



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE*
BOLABASKET MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 KARANGTENGAH
TAHUN 2015**

(Studi Kasus Penelitian Tindakan Kelas Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1
Karangtengah Kabupaten Demak Tahun 2015)

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Oleh

Agus Cahyono
6301411133

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Agus Cahyono. 2015. Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Menggunakan Media *Audiovisual* Pada Siswa (puteri) Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015. Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Priyanto S.Pd, M.Pd. Pembimbing II Drs. Moh. Nasution, M.Kes.

Kata Kunci : Peningkatan, Pembelajaran, Penjas, Bolabasket, *Dribble*, *Audiovisual*.

Pembelajaran pendidikan jasmani khususnya keterampilan *dribble* bolabasket ditemukan beberapa masalah. Hal ini disebabkan terbatasnya sumber-sumber media yang digunakan, metode pembelajaran yang di sampaikan oleh guru membosankan dan siswa terlihat kurang berminat karena pembelajaran tersebut kurang menarik. Sedangkan dari hasil data awal yang didapat melalui PPL di SMA Negeri 1 Karangtengah pada siswa kelas X yang berjumlah 200 siswa, meliputi: *Shooting* (104 siswa dinyatakan tidak tuntas dan 96 dinyatakan tuntas), *Passing* (99 siswa dinyatakan tidak tuntas dan 101 dinyatakan tuntas), *Dribble* (147 siswa dinyatakan tidak tuntas dan 53 dinyatakan tuntas). Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa (puteri) kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah?".

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Prosedur penelitian melalui tahapan-tahapan: Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi baik di siklus I maupun siklus II. *Sample* penelitian adalah siswa (puteri) kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah sejumlah 30 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: Observasi, dokumentasi, tes keterampilan dan Kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *audiovisual* berdampak positif, hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa melebihi KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 2,67 atau 66,75%. Pada siklus I hasil penilaian mencapai 64,25% (baik). Meliputi ranah afektif mencapai 46,25% (cukup), ranah kognitif mencapai 84,50% (sangat baik), ranah psikomotor mencapai 61,75% (baik), sedangkan pada siklus II hasil penilaian mencapai 81,81% (sangat baik). Meliputi ranah afektif mencapai 86,50% (sangat baik), ranah kognitif mencapai 92,25% (sangat baik), ranah psikomotor mencapai 66,75% (baik). Untuk peningkatan hasil penilaian dari siklus 1 ke siklus 2 mencapai 17,56%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *dribble* bolabasket menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* pada siswa (puteri) kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Agus Cahyono

NIM : 6301411133

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLABASKET MENGGUNAKAN MEDIA AUDIVIOSUAL PADA SISWA (PUTERI) KELAS X SMA NEGERI 1 KARANGTENGAH TAHUN 2015.**

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 26 Agustus 2015

Yang menyatakan,



Agus Cahyono
NIM. 6301411133

PENGESAHAN

Proposal skripsi yang berjudul:

"Pembelajaran *Dribble* Menggunakan Metode *Audiovisual* / Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015".

Disusun oleh :

Nama : Agus Cahyono
NIM : 6301411133
Jurusan/Prodi : Pendidikan Keperawatan Olahraga

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 10 Februari 2015 oleh :

Pembimbing I

Priyanto S.Pd., M.Pd.
NIP.198006192005011002

Pembimbing II,

Drs. Moh. Nasution, M. Kes.
NIP. 196404231990021001

Menyetujui,

Kapda Jurusan PKLO



M. Hermawan, M.Pd.
19590401 198803 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diajukan dalam siding Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Menyetujui,

Pembimbing I

Priyanto S.Pd, M.Pd.
NIP. 19800619 200501 1 002


pembimbing II

Drs. Moh. Nasution, M. Kes.
NIP. 19640423 199002 1001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,
Ketua Jurusan PKLO




Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP. 19690401.198803.1.002

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Agus Cahyono, NIM 6301411133, Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga, Judul "Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Menggunakan Media *Audiovisual* Pada Siswa (Puteri) Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 26 Agustus 2015.

Panitia Ujian



Sekretaris

Drs. Hermawan, M.Pd.
NIP. 19590401 198803 1 002

H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1 001

Dewan Penguji :

1. Soedjatmiko, S.Pd, M.Pd. (Ketua)
NIP. 19720815 199702 1 001

2. Priyanto, S.Pd, M.Pd. (Anggota)
NIP. 19800619 200501 1 002

3. Drs. Moh. Nasution, M.Kes. (Anggota)
NIP. 19640423 199002 1001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan pernah takut untuk mencoba dalam hal kebaikan, karena dengan mencoba kita akan tahu kelemahan dan kekurangan kita. Dan jangan pernah putus asa sebelum berhasil, karena dengan putus asa tidak akan bisa membuat kita berhasil dan sukses”.

Persembahan :

1. Kedua Orang Tuaku Ibu Nanik dan Bapak Makrup tercinta
2. Keluarga besar Bapak dan Ibuku
3. Kekasihku yang selalu setia menanti keberhasilan dan kedatanganku
4. Sahabat-sahabatku yang selalu mendo'akan dan mendukungku
5. Teman-teman PKLO seperjuangan
6. Almamater UNNES yang saya banggakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, bimbingan, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Menggunakan Media *Audiovisual* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015”**.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan selesainya skripsi ini maka penulis mengucapkan terima kasih yang tiada hentinya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelancaran administrasi dalam penyusunan skripsi dan juga memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES yang telah memberikan berbagai kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Priyanto S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, kritik dan saran, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Drs. Moh. Nasution M.Kes. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, kritik dan saran, serta motivasi dalam penyusunan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PKLO, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Karangtengah yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
8. Drs. Bambang Suyitno selaku Guru Penjasorkes SMA Negeri 1 Karangtengah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan motivasi untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Seluruh siswa-siswi kelas X-Mia 2 SMA Negeri 1 Karangtengah yang bersedia membantu peneliti untuk menjadi sampel penelitian.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung yang terlibat dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah berkenan membaca skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, 26 Agustus 2015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Agus Cahyono
NIM. 6301411133

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN PROPOSAL	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	13
2.1.1 Metode Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran	13
2.1.2.1 <i>Pengertian Media Pembelajaran</i>	13
2.1.2.2 <i>Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran</i>	16
2.1.3 Media Audiovisual	18
2.1.3.1 <i>Pengertian Media Audiovisual</i>	20
2.1.4 Permainan Bolabasket	21
2.1.4.1 <i>Ukuran Lapangan Bolabasket dan Perlengkapan</i>	22
2.1.4.2 <i>Teknik Dasar Dalam Permainan Bolabasket</i>	25
2.1.5 Kerangka Berfikir	28
2.2 Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian	29
3.2 Objek Penelitian	29
3.3 Waktu Penelitian	30
3.4 Lokasi Penelitian	31
3.5 Perencanaan Tindakan per Siklus	31
3.5.1 Proses Tindakan Siklus I	34
3.5.1.1 <i>Perencanaan Tindakan (Action Planning)</i>	34
3.5.1.2 <i>Pelaksanaan Tindakan (Action Implementation)</i>	35
3.5.1.3 <i>Pengamatan (Observasi)</i>	37
3.5.1.4 <i>Refleksi (Reflection) dan Evaluasi (Evaluation)</i>	37
3.5.2 Proses Tindakan Siklus II	38
3.5.2.1 <i>Perencanaan Tindakan (Action Planning)</i>	38

3.5.2.2	<i>Pelaksanaan Tindakan (Action Implementation) ...</i>	40
3.5.2.3	<i>Pengamatan (Observasi)</i>	41
3.5.2.4	<i>Refleksi (Reflection) dan Evaluasi (Evaluation).....</i>	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data	42
3.6.1	Teknik Observasi	42
3.6.2	Teknik Komunikasi	43
3.6.3	Dokumentasi	43
3.6.4	Tes	43
3.6.5	Angket atau Kuesioner	43
3.7	Instrumen Pengumpulan Data	44
3.7.1	Lembar Pengamatan di Lapangan	45
3.7.2	Kuesioner	45
3.7.3	Tes Keterampilan atau Praktik	46
3.8	Analisis Data	46
3.8.1	Data Kuantitatif	46
3.8.2	Data Kualitatif	49
3.8.3	Indikator Keberhasilan Belajar	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	50
4.1.1	Hasil Penelitian Siklus I	50
4.1.1.1	<i>Tahap Perencanaan pada Siklus I</i>	50
4.1.1.2	<i>Tahap Pelaksanaan pada Siklus I</i>	51
4.1.1.3	<i>Hasil Belajar Siswa pada Siklus I</i>	53
4.1.1.4	<i>Diskripsi Data pada Siklus I</i>	56
4.1.1.5	<i>Persentase Ketuntasan Siswa</i>	58
4.1.1.6	<i>Analisis dan Hasil Refleksi pada Siklus I</i>	59
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus II	60
4.1.2.1	<i>Tahap Perencanaan pada Siklus II</i>	60
4.1.2.2	<i>Tahap Pelaksanaan pada Siklus II</i>	61
4.1.2.3	<i>Hasil Belajar Siswa pada Siklus II</i>	63
4.1.2.4	<i>Diskripsi Data pada Siklus II</i>	66
4.1.2.5	<i>Persentase Ketuntasan Siswa</i>	68
4.1.2.6	<i>Analisis dan Hasil Refleksi pada Siklus II</i>	69
4.2	Peningkatan Hasil Belajar Siklus I ke Siklus II	70
4.2.1	Peningkatan Hasil Belajar pada Ranah Afektif	70
4.2.2	Peningkatan Hasil Belajar pada Ranah Kognitif	71
4.2.3	Peningkatan Hasil Belajar pada Ranah Psikomotor	72
4.3	Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	74
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
 LAMPIRAN		 79

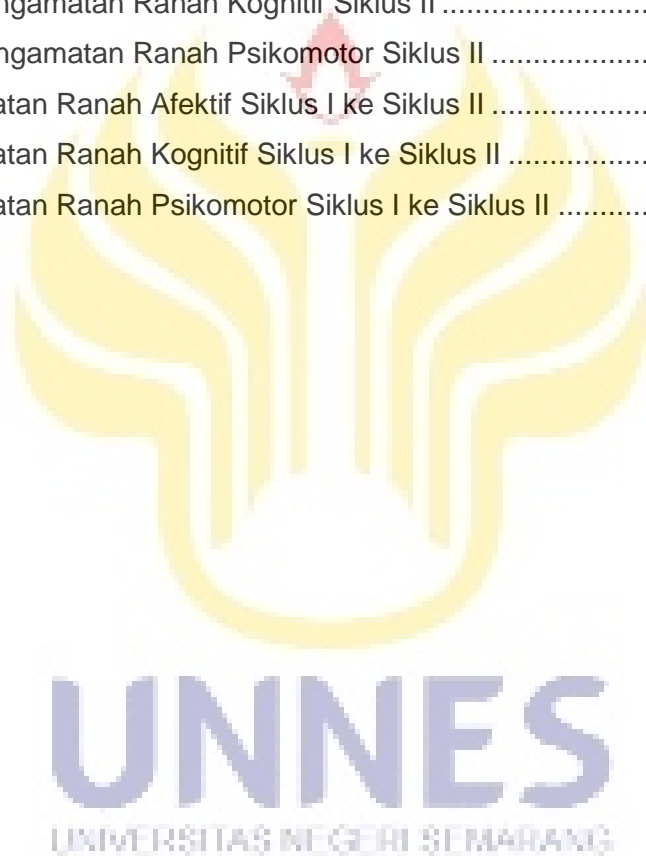
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Kegiatan Penelitian	31
2. Instrument Penelitian	45
3. Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Penjasorkes	48
4. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Persen (%)	48
5. Rekapitulasi Tiga Aspek Penilaian Hasil Belajar <i>Dribble</i> , Siklus I.....	57
6. Rekapitulasi Tiga Aspek Penilaian Hasil Belajar <i>Dribble</i> , Siklus II.....	67



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus I	54
2. Hasil Pengamatan Ranah Kognitif Siklus I	55
3. Hasil Pengamatan Ranah Psikomotor Siklus I	56
4. Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siklus II	64
5. Hasil Pengamatan Ranah Kognitif Siklus II	65
6. Hasil Pengamatan Ranah Psikomotor Siklus II	66
7. Peningkatan Ranah Afektif Siklus I ke Siklus II	70
8. Peningkatan Ranah Kognitif Siklus I ke Siklus II	71
9. Peningkatan Ranah Psikomotor Siklus I ke Siklus II	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
2. Ukuran Lapangan Bolabasket	22
3. Papan Pantul	22
4. Tiang Penyangga Basket	23
5. Bolabasket	24
6. <i>Dribble</i>	26
7. <i>Low Dribble</i>	27
8. <i>Power Dribble</i>	27
9. <i>Speed Dribble</i>	28
10. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	33
11. Disain Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	38
12. Disain Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	42
13. Hasil Belajar Siklus I	58
14. Hasil Belajar Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar SK Pembimbing	80
2. Hasil Wawancara Observasi	81
3. Hasil Uji Validitas Tim Ahli Media <i>Audiovisual</i>	84
4. Hasil Uji Validitas Tim Ahli Materi Bolabasket	86
5. Lembar Surat Ijin Penelitian	88
6. Lembar Penilaian Sikap	89
7. Lembar Soal Uji Tes Pengetahuan	90
8. Lembar Kunci Jawaban Uji Tes Pengetahuan	93
9. Data Hasil Penilaian Uji Tes Pengetahuan, Siklus I	94
10. Data Hasil Penilaian Uji Tes Pengetahuan, Siklus II	95
11. Lembar Penilaian Tes Keterampilan	96
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Siklus pertama	98
13. Data Hasil Pengamatan Ranah Afektif (Sikap), Siklus I	125
14. Data Hasil Penilaian Ranah Kognitif (Pengetahuan), Siklus I	126
15. Data Hasil Penilaian Psikomotor (Keterampilan) <i>Dribble</i> , Siklus I	127
16. Rekapitulasi Tiga Aspek Penilaian Hasil <i>Dribble</i> Bolabasket, Siklus I	128
17. Dokumentasi Pembelajaran Bolabasket, Siklus I	129
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Siklus kedua.....	133
19. Data Hasil Pengamatan Ranah Afektif (Sikap), Siklus II	160
20. Data Hasil Penilaian Ranah Kognitif (Pengetahuan), Siklus II	161
21. Data Hasil Penilaian Psikomotor (Keterampilan) <i>Dribble</i> , Siklus II	162
22. Rekapitulasi Tiga Aspek Penilaian Hasil <i>Dribble</i> Bolabasket, Siklus II	163
23. Dokumentasi Pembelajaran Bolabasket, Siklus II	164
24. Foto Bolabasket yang Digunakan	170
25. Lembar Soal Kuesioner	171
26. Lembar Kunci Jawaban Kuesioner	173
27. Data Hasil Penilaian Kuesioner	174
28. Data Nilai Awal Pembelajaran Bolabasket Semester Gasal.....	175
29. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	176

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bolabasket menjadi olahraga yang berkembang paling pesat di dunia. Bolabasket adalah olahraga tontonan terkenal khususnya di TV. Penayangan pertandingan NBA ke seluruh dunia dan pertandingan antar universitas baik diikuti oleh pria maupun wanita telah mempengaruhi banyak orang untuk ikut serta dalam olahraga ini. Bolabasket adalah olahraga untuk semua orang. Walaupun bolabasket adalah olahraga anak muda dengan pemain terbanyak pria remaja, namun bolabasket dimainkan oleh baik pria maupun wanita dari segala usia dan ukuran tubuh bahkan oleh mereka yang cacat, termasuk yang duduk di atas kursi roda (Wissel, H., 2000:01).

Bolabasket dapat dimainkan sendirian. Yang dibutuhkan cuma bola, ring basket, sebidang tanah kosong (*driveway* atau tempat bermain), dan khayalan anda untuk menciptakan permainan kompetitif yang tidak dapat dilakukan pada olahraga lainnya.

Bolabasket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*score*) dengan memasukkan bola sebanyak mungkin kekeranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* dengan tangan atau dengan *dribble*. Teknik dasar mencangkup *foot work* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan *catching* (menangkap), *dribble*, *rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan (Wissel, H, 2000: 02).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via aktivitas jasmani, permainan dan atau olahraga. Jadi yang digunakan sebagai medium atau perantara disini adalah serangkaian aktivitas jasmani, permainan atau mungkin juga cabang olahraga. Melalui serangkaian kegiatan inilah seorang anak didik dibina dan sekaligus dibentuk. Dikatakan dibina, karena yang ditumbuh kembangkan adalah potensinya. Dikatakan pembentukan, karena memang akan terjadi proses pembiasaan melalui seperangkat rangsang (Rusli Lutan, 1997:1.4).

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan nasional. Pendidikan jasmani tidak terfokus pada aspek motorik saja namun terdapat aspek kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap). Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, namun disisi lain juga dapat disebabkan karena terbatasnya kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah sebagai contoh lapangan yang kurang luas dan peralatan yang kurang memadai. Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh salah satu permainan dalam pendidikan jasmani yaitu permainan bolabasket. Di dalam permainan bolabasket banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti *shooting*, *passing* dan *dribble*. Kebanyakan guru dalam proses pembelajarannya masih menggunakan bola yang sebenarnya yaitu menggunakan bola ukuran 7. Bola yang berat dan besar akan membuat anak kesulitan untuk bergerak, dan menurut pengamatan anak

yang sudah mencoba melakukan namun selalu gagal karena kesulitan dengan bola yang berat dan besar mereka akan *down* dan tidak mau melakukannya lagi. Oleh sebab itu guru harus dapat memvariasi alat pembelajaran agar pembelajarannya tidak monoton dan tidak membuat anak menjadi bosan dan malas mencoba.

Ide kreatif seorang pengajar penjas agar tercipta suasana yang menyenangkan sangat penting sekali karena siswa akan lebih aktif bergerak terutama olahraga yang sangat di gemari oleh kalangan pelajar pada umumnya seperti olahraga bolabasket. Olahraga bolabasket sangat diminati peserta didik karena olahraga ini sangat menyenangkan dan banyak tantangan. Peminat olahraga bolabasket tidak hanya peserta didik putra saja namun sekarang banyak juga peserta didik putri yang meminatinya. Di dalam permainan bolabasket terdapat teknik dasar seperti *shooting*, *passing*, dan *dribble*. Teknik dasar tersebut sangat penting di ajarkan agar siswa dapat melakukan gerakan-gerakan yang efektif dan efisien.

Sekarang banyak guru mata pelajaran lain yang sudah mulai memanfaatkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran baru ini dibawa ke luar ruangan atau pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar, contohnya seperti pembelajaran tematik. Sehingga anak dalam menerima materi pembelajaran lebih aktif karena pembelajaran ini menyenangkan untuk siswa. Pembelajaran tematik menempatkan siswa pada subjek yang aktif, sebagai pusat kegiatan. Tetapi setiap anak di dalam kelas mempunyai perbedaan-perbedaan (kecepatan belajar dan minat yang berbeda) dalam menerima materi pembelajaran. Sebagai contoh di dalam kelas terdapat siswa bernama Agus, Agung, Anis dan Ani. Mereka mempunyai daya tangkap

pembelajaran yang berbeda, Agus lebih mengerti proses pembelajaran dengan hanya mendengarkan guru saja, Agung dengan membaca catatan saja, Anis lebih mengerti dengan model pembelajaran dengan alat peraga dan Ani mengerti melalui pembelajaran *video*. Oleh karena itu perbedaan siswa (kecepatan belajar dan minat yang berbeda) berusaha diakomodasi. Caranya antara lain dengan memberikan pengalaman belajar yang beragam dan media pembelajaran yang beragam untuk mengaktifkan indra pendengaran, penglihatan, dan fisik anak (*visual, audio, dan kinestetik*). Hal ini semakin menuntut kita sebagai guru penjas untuk lebih mengoptimalkan model dan metode pembelajaran lain agar siswa menjadi aktif dalam menerima pembelajaran.

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan manfaat pada media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran itu adalah *audiovisual*. Media *audiovisual* ini merupakan media pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. Salah satu contoh media *audiovisual* yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan *video*. *Video* dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan *video* melukiskan gambar hidup dan suaranya memberi daya tarik tersendiri. *Video* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media *video* terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu *audio* berarti pendengaran dan *visual* berarti penglihatan.

Mengajarkan keterampilan perorangan guru cenderung menekankan pada penguasaan teknik dasar, dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain berbagai cabang olahraga (berbasis ke cabang olahraganya). Diantara

teknik dasar basket yang paling sukar adalah *dribble*, karena teknik ini berhubungan dengan koordinasi antara pantulan bola dengan gerakan langkah kaki. Sebagai salah satu teknik dasar permainan bolabasket.

Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari bola ke segala arah. Seorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola menuju ke depan atau ke lapangan lawan. Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah memakai satu tangan (kanan/kiri). Kegunaan menggiring bola adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan dan memperlambat tempo permainan.

Bentuk-bentuk menggiring bola adalah:

1. Menggiring bola tinggi atau menggiring bola sambil berlari (untuk kecepatan).
2. Menggiring bola rendah atau menggiring bola sambil jongkok (mengontrol atau melindungi bola dari lawan).

Dribble bolabasket adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan. *Dribble* atau memantul-mantulkan bola (membawa bola) dapat dilakukan dengan

sikap berhenti, berjalan atau berlari. Pelaksanaannya dapat dikerjakan dengan tangan kanan atau tangan kiri.

Dribble adalah salah satu skill dasar yang harus dipelajari. Tidak hanya mempelajari cara *dribble* yang bagus, tapi penting juga untuk mengetahui kapan harus *drbble* bola dan tidak. Seorang pemain yang terlalu sering melakukan *dribble* dapat mematikan pergerakan dan momentum tim. Untuk menjadi seorang pemain yang bagus dalam *dribble* dan *ball handling*, harus sesering mungkin melakukan latihan, menggunakan kedua tangan.

Sebab itu model pembelajaran menggunakan media *audiovisual* ini diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran *dribble* bolabasket. Banyak orang awam yang berfikir bahwa melakukan *dribble* itu susah. Padahal dalam kenyataannya melakukan *dribble* itu sangat mudah setelah dilakukan pembedahan pembelajaran *dribble*. Pembedahan pembelajaran ini yang dimaksud adalah dengan belajar dari fase posisi badan, fase posisi telapak tangan, fase memantulkan bola, dan fase menerima bola yang semua akan dikupas dalam *video* pembelajaran *basic dribble*. Meskipun dalam kenyataannya nanti dalam pembelajaran pendidikan jasmani *video basic dribble* ini berada di dalam ruangan sejenak untuk melihat *video* pembelajaran, tidak akan mengurangi minat atau motivasi siswa dalam menerima materi, justru malah menambah minat dan motivasi siswa karena media pembelajaran ini berupa *video* pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa untuk menarik siswa.

Menurut teori dari Daryanto (2013:94) yang menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi tadi dapat diserap dengan baik oleh penonton. Sedangkan apabila disampaikan melalui suara, informasi tersebut hanya bisa diserap dengan baik oleh penonton sebesar 40% saja. Ini berarti apa bila kedua media itu

digabungkan pesan yang disampaikan akan lebih mudah diserap oleh siswa yang melihatnya. Media ini mempunyai keuntungan antara lain:

- 1) *Video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- 2) *Video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu dipandang.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, *video* menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) *Video* yang mengandung nilai-nilai positif dalam mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) *Video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi dan perilaku binatang buas.
- 6) *Video* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

SMA Negeri 1 Karangtengah saat ini merupakan salah satu SMA yang favorit di Kabupaten Demak. Sekolah ini berada di tempat yang strategis. SMA Negeri 1 Karangtengah mempunyai lapangan basket yang cukup baik untuk pembelajaran dan mempunyai ring yang cukup baik pula. SMA Negeri 1 Karangtengah juga mempunyai alat pendukung untuk menggunakan media *audiovisual* seperti proyektor dan *LCD* di ruang *lab computer*, di ruang pertemuan, dan di ruang keterampilan, akan tetapi belum pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai alat bantu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, pada saat peneliti melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Karangtengah yaitu pada hari Senin, tanggal 18 Agustus 2014. Ternyata guru penjas dalam menyampaikan atau memberikan materi dengan menggunakan

metode demonstrasi atau ceramah dengan cara guru yang mengajar menjelaskan materi kemudian memberikan contoh bagaimana cara melakukan teknik dasar *dribble* yang benar. Banyak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan kepada siswa. Akhirnya siswa sulit untuk melakukan gerakan teknik dasar *dribble* secara baik dan benar.

Siswa yang tidak memperhatikan guru yang mengajar justru bercanda sendiri dengan temannya, duduk-duduk sambil ngobrol. Hal itu disebabkan karena pembelajaran inti yang guru berikan kurang menarik bagi siswa terutama saat penjelasan materi teknik dasar *dribble* bolabasket. Banyak dari mereka yang masih melakukan kesalahan dalam melakukan *dribble*. Baik itu dalam melakukan *dribble* ditempat maupun dengan *dribble* berlari. Disamping itu bola yang dipantulkan ke lantai tidak sesuai dengan langkah kaki, karena siswa belum tahu dan belum paham bagaimana cara melakukan teknik dasar *dribble* yang benar. Mereka terlihat bingung saat melakukan *dribble*. Banyak dari mereka yang hanya duduk-duduk saja setelah diperintahkan untuk mempraktekkan *dribble* bolabasket. Padahal bola yang tersedia sudah cukup untuk membuat siswa untuk aktif dalam melakukan praktek *dribble*. Hanya beberapa dari siswa yang melaksanakan percobaan *dribble*. Terlebih ditengah pelaksanaan percobaan *dribble* ada beberapa siswa yang meminta kepada guru untuk mengganti pembelajaran basket dengan olahraga yang lain seperti futsal. Akibatnya hasil dari belajar *dribble* mereka tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Hasil wawancara dengan Drs. Bambang Suyitno selaku guru penjas di SMA Negeri 1 Karangtengah pada hari Rabu, tanggal 26 November 2014, jam 09.00 WIB. Dari data fakta pada kelas X tahun ajaran 2014/2015 diperoleh data saat penilaian (*dribble*) yaitu di atas 75% siswa yang tidak tuntas dengan KKM (2,67) atau (66,75%). Dikarenakan saat pembelajaran bolabasket sebelumnya

mereka tidak mengikutinya dengan baik. Mereka kurang antusias dan merasa malas mencoba. Hal tersebut dilihat dari banyaknya siswa yang tidak mau bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pada materi *dribble*, mereka lebih senang duduk-duduk samabil ngobrol dari pada mengikuti pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penyebab dari permasalahan tersebut bersumber dari masing-masing individu sendiri dan dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar seperti lingkungan, materi, guru, dan metode yang digunakan guru. Pada dasarnya sekolah SMA Negeri 1 Karangtengah adalah sekolah yang lebih mengkhususkan siswanya untuk mengasah keterampilan dalam tiap jurusan yang diambil oleh tiap-tiap siswa. Sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran penjas tidak penting. Peran guru penjas untuk mengatasi permasalahan tersebut harus diperlukan suatu tindakan yang mampu mengubah pola pikir siswanya guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Peneliti dan guru penjas di SMA Negeri 1 Karangtengah menyadari bahwa sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Karangtengah terbilang kurang lengkap. Sebagai contoh bola yang digunakan dalam pembelajaran bolabasket hanya ada bola ukuran 7 padahal ukuran bola untuk perempuan dan laki-laki berbeda, yaitu untuk perempuan ukuran 6 sedangkan laki-laki ukuran 7. Sehingga pada saat penilaian *dribble* khususnya kelas X banyak siswa yang tidak tuntas. Sehingga ketuntasan klasikal guru dalam mengajar materi *dribble* tidak berhasil atau tidak tercapai.

Alasan peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 1 Karangtengah adalah selain permasalahan yang sudah dibahas di atas, yaitu karena tempat peneliti pernah melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di SMA Negeri 1 Karangtengah, jadi saya tertarik untuk meneliti disekolah

tersebut. Selain itu sekolah tersebut merupakan sekolah favorit di kota Demak terbukti dengan jumlah siswa yang begitu banyak disekolah tersebut terutama siswa putri. Sehingga peneliti tertarik agar dengan adanya penerapan pembelajaran permainan bolabasket (*dribble*) dengan menggunakan media *audiovisual*.

SMA Negeri 1 Karangtengah belum pernah diadakan metode pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Menggunakan Media *Audiovisual* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015”.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka munculah permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan “Apakah penggunaan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa (puteri) kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah tahun 2015?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bolabasket menggunakan media *audiovisual* terhadap hasil *dribble* pada siswa (puteri) kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah tahun 2015”.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah SMA Negeri 1 Karangtengah

- Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
 - Sebagai sumbangan informasi dibidang penelitian dalam melakukan penelitian tindakan pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi Guru Penjas SMA Negeri 1 Karangtengah
- 1) Untuk memotivasi guru agar lebih kreatif dalam pengembangan proses pembelajaran dan tidak terpaku pada alat yang sesungguhnya.
 - 2) Memecahkan masalah dalam pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran
 - Untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran terutama materi *dribble* pada permainan bolabasket.
 - Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa.
 - Agar guru yang mengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih maksimal.
3. Bagi Siswa Kelas X-Mia 2
- 1) Untuk meningkatkan keterampilan *dribble* bolabasket dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yang ingin di capai.
 - 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.
4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta bahwa dalam pembelajaran *dribble* bolabasket menggunakan media *audiovisual* untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah tahun 2015.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Mulyasa (2010:107) harus dipilih untuk meningkatkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik. Berikut dikemukakan beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, yaitu: 1) Metode Demonstrasi, 2) Metode Inquiri, 3) Metode Penemuan, 4) Metode Eksperimen, 5) Metode Pemecahan Masalah, 6) Metode Karyawisata, 7) Metode Perolehan Konsep, 8) Metode Penugasan, 9) Metode Ceramah, 10) Metode Tanya Jawab, 11) Metode Diskusi.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media bersal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan, atau alat. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (mengutip simpulan Gerlach & Ely 1971:3), mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan di luar lingkungan sekolah bagi

seorang siswa merupakan media. Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology* (AECT, 1977) memberikan batasan pengertian tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa.

Media merupakan alat teknologi sebagai alat bantu atau sebagai sarana prasarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyalurkan pesan kepada siswa yang bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan dan bertujuan untuk membuat siswa lebih mengerti. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar ini penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan atau (media) itu sendiri berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang dengan media itu untuk menerima informasi. Kadang-kadang siswa dituntut untuk menggunakan kombinasi dari beberapa indera supaya dapat menerima pesan itu lebih lengkap.

Menurut Azhar Arsyad (2011:6) berdasarkan uraian di atas ada beberapa batasan tentang media, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada *visual* dan *audio*

- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun siluar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: *film, slide, video, OHP*), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder)
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru yang tujuannya untuk menerangkan atau menyampaikan suatu materi pelajaran kepada siswa. Kemudian dengan berkembangnya alat teknologi, khususnya teknologi pada media *audiovisual* pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu *audiovisual* yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari *verbalisme*. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Sumber: (Azhar Arsyad, 2014:14)

Berdasarkan pada pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat bantu) yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat menolong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.1.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar disebut dengan *dependent* media. Sedangkan media yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mandiri, disebut *independent media*. Media dirancang dan disusun secara sistematis, serta dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Contoh *independent media* adalah film bingkai bersuara, film rangkaian bersuara, radio, Tv, *video*, *film* dan media tercetak seperti modul yang memang dirancang untuk belajar secara mandiri.

Media seperti ini dapat digunakan oleh siswa bersama guru tetapi dapat digunakan sendiri oleh siswa di perpustakaan yang dilengkapi berbagai media tanpa bantuan orang lain. Media jenis ini seringkali juga dipakai dalam pelajaran klasikal. Dalam sistem pembelajaran media dapat digunakan untuk menggantikan fungsi guru, yaitu fungsi memberikan informasi atau isi pelajaran.

Menurut Hamalik (1986) mengemukakan bahwa, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan

sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman.

Menurut Yunus (1942:78) dalam bukunya yang berjudul *Attarbiyatu watta' liim* mengungkapkan bahwa, media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau mendengarnya.

Sedangkan menurut Ibrahim (1996:432) menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka.

Levie & Lentz (1982) telah mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media *visual*, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi atensi yaitu media *visual* yang merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media *visual* yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif yaitu media *visual* dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif yaitu media *visual* yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang *visual* atau gambar dapat memperlancar pencapaian suatu tujuan.
4. Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media *visual* yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca.

2.1.3 Media *Audiovisual*

Media *visual* yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Dengan karakteristik yang lebih lengkap, media *audiovisual* memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dari media *audio* atau media *visual* semata. Media *audiovisual* ini lebih efektif penggunaannya bila dibandingkan dengan media pesan *visual* saja (seperti gambar cetak yang disusun berurutan). Media *audiovisual* ini tidak saja menyampaikan pesan-pesan yang rumit, tetapi juga lebih realistis. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audiovisual* adalah penulisan naskah dan *story board* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan dan saran.

Menurut Azhar Arsyaid (2014:29) mengatakan bahwa, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Sesuai dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran melalui media *audiovisual* adalah pembelajaran yang menggunakan media perantara dan penyerapanya melalui pandangan dan pendengaran sehingga menambah minat belajar dan membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap

dengan lebih baik. Namun media ini juga mempunyai keuntungan dan kekurangan/keterbatasan.

Menurut Azhar Arsyaid (2014:50) Keuntungan *film* dan *video* yaitu diantaranya:

1. Keuntungan *film* dan *video*

- 1) *Film* dan *video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. *Film* merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) *Film* dan *video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, *film* dan *video* menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) *Film* dan *video* yang mengandung nilai-nilai positif dalam mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) *Film* dan *video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi dan perilaku binatang buas.
- 6) *Film* dan *video* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, *film* yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Menurut Azhar Arsyaid (2014:50) Kekurangan/Keterbatasan *film* dan *video* yaitu diantaranya:

2. Kekurangan/keterbatasan *film* dan *video*

- 1) Pengadaan *film* dan *video* umumnya memerlukan biaya mahal dan waktunya yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui *film* tersebut.
- 3) *Film* dan *video* yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Menurut Daryanto (2012:86) mengatakan bahwa *video* merupakan suatu *medium* yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik itu pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Ukuran tampilan *video* sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Di samping itu video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, *video* menambah gambaran baru atau suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi *video* yang dapat menyajikan gambar yang bergerak pada siswa, disamping *video*/(gambar), *audio*/(suara) yang terdengar menyertainya. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan *video*.

2.1.3.1 Pengertian Media Audiovisual

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu: *Audiovisual* Diam, dan *Audiovisual* Gerak.

1. *Audiovisual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *film* bingkai suara (*sound slides*), *film* rangkai suara dan cetak suara.

2. *Audiovisual Gerak*, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti *film* suara dan *video cassette*.

Pembagian lain dari media ini juga dibagi menjadi 2 bagian, yaitu: *Audiovisual Murni* dan *Audiovisual Tidak Murni*.

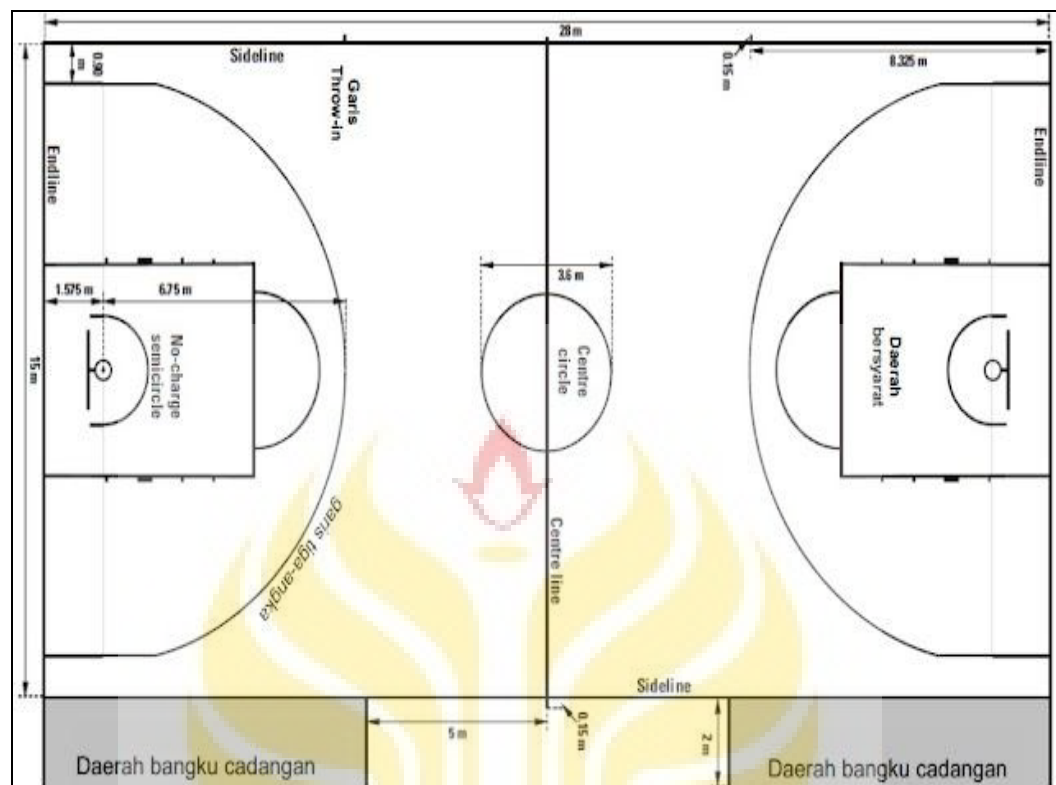
1. *Audiovisual Murni*, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti *film video cassette*.
2. *Audiovisual Tidak Murni*, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya *film bingkai* suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slides proyektor* dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder*.

2.1.4 Permainan Bolabasket

2.1.4.1 Ukuran Lapangan Bolabasket dan Perlengkapan

1. Lapangan Permainan Bolabasket

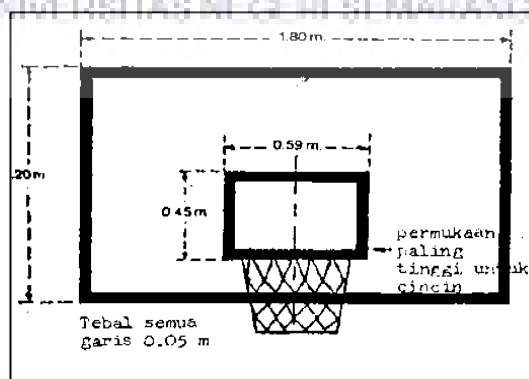
Lapangan permainan bolabasket harus rata, memiliki permukaan lapangan yang keras yang bebas dari segala sesuatu yang menghalanginya atau yang menyebabkan cedera terhadap pemain. Pada (Gambar 2) yaitu lapangan permainan bolabasket dengan ukuran panjang lapangan 28 m dan lebar lapangan 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar garis lima (5) cm dan dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 2. Ukuran Lengkap Lapangan Permainan Bolabasket PERBASI, 2012:3

2. Papan Pantul

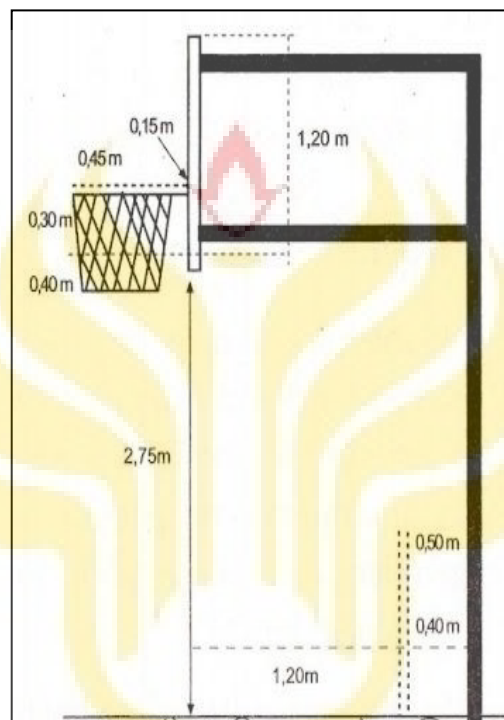
Panjang papan pantul bagian luar adalah 1,80 meter sedangkan lebar papan pantul bagian luar adalah 1,20 meter. Dan panjang papan pantul bagian dalam adalah 0,59 meter sedangkan lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter.



Gambar 3. Papan Pantul Bolabasket
Sumber: Abdul Rohim, 2008:6

3. Simpay dan Penyangga Basket/Keranjang

Tiang penyangga terbuat dari besi dengan garis tengah 20 mm dan jalanya mempunyai panjang 40 cm. Simpay mempunyai garis tengah 45 cm yang diletakan 3.03 meter diatas lantai.



Gambar 4. Tiang Penyangga Basket
Sumber: Abdul Rohim, 2008:6

4. Bolabasket

Bolabasket terbuat dari karet dan dilapisi bahan sintesis. Keliling bola antara 75 cm sampai dengan 78 cm, berat antara 600 gram sampai dengan 650 gram. Ketentuan standar bola, ketika berisi udara bila dipantulkan di lantai yang keras dari tempat ketinggian 1,80 meter bola akan memantul setinggi antara 1,20 meter sampai dengan 1,40 meter.



Gambar 5. Bolabasket

Sumber: <http://rismancikgu.blogspot.com>)

5. Perlengkapan

Pemain harus menggunakan sepatu yang mendukung dan dilengkapi bantalan yang sesuai untuk gerakan-gerakan dinamis yang dibutuhkan dalam permainan. Pakaian yang digunakan yaitu memakai pakaian olahraga yang tidak membatasi gerak yang telah diatur oleh liga atau asosiasi pendukung (celana pendek dan kaos seragam, pelindung, kaus kaki, dan aksesoris harus terbuat dari karet dan bukan yang terbuat dari logam). Yang sesuai untuk gerakan dan kegiatan pertandingan pada umumnya. (Oliver. J., 2007:9).

6. Perlengkapan Teknik

Menurut FIBA (2008:5) perlengkapan teknik yang digunakan yaitu perangkat papan pantul yang terdiri dari (papan pantul, keranjang, penyangga), Bolabasket, Jam pertandingan, Papan pencatat angka, Jam *twenty four* (24) *seconds*, *Stopwatch*, Dua *sinyal*, *Scoresheet*, Penunjuk kesalahan regu, Tanda

panah alternating possession, Lantai permainan, Lapangan permainan, Pencahayaan yang memadai.

2.1.4.2 Teknik Dasar Dalam Permainan Bolabasket

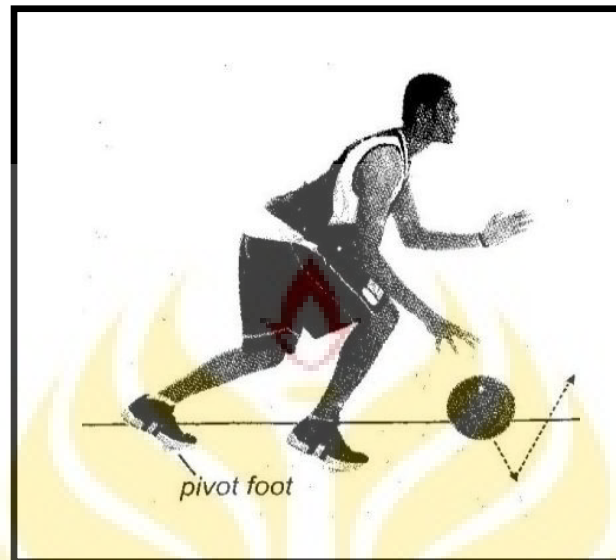
Beberapa macam teknik dasar dalam permainan bolabasket yaitu:

1. *Shooting* adalah usaha untuk memasukkan bola ke dalam ring basket (keranjang) lawan untuk mencetak poin atau angka.
2. Mengoper (*Passing*) adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bolabasket. Ada 3 jenis *passing* standar yaitu *passing bounce pass* (memantul), *passing chest pass* (operan dada), *passing overhead pass* (diatas kepala).
3. *Pivot* atau berputar adalah memutar badan dengan salah satu kaki sebagai kaki poros putaran.
4. Menggiring bola (*dribble*) adalah suatu cara membawa bola ke depan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berhenti, berjalan atau berlari.

Menggiring merupakan salah satu dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada pemain yang masih pemula, karena keterampilan dalam menggiring bola sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bolabasket.

Manfaat *dribble* dalam permainan bolabasket yaitu lebih cepat menuju ke keranjang lawan, untuk menerobos pertahanan lawan dan untuk mengendalikan permainan. *Dribble* dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Cara *dribble* yang baik dan benar yaitu (1) gunakan ujung jari, bukan telapak tangan, (2) gunakan lengan bawah dan pergelangan tangan untuk

memantulkan bola, (3) jangan melihat pada bola, jaga kepala tetap tegak dan pandangan ke depan.



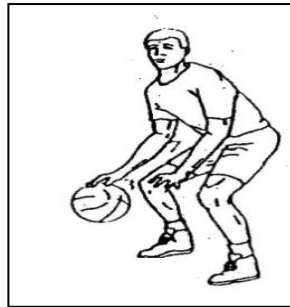
Gambar 6. *Dribble*
Sumber: Danny Kosasih, 2008: 39

Menggiring bola dibagi dalam beberapa teknik, menurut Danny Kosasih (2008:40) mengungkapkan ada 11 teknik menggiring bola, yaitu: 1) *Low Dribble*, 2) *Power Dribble*, 3) *Speed Dribble*, 4) *Change of Pace Dribble*, 5) *Crossover Dribble*, 6) *Head and Shoulders Move*, 7) *Head and Shoulders Crossover Move*, 8) *Reverse / Spin Dribble*, 9) *Back Dribble*, 10) *Behind the Back Dribble*, 11) *Between the Legs Dribble*.

Ada 3 teknik dasar *dribble* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Menggiring bola dengan kontrol rendah atau (*Low Dribble*)

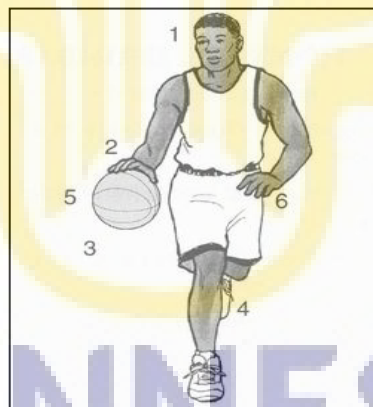
Biasanya dipakai jika pemain dijaga oleh lawan dengan jarak yang dekat. Teknik ini dilakukan dengan menggiring rendah bola agar lebih mudah dikontrol. Bola dipantulkan di samping badan untuk melindungi bola dari lawan.



Gambar 7. *Low Dribble*
Sumber: Wissel, H., 2000:97

2. Menggiring bola dengan sambil jalan atau (*Power Dribble*)

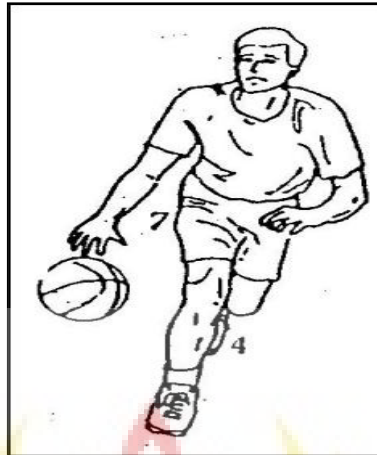
Biasanya dipakai jika pemain dijaga oleh lawan dengan jarak yang jauh. Teknik ini dilakukan dengan tambahan gerakan *slide* depan dan ke belakang. *Power dribble* menjadi dasar dari beberapa gerakan *dribble* yang lain seperti *spin dribble* dan *crossover dribble*.



Gambar 8. *Power Dribble*
Sumber: <http://rismancikgu.blogspot.com>
Diunduh 11/12/2014, pk.21.00

3. Menggiring bola sambil berlari atau (*Spedd Dribble*)

Ketika pemain berada di lapangan terbuka atau tidak ada penjagaan dari lawan, maka pemain perlu menggiring dengan cepat. Dalam hal ini pemain tersebut berlari sambil menggiring bola dengan cara menjatuhkan bola didepannya. Tangan pemain tidak berada di atas bola tetapi di belakang bola.



Gambar 9. *Speed Dribble*
Sumber: Wissel, H., 2000:97

2.1.5 Kerangka Berfikir

Input	Proses	Analisis	Output
Hasil <i>dribble</i> yang dilakukan oleh peserta didik melalui teknik pengajaran dengan metode demonstrasi atau ceramah	Melaksanakan pembelajaran keterampilan <i>dribble</i> bolabasket menggunakan media <i>audiovisual</i>	Membandingkan antara hasil input dengan hasil pembelajaran dari proses yang menggunakan media <i>audiovisual</i>	Ada peningkatan ataukah tidak ada peningkatan dari hasil pembelajaran <i>dribble</i> yang melalui media <i>audiovisual</i> pada peserta didik.

2.2 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah pembelajaran *dribble* bolabasket menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket Menggunakan Media *Audiovisual* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar *dribble* melalui media *audiovisual* pada siklus pertama mencapai 46,25%, sedangkan pada siklus kedua mencapai 86,50%. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 40,25%.
- 5.1.2 Pemahaman siswa dalam pembelajaran teknik dasar *dribble* melalui media *audiovisual* pada siklus pertama mencapai 84,50%, sedangkan pada siklus kedua mencapai 92,25%. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 7,75%.
- 5.1.3 Kemampuan praktik siswa dalam pembelajaran teknik dasar *dribble* melalui media *audiovisual* pada siklus pertama mencapai 61,75%, sedangkan pada siklus kedua mencapai 66,75%. Hal ini berarti ada peningkatan sebesar 5%.
- 5.1.4 Dari hasil data penilaian siklus II yang diperoleh melalui lembar pengamatan siswa, lembar tes pengetahuan (kuesioner), dan lembar tes praktik, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan sudah mencapai kriteria ketuntasan maksimal, sebesar 81,81%.

Dengan demikian penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa pembelajaran dalam menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil *dribble* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani dalam menggunakan media bantu pembelajaran *audiovisual* berupa *video* pembelajaran sebagai media alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran teknik dasar *dribble* dalam permainan bolabasket.

Dengan diterapkannya media pembelajaran *audiovisual* untuk meningkatkan hasil *dribble* bolabasket, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran teknik dasar *dribble* bolabasket yang pada awalnya susah dipahami dan kurang menarik bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu dipahami bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa dari pelaksanaan tindakan yang awalnya banyak mengalami kekurangan kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran Penjas baik dari segi proses maupun dari segi hasil. Dari segi proses pembelajaran Penjas, penerapan media pembelajaran *audiovisual* ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dan bermanfaat dalam pendidikan jasmani.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada siswa kelas X-Mia 2 SMA Negeri 1 Karangtengah Tahun 2015 yang dijadikan sebagai subyek penelitian, sebagai berikut:

1. Siswa sebaiknya lebih serius lagi dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar *dribble* bolabasket melalui media *audiovisual* agar hasil belajar lebih baik lagi.
2. Guru Penjas hendaknya menggunakan metode dengan media *audiovisual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang memadai agar dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang : CV. Aneka Ilmu.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Danny Kokasih. 2008. *Fundamental Basketball, First step To Win*. Semarang : Karangturi Media, Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung : GAVA MEDIA
- ____ Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- FIBA Central Board. 2008. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Beijing, Republik Rakyat China.
- (<http://menaratirza.wordpress.com/2011/12/02/teknik-teknik-dasar-bermain-basket/>). (accessed 11 desember 2014)
- (<http://rismancikgu.blogspot.com>).
- (accessed 11 desember 2014)
- Ibrahim. 1996. *Media Pembelajaran*.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta REFERENSI (GP Press Group).
- Levie dan Lentz. 1982. *Media Pembelajaran*.
- Mengutip dari buku *Pedoman Akademik Unnes 2011:54*
- Mulya. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta : ERA INTERMEDIA.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-dasar Bolabasket*. Bandung : Pakar Raya
- Rusli Lutan. 1998. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Siti Nurrochmah, Supriyadi dan I Nengah Sudjana. 2009. *Pengembangan Instrumen Tes Bolabasket Bagi Pemula*. Jakarta : Asisten Deputi IPTEK Olahraga.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- ____ Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta PT. Bumi Aksara

Wissel, Hall. 2000. BolaBasket. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Yunus. 1942. *Attarbiyatu Wtta'liim*.

Zainal Aqaib, dkk. 2011. *Penelitan Tindakan Kelas*. Bandung : CV.YRAMA WIDYA.

