryadi Tri P	3	19	TC – 67	Slamet Riyanto	2
20	TB – 03	Amilatun Sahilan	2	20	TC – 69	Wahyu Prasetya	2
21	TB – 07	Dina Mustika	2	21	TB – 09	Emil Bangkit S	2
22	TB – 13	Irgi Yuli Yani	0	22	TB – 10	Firdannisa Nur	0
23	TB – 19	Maya Iryani	0	23	TB – 20	Mei Tri Hayati	0
24	TB – 22	Nurul Andi P	1	24	TB – 21	Nursilah	1
25	TB – 23	Ria Sabani Aromah	2	25	TB – 25	Rina Utami Putri	1
26	TB – 28	Siti Nurikmah	1	26	TB – 27	Sita Resmi Galuh LP	1
27	TB – 34	Windi Adriyani	0	27	TB – 36	Yulia Nurkhotimah	0
28	TC – 42	Desy Ratnasari	1	28	TC – 40	Ari Purwanti	1
29	TC – 43	Dewi Andri Y	0	29	TC – 44	Dita Pungki D	0
30	TC – 51	Khadafi	3	30	TC – 46	Fifi Nurseka	2
31	TC – 52	Khoerul Hidayah	2	31	TC – 54	M. Zaki Rahman	2
32	TC – 57	Nurhidayah	1	32	TC – 55	Mita Purwanti	1
33	TC – 58	Nur Indah Lestari	1	33	TC – 60	Putri Arum sari	2
34	TC – 65	Sadhestia Alya	0	34	TC – 63	Rina Mugi Rahayu	0
35	TC – 66	Sela Susanti	2	35	TC – 68	Syucia Bosti Lestari	2
36	TC – 71	Windi Astuti	1	36	TC – 70	Wida Revi Yanti	1
<b>JUMLAH</b>			<b>63</b>	<b>JUMLAH</b>			<b>54</b>
<b>RATA-RATA</b>			<b>1,75</b>	<b>RATA-RATA</b>			<b>1,5</b>

## Lampiran 10

**PERHITUNGAN HASIL STATISTIK *PRE TEST* PADA KELOMPOK  
EKSPERIMEN 1 (MENGUNAKAN *AUDIO VISUAL*) DAN KELOMPOK  
EKSPERIMEN 2 (MENGUNAKAN LISAN)**

No	Pasangan	Xe	Xk	D	d	d <sup>2</sup>
1	TB-11 – TB-18	3	3	0	-0,05	-0,0025
2	TC-39 – TB-30	3	3	0	-0,05	-0,0025
3	TC-62 – TB-06	3	2	1	0,95	0,9025
4	TC-50 – TB-33	2	2	0	-0,05	-0,0025
5	TC-72 – TB-08	2	2	0	-0,05	-0,0025
6	TB-24 – TB-17	2	2	0	-0,05	-0,0025
7	TB-01 – TC-48	2	1	1	0,95	0,9025
8	TB-05 – TB-02	1	1	0	-0,05	-0,0025
9	TB-04 – TB-15	1	1	0	-0,05	-0,0025
10	TB-31 – TB-16	1	1	0	-0,05	-0,0025
11	TB-35 – TC-49	1	1	0	-0,05	-0,0025
12	TB-12 – TC-61	1	1	0	-0,05	-0,0025
13	TB-26 – TB-29	1	1	0	-0,05	-0,0025
14	TC-37 – TB-32	1	1	0	-0,05	-0,0025
15	TC-53 – TC-56	1	1	0	-0,05	-0,0025
16	TC-64 – TC-59	1	1	0	-0,05	-0,0025
17	TB-14 – TC-38	1	1	0	-0,05	-0,0025
18	TC-45 – TC-41	1	1	0	-0,05	-0,0025
19	TC-47 – TC-67	1	1	0	-0,05	-0,0025
20	TB-03 – TC-69	0	0	0	-0,05	-0,0025
21	TB-07 – TB-09	0	0	0	-0,05	-0,0025
22	TB-13 – TB-10	0	0	0	-0,05	-0,0025
23	TB-19 – TB-20	0	0	0	-0,05	-0,0025
24	TB-22 – TB-21	0	0	0	-0,05	-0,0025
25	TB-23 – TB-25	0	0	0	-0,05	-0,0025
26	TB-28 – TB-27	0	0	0	-0,05	-0,0025
27	TB-34 – TB-36	0	0	0	-0,05	-0,0025
28	TC-42 – TC-40	0	0	0	-0,05	-0,0025
29	TC-43 – TC-44	0	0	0	-0,05	-0,0025
30	TC-51 – TC-46	0	0	0	-0,05	-0,0025
31	TC-52 – TC-54	0	0	0	-0,05	-0,0025
32	TC-57 – TC-55	0	0	0	-0,05	-0,0025
33	TC-58 – TC-60	0	0	0	-0,05	-0,0025
34	TC-65 – TC-63	0	0	0	-0,05	-0,0025
35	TC-66 – TC-68	0	0	0	-0,05	-0,0025
36	TC-71 – TC-70	0	0	0	-0,05	-0,0025
<b>JUMLAH</b>		<b>29</b>	<b>27</b>	<b>2</b>	<b>0,00</b>	<b>1,72</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>0,805</b>	<b>0,750</b>	<b>0.05</b>		

$$\mathbf{MD} = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{2}{36} = 0,05$$

$$\mathbf{t} = \frac{\mathbf{MD}}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}} = \frac{0,05}{\sqrt{\frac{1,72}{36(36-1)}}} = \frac{0,05}{1,1684} = 0,042$$

$$\mathbf{t \ table = 2.021} \quad | \quad \mathbf{t \ hitung = 0,042}$$

Jadi  $t \ table > t \ hitung$ , berarti hipotesa diterima sehingga sebelum ada perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen 1 dan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2 keduanya mempunyai kemampuan *lay up* kanan yang sama atau sepadan.

## Lampiran 11

**PERHITUNGAN HASIL STATISTIK *PRE TEST* DAN *POST TEST* PADA  
KELOMPOK EKSPERIMEN 1 (MENGUNAKAN *AUDIO VISUAL*)**

No	Kode Test	Xe2	Xe1	D	D	d <sup>2</sup>
1	TB – 11	3	3	0	-0,94	0,8836
2	TC – 39	3	3	0	-0,94	0,8836
3	TC – 62	3	3	0	-0,94	0,8836
4	TC – 50	1	2	0	-0,94	0,8836
5	TC – 72	2	2	1	0,06	0,0036
6	TB – 24	2	2	0	-0,94	0,8836
7	TB – 01	3	2	1	0,06	0,0036
8	TB – 05	1	1	1	0,06	0,0036
9	TB – 04	2	1	1	0,06	0,0036
10	TB – 31	2	1	2	1,06	1,1236
11	TB – 35	1	1	1	0,06	0,0036
12	TB – 12	2	1	1	0,06	0,0036
13	TB – 26	2	1	0	-0,94	0,8836
14	TC – 37	1	1	1	0,06	0,0036
15	TC – 53	1	1	0	-0,94	0,8836
16	TC – 64	2	1	2	1,06	1,1236
17	TB – 14	2	1	2	1,06	1,1236
18	TC – 45	1	1	0	-0,94	0,8836
19	TC – 47	2	1	2	1,06	1,1236
20	TB – 03	2	0	2	1,06	1,1236
21	TB – 07	2	0	2	1,06	1,1236
22	TB – 13	0	0	0	-0,94	0,8836
23	TB – 19	0	0	0	-0,94	0,8836
24	TB – 22	1	0	1	0,06	0,0036
25	TB – 23	1	0	2	1,06	1,1236
26	TB – 28	1	0	1	0,06	0,0036
27	TB – 34	0	0	0	-0,94	0,8836
28	TC – 42	1	0	1	0,06	0,0036
29	TC – 43	0	0	0	-0,94	0,8836
30	TC – 51	2	0	3	2,06	4,2436
31	TC – 52	2	0	2	1,06	1,1236
32	TC – 57	1	0	1	0,06	0,0036
33	TC – 58	2	0	1	0,06	0,0036
34	TC – 65	0	0	0	-0,94	0,8836
35	TC – 66	2	0	2	1,06	1,1236
36	TC – 71	1	0	1	0,06	0,0036
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>	<b>29</b>	<b>34</b>	<b>0,00</b>	<b>25,8896</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>1,75</b>	<b>0,805</b>	<b>0,94</b>		

$$\mathbf{MD} = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{34}{36} = 0,94$$

$$\mathbf{t} = \frac{\mathbf{MD}}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}} = \frac{0,94}{\sqrt{\frac{25,8896}{36(36-1)}}} = \frac{0,94}{0,1433} = 6,559$$

$$\mathbf{t \ table = 2.021} \quad | \quad \mathbf{t \ hitung = 6,559}$$

Jadi  $t \ table < t \ hitung$ , berarti hipotesa diterima sehingga setelah ada perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen terjadi perbedaan dalam *lay up* kanan.



## Lampiran 12

**PERHITUNGAN HASIL STATISTIK *PRE TEST* DAN *POST TEST* PADA  
KELOMPOK EKSPERIMEN 2 (MENGGUNAKAN LISAN)**

No	Kode Test	Xk2	Xk1	D	D	d <sup>2</sup>
1	TB – 11	3	3	0	-0,75	0,5625
2	TC – 39	3	3	0	-0,75	0,5625
3	TC – 62	3	2	1	0,25	0,0625
4	TC – 50	1	2	-1	-1,75	3,0625
5	TC – 72	2	2	0	-0,75	0,5625
6	TB – 24	2	2	0	-0,75	0,5625
7	TB – 01	3	1	2	1,25	1,5625
8	TB – 05	1	1	0	-0,75	0,5625
9	TB – 04	2	1	1	0,25	0,0625
10	TB – 31	2	1	1	0,25	0,0625
11	TB – 35	1	1	0	-0,75	0,5625
12	TB – 12	2	1	1	0,25	0,0625
13	TB – 26	2	1	1	0,25	0,0625
14	TC – 37	1	1	0	-0,75	0,5625
15	TC – 53	1	1	0	-0,75	0,5625
16	TC – 64	2	1	1	0,25	0,0625
17	TB – 14	2	1	1	0,25	0,0625
18	TC – 45	1	1	0	-0,75	0,5625
19	TC – 47	2	1	1	0,25	0,0625
20	TB – 03	2	0	2	1,25	1,5625
21	TB – 07	2	0	2	1,25	1,5625
22	TB – 13	0	0	0	-0,75	0,5625
23	TB – 19	0	0	0	-0,75	0,5625
24	TB – 22	1	0	1	0,25	0,0625
25	TB – 23	1	0	1	0,25	0,0625
26	TB – 28	1	0	1	0,25	0,0625
27	TB – 34	0	0	0	-0,75	0,5625
28	TC – 42	1	0	1	0,25	0,0625
29	TC – 43	0	0	0	-0,75	0,5625
30	TC – 51	2	0	2	1,25	1,5625
31	TC – 52	2	0	2	1,25	1,5625
32	TC – 57	1	0	1	0,25	0,0625
33	TC – 58	2	0	2	1,25	1,5625
34	TC – 65	0	0	0	-0,75	0,5625
35	TC – 66	2	0	2	1,25	1,5625
36	TC – 71	1	0	1	0,25	0,0625
<b>JUMLAH</b>		<b>54</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>0,00</b>	<b>22,75</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>1,5</b>	<b>0,75</b>	<b>0,75</b>		

$$\mathbf{MD} = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{27}{36} = 0,75$$

$$\mathbf{t} = \frac{\mathbf{MD}}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}} = \frac{0,75}{\sqrt{\frac{22,75}{36(36-1)}}} = \frac{0,75}{0,1343} = 5,584$$

$$\mathbf{t \ table = 2.021} \quad | \quad \mathbf{t \ hitung = 5,584}$$

Jadi  $t \ table < t \ hitung$ , berarti hipotesa diterima sehingga setelah ada perlakuan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2 terjadi perbedaan dalam *lay up* kanan.

## Lampiran 13

**PERHITUNGAN HASIL STATISTIK *POST TEST* PADA KELOMPOK  
EKSPERIMEN (MENGUNAKAN *AUDIO VISUAL*) DAN KELOMPOK  
EKSPERIMEN 2 (MENGUNAKAN LISAN)**

No	Pasangan	Xe	Xk	D	d	d <sup>2</sup>
1	TB-11 – TB-18	3	3	0	-0,25	0,0625
2	TC-39 – TB-30	3	3	0	-0,25	0,0625
3	TC-62 – TB-06	3	3	0	-0,25	0,0625
4	TC-50 – TB-33	2	1	1	0,75	0,5625
5	TC-72 – TB-08	3	2	1	0,75	0,5625
6	TB-24 – TB-17	2	2	0	-0,25	0,0625
7	TB-01 – TC-48	3	3	0	-0,25	0,0625
8	TB-05 – TB-02	2	1	1	0,75	0,5625
9	TB-04 – TB-15	2	2	0	-0,25	0,0625
10	TB-31 – TB-16	3	2	1	0,75	0,5625
11	TB-35 – TC-49	2	1	1	0,75	0,5625
12	TB-12 – TC-61	2	2	0	-0,25	0,0625
13	TB-26 – TB-29	1	2	-1	-1,25	1,5625
14	TC-37 – TB-32	2	1	1	0,75	0,5625
15	TC-53 – TC-56	1	1	0	-0,25	0,0625
16	TC-64 – TC-59	3	2	1	0,75	0,5625
17	TB-14 – TC-38	3	2	1	0,75	0,5625
18	TC-45 – TC-41	1	1	0	-0,25	0,0625
19	TC-47 – TC-67	3	2	1	0,75	0,5625
20	TB-03 – TC-69	2	2	0	-0,25	0,0625
21	TB-07 – TB-09	2	2	0	-0,25	0,0625
22	TB-13 – TB-10	0	0	0	-0,25	0,0625
23	TB-19 – TB-20	0	0	0	-0,25	0,0625
24	TB-22 – TB-21	1	1	0	-0,25	0,0625
25	TB-23 – TB-25	2	1	1	0,75	0,5625
26	TB-28 – TB-27	1	1	0	-0,25	0,0625
27	TB-34 – TB-36	0	0	0	-0,25	0,0625
28	TC-42 – TC-40	1	1	0	-0,25	0,0625
29	TC-43 – TC-44	0	0	0	-0,25	0,0625
30	TC-51 – TC-46	3	2	1	0,75	0,5625
31	TC-52 – TC-54	2	2	0	-0,25	0,0625
32	TC-57 – TC-55	1	1	0	-0,25	0,0625
33	TC-58 – TC-60	1	2	-1	-1,25	1,5625
34	TC-65 – TC-63	0	0	0	-0,25	0,0625
35	TC-66 – TC-68	2	2	0	-0,25	0,0625
36	TC-71 – TC-70	1	1	0	-0,25	0,0625
<b>JUMLAH</b>		<b>63</b>	<b>54</b>	<b>9</b>	<b>0,00</b>	<b>10,75</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>1,75</b>	<b>1,5</b>	<b>0,25</b>		

$$\mathbf{MD} = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{9}{36} = 0,25$$

$$\mathbf{t} = \frac{\mathbf{MD}}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}} = \frac{0,25}{\sqrt{\frac{10,75}{36(36-1)}}} = \frac{0,25}{0,0923} = 2,708$$

$$\mathbf{t \ table = 2.021} \quad | \quad \mathbf{t \ hitung = 2,708}$$

Jadi  $t \ table < t \ hitung$ , berarti hipotesa diterima sehingga setelah ada perlakuan pembelajaran menggunakan *audio visual* pada kelompok eksperimen dan perlakuan pembelajaran menggunakan lisan pada kelompok eksperimen 2 keduanya terjadi perbedaan dalam *lay up* kanan.

## Lampiran 14

TABEL IV  
TABEL NILAI-NILAI

d.b.	Taraf Signifikansi							
	50%	40%	20%	10%	5%	2%	1%	0,1%
1	1,000	1,376	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,691
2	0,816	1,061	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	0,765	0,978	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	0,741	0,941	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	8,610
5	0,727	0,920	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	0,718	0,906	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	0,711	0,896	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	0,706	0,889	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	0,703	0,883	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	0,700	0,879	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	0,697	0,876	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	0,695	0,873	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	0,694	0,870	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	0,692	0,868	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	0,691	0,866	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	0,690	0,865	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	0,689	0,863	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	0,688	0,862	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	0,688	0,861	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	0,687	0,860	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	0,686	0,859	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	0,686	0,858	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	0,685	0,858	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	0,685	0,857	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	0,684	0,856	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	0,684	0,856	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	0,684	0,855	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	0,683	0,855	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,674
29	0,683	0,854	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,659
30	0,683	0,854	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,646
40	0,681	0,851	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	0,679	0,848	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	0,677	0,845	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
co	0,674	0,842	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291



**Lampiran 15**

**Dokumentasi**



Penjelasan penelitian



Instrument penelitian





Pelaksanaan *pre test*



Pelaksanaan *post test*





Kelompok eksperimen 1



Kelompok eksperimen 2