



Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik *Chest Pass* Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang

Evi Nur Indriani^{1*}, Rizki Aminudin², Rahmat Iqbal³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : evinurindriani@gmail.com^{1*}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Teknik *Chest Pass* Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Tirtamulya Karawang. Untuk rumusan masalah penelitian yang telah di rumuskan, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperiment*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri I Tirtamulya Karawang dengan mengambil 25 responden dari 429 peserta didik kelas VIII. Terdapat tiga tahapan pada penelitian ini, yaitu : *Pre Test*, *Treatment*, dan *Post Test*. *Pre Test* dilakukan keseluruhan siswa atau responden untuk mengetahui kemampuan *chesspass* peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah dilakukan *pre test*, peneliti memberikan *treatment* yaitu dengan memberikan model pembelajaran media audio visual kepada kelompok *eksperiment* sedangkan untuk kelompok kontrol peneliti hanya menggunakan metode komando biasa. Setelah diberikan perlakuan *treatment*, selanjutnya peneliti melakukan *post test* kepada kedua kelompok untuk mengetahui adakah pengaruh positif model pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* terhadap kemampuan *chesspass* siswa dikelas *eksperiment*. Penelitian ini diolah menggunakan rumus T-hitung dan dibandingkan dengan T-Tabel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran menggunakan Media *Audio Visual* memiliki pengaruh terhadap kemampuan teknik dasar *Chespass* pada siswa kelas VIII SMP Negeri I Tirtamulya dengan hasil penghitungan T-hitung sebesar 0,52 dan dibandingkan dengan T-Tabel 2,01. Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran menggunakan *media Audio Visual* berpengaruh terhadap kemampuan *chesspass* siswa.

Kata Kunci: *Media Audio Visual, Chestpass, Bola Basket.*

Abstract

The purpose of this study is to find out the influence of Audio Visual Media on Learning Outcomes of Basketball Chest Pass Technique in Class VIII Students of SMP Negeri I Tirtamulya Karawang. For the formulation of research problems that have been formulated, the author uses a quantitative approach with an experimental method. This research was conducted at SMP Negeri I Tirtamulya Karawang by taking 25 respondents from 429 class VIII students. There are three stages in this study, namely: *Pre Test*, *Treatment*, and *Post Test*. The *Pre Test* is carried out to all students or respondents to find out the *chesspass* ability of students before getting treatment. After the *pre test* was carried out, the researchers provided treatment, namely by providing an audio-visual media learning model to the experimental group while for the research control group only using ordinary command methods. After being given treatment, the researchers then conducted a post-test to both groups to find out whether there was a positive influence of the learning model using Audio Visual media on the *chesspass* ability of students in the experimental class. This study was processed using the T-calculate formula and compared with the T-Table. The results of this study show that the learning model using Audio Visual Media has an influence on the basic technical ability of *Chespass* in class VIII students of SMP Negeri I Tirtamulya with the results of calculating T-counting of 0.52 and compared to T-Table 2.01. It can be concluded that the application of the learning model using Audio Visual media affects students' *chesspass* ability.

Keywords: *Audio Visual Media, Chestpass, Basketball.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan suatu pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan disusun secara sistematis melalui ranah *efektif, kognitif* dan *psikomotor*. Pendidikan jasmani juga memiliki tujuan dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, pengembangan sosial, mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam variasi gerak pada aktivitas jasmani, memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali, mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan, berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang, menikmati kesenangan dan kerianggan melalui aktivitas jasmani, termasuk pembelajaran permainan olahraga” (Mahendra, 2015 : 21).

Belajar adalah proses melengkapi pengetahuan yang ada dengan pengetahuan yang baru dan suatu proses yang diciptakan berdasarkan pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik tersebut (Maskun, Rachmedita, 2018: 17). Dalam teori tersebut, belajar akan melakukan sebuah perubahan tingkahlaku yang di gali melalui interaksinya dalam lingkungan sekitar tersebut. Aunurrahman (2016:35) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang guna mendapatkan pengalaman baru baik dari dalam maupun dari lingkungan sekitar”. Perubahan dalam belajar bersifat continue dan fungsional, yaitu sebagai hasil belajar. Nana Sudjana (2016 : 3) mengatakan “bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu, 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita”.(Siregar & Abady, 2019 : 3).

Perubahan dalam dirinya terjadi secara berkesinambungan tidak statis dan akan berguna dalam kehidupannya. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif yaitu, dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, tingkah laku yang berubah setelah belajar bersifat menetap. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, yaitu perubahan yang terjadi karena suatu proses belajar menetap dan permanen.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya yaitu permainan bola basket. Bola basket merupakan suatu olahraga dalam bentuk permainan beregu yang menuntut kerjasama dari setiap anggota dalam tim. Kerjasama tersebut dilakukan menggunakan teknik-teknik dasar bola basket. Bola basket ditunjukkan dengan penggunaan alat berupa bola basket, yang dimainkan dengan cara dipantul-pantulkan, digelindingkan, dilempar, dan dioper. Menurut Candra (2019:3).

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bola basket adalah teknik passing. Teknik ini wajib dikuasai kalau tim bola basketnya ingin menjadi juara dalam pertandingan. Maka dari itu peneliti memilih teknik *chest pass* karena teknik tersebut yang merujuk sesuai kurikulum yang ada di sekolah atau di dunia pendidikan. Dalam bola basket *chest pass* ini sangat mudah untuk dilakukan dan sangat penting atau diperlukan untuk kerjasama *team*, tetapi masih banyak siswa yang kurang mampu melakukan teknik *chest pass*, karena metode pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan metode pembelajaran komando, maka dalam posisi kaki, tangan dan badan tidak dalam posisi yang benar, sehingga siswa tidak siap melakukan *chest pass* dengan benar. Agar dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa mampu melakukan teknik *chest pass* dengan baik, maka siswa sangat perlu mendapatkan pelajaran tentang cara teknik *chest pass* yang baik dan benar dengan menggunakan model pembelajaran atau media yang cocok yang bertujuan untuk menambah motivasi dalam belajar. Permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas, terjadi di SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang.

Oleh sebab itu, model pembelajaran menggunakan media audio visual ini diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khusus nya pada proses pembelajaran teknik. Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat (Purwono, 2014 : 130). Tidak sedikit orang yang mengatakan bahwa teknik *chest pass* ini tidak mudah dilakukan padahal teknik ini sangat mudah dilakukan ketika kita memahami teknik dasar nya dengan cara mengikuti semua arahannya terlebih dahulu. Maksudnya disini adalah mengikuti langkah-langkah dari awal dimana ada fase memegang bola, selanjutnya ada sikap tubuh, dan gerakan kaki. Yang dimana saat ini

media audio visual akan menyampaikan langkah-langkah tersebut dengan cara menonton video pembelajaran khususnya pada teknik *chest pass*, dengan cara ini pada hakikatnya tidak akan mengurangi kejenuhan siswa dalam melakukan pembelajaran teknik *chest pass* melainkan proses pembelajaran ini akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti setiap arahnya walaupun dilaksanakan secara menonton. Menurut (Kustandi 2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Media visual dapat pula digunakan sebagai cara untuk memotivasi, menghemat waktu, membuat siswa senang dan tertarik, hasilnya dari penelaian yang sudah dilakukan siswa benar-benar bisa mengerti dengan materi yang diberikan. (Sediyani, et.al 2017: 3) berdasar hasil penelitian pengintegrasian multimedia dan audio visual dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus, dapat meningkatkan kompetensi siswa. Sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan harapan dan siswa mampu mengetahui dan mampu mempraktekan teknik tersebut setelah menonton vidionya. Disini peneliti akan melakukan penelitian tentang “ Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar teknik *chest pass* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang”.

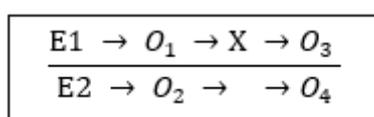
METODE

Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen Menurut Sugiyono (2017: 9) Metode kuantitatif adalah suatu konsep yang akan meneliti populasi atau sampel. Teknik analisis pada metode penelitian ini dengan menggunakan eksperimen adapun pengumpulan datanya menggunakan *pre test* dan *post test*. Peneliti ini mengambil populasi dari siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya yang berjumlah siswa sebanyak 429 siswa.

Sugiyono (2017:85) *Sampling Purposive* adalah penentuan sample dengan pertimbangan tertentu. Misalnya melakukan penelitian disekolah maka akan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh kepala sekolah, atau guru olahraga disekolah tersebut, untuk mempertimbangkan kelas mana yang cocok untuk dilakukan penelitian dan pengambilan sampel. Sample dalam penelitian ini di tetapkan sebanyak 25 orang siswa, SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Dalam hal ini peneliti menggunakan *pre-test post-test design* sebagai penelitiannya. Dalam desain ini sample di peroleh dari sejumlah populasi, kemudian diadakan tes awal *atau pre-test*, kemudian *sample* di beri perlakuan *atau treatment*, setelah itu melakukan tes akhir *post-test*. Setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka data tersebut di susun, di olah dan di analisa secara statistik. Hal ini di lakukan untuk mengetahui hasil perlakuan di lakukan uji signifikansi hasil perlakuan.

Mengenai desain penelitian ini, Sugiyono (2014: 116) menggambarannya dalam pola sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian
Sumber : Sugiyono 2014

Keterangan:

E1: adalah kelompok eksperimen.

E2 : adalah kelompok kontrol.

X : adalah *treatment*/perlakuan

O1 dan O2 adalah tes awal atau observasi awal.

O3 dan O4 adalah tes akhir atau observasi akhir.

Table 1. Kisi-kisi Penilaian teknik *Chest Pass*

No	Dimensi Gerak	Gambar	Indikator	Skor			Ket
				1	2	3	
1.	Sikap Tubuh		a. Sikap tubuh siap dan pandangan kedepan				
			b. Bola dipegang tepat didepan dada dengan posisi siku ditekuk kesamping dengan posisi tangan sudah memegang bola				
			c. kaki dapat dibuka selebar bahu sejajar dan membentuk kuda – kuda				
2.	Gerakan Tangan		a. Lutut ditekuk dan badan condong kedepan dengan posisi tangan memegang bola				
			b. Melempsr bola dengan posisi lengan sampai siku lurus dan sejajar dengan bahu				
			c. Bola didorong kedepan diakhiri dengan lecutan dan telapak tangan menghadap keluar.				
3.	Gerakan Kaki		a. Langkahkan salah satu kaki dengan posisi tangan memegang bola				
			b. Gerakan kaki mengikuti gerakan lengan saat melempar bola				
			c. Ketika mulai melempar bola posisi kaki harus sudah melangkah kedepan. Sebaliknya ketika menerima bola posisi kaki harus sudah melangkah kebelakang.				
Jumlah							

Sumber : Diaz Dermawan (2016:36)

$$\frac{\text{Nilai}}{27} \times 100 =$$

Skor yang diperoleh peserta didik atas setiap uraian gerakan memiliki skor 3 jika gerakan tersebut sesuai dengan uraian gerakan yang benar, dan memiliki skor 1 jika peserta didik melakukan uraian gerakan yang satu kriteria yang dilakukan secara benar. Skor kumulatif maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 27. Nilai akhir yang diperoleh peserta didik sebagai hasil belajar *chest pass* yaitu jumlah dibagi maksimum dikalikan 100%.

Dalam analisis data, peneliti menggunakan teknik statistik uji T menurut Anas Sudjiono dalam bukunya yakni Pengantar Statistik Pendidikan.

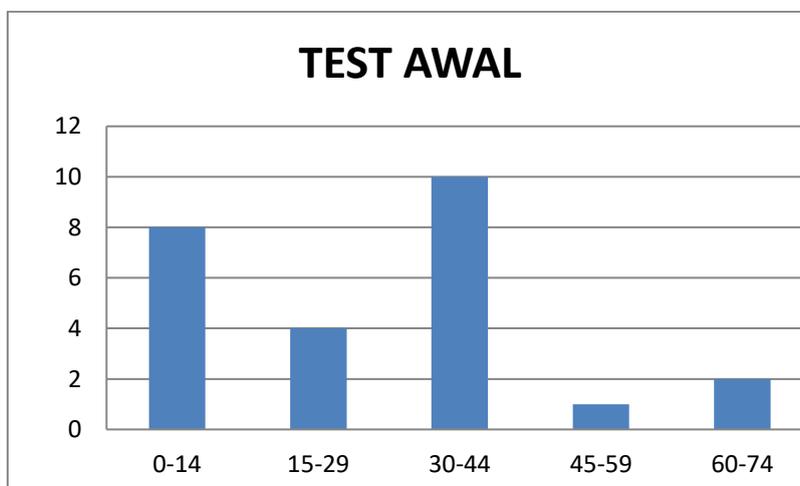
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Distribusi Tes Awal Kelompok Kontrol dan Eksperimen

NILAI	KELAS KONTROL		KELAS EKSPERIMEN	
	Min	Max	Min	Max
<i>Pre-test</i>	0	77	0	88
<i>Pos-test</i>	22	88	22	100

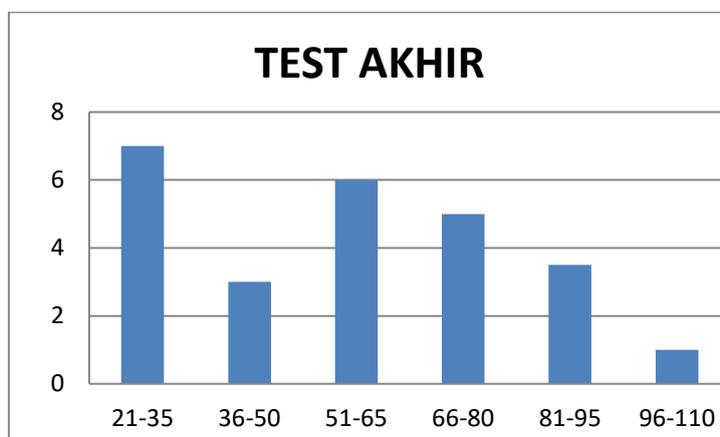
Pada tabel distribusi frekuensi tes awal dan tes akhir diatas, data tes awal kelompok kontrol diperoleh skor terendah 0 dan tertinggi 77 dengan rata-rata (X_1) 29.04. Data tes akhir kelompok kontrol diperoleh skor terendah 22 dan tertinggi 88 dengan rata-rata (X_1) 31.34. Dalam tes awal dan tes akhir kelompok kontrol yang diperoleh data simpangan baku (SX_1) = 9.3 dan standar kesalahannya mean ($SemX_1$) = 1.9 dapat digambarkan kedalam tabel distribusi frekuensi tes awal dan tes akhir.

Data tes awal kelompok eksperimen diperoleh skor terendah 0 dan tertinggi 88 dengan rata-rata (X_1) 0.02. Data tes akhir kelompok eksperimen diperoleh skor terendah 22 dan tertinggi 100 dengan rata-rata (X_1) 0. Dalam tes awal dan tes akhir kelompok eksperimen yang diperoleh data simpangan baku (SX_1) = 9.62 dan standar kesalahannya mean ($SemX_1$) = 1.96.



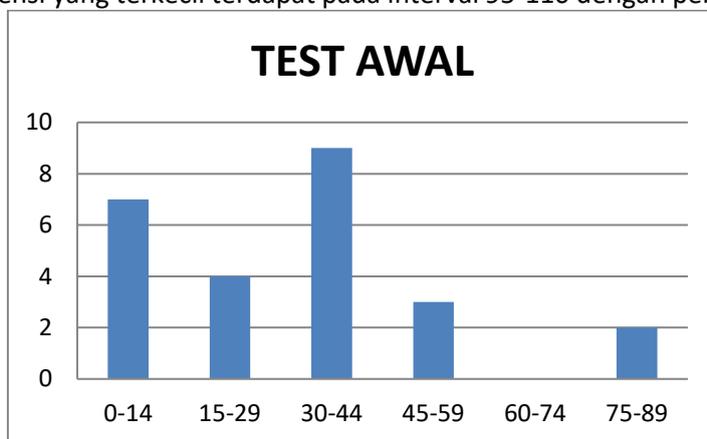
Gambar 1. Grafik Histogram Tes Awal Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan frekuensi terbesar terdapat pada interval 30-44 dengan presentase 40% dan frekuensi yang terkecil terdapat pada interval 45-59 dengan presentase 4%.



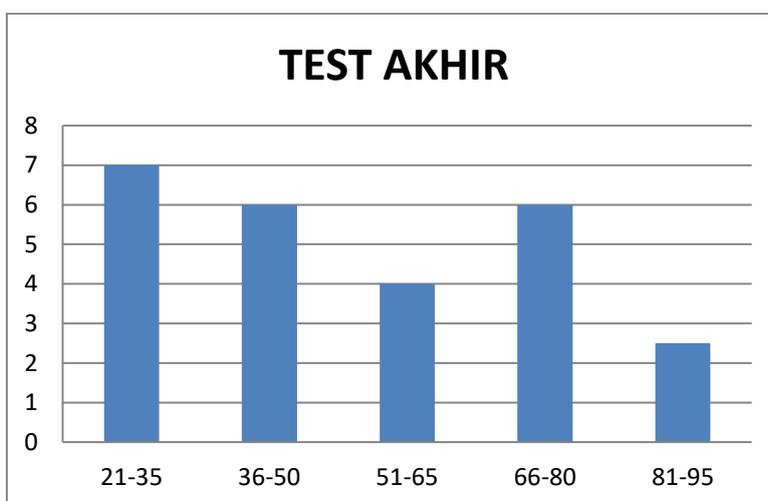
Gambar 2. Grafik Histogram Tes Akhir Kelompok kontrol

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat disimpulkan frekuensi terbesar terdapat pada interval 21-35 dengan persentase 28% dan frekuensi yang terkecil terdapat pada interval 95-110 dengan persentase 4%.



Gambar 3. Grafik Histogram Tes Awal Kelompok Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram diatas dapat disimpulkan frekuensi terbesar terdapat Berdasarkan tabel di atas danat disimpulkan frekuensi terbesar terdapat pada interval 30-44 dengan presentase 36% dan frekuensi yang terkecil terdapat pada interval 75-89 dengan presentase 8%.



Gambar 4. Grafik Histogram Tes Akhir Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan frekuensi terbesar terdapat pada interval 21-35 dengan presentase 28% dan frekuensi yang terkecil terdapat pada interval 81-95 dengan presentase 8%.

Hasil analisis tes awal dan tes akhir chest pass dengan menggunakan media pembelajaran biasa diperoleh rata-rata deviasi (M_D) = 0,02 simpangan baku (S_D) = 9.3 dan standar kesalahn mean (SEM_D) = 1.9 hasil tersebut menghasilkan t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) $N-1 = 25$ dengan taraf 5% diperoleh nilai kritis $t_{tabel} = 2,06$ dengan demikian nilai $t_{hitung} = 0,01$ yang berarti $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 daterima dan H_1 ditolak, berarti bahwa kelompok

kontrol adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkan *threatment* terhadap hasil belajar *chestpass* bola basket.

Hasil analisis tes awal dan tes akhir *chest pass* dengan menggunakan media pembelajaran *Audio Visual* diperoleh rata-rata deviasi (M_D) = 0 simpangan baku (S_D) = 9.62 dan standar kesalahn mean (SEM_D) = 1.96 hasil tersebut menghasilkan t_{tabel} pada derajat kebebasan (dk) = $N-1 = 24$ dengan taraf signifikansi = 5% diperoleh nilai kritis $t_{tabel} = 2,06$ dengan demikian nilai $t_{hitung} = 0$ yang berarti $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti bahwa kelompok eksperimen adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkan *threatment* terhadap hasil belajar *chestpass*.

Dari data yang ada dari hasil tes akhir kelompok kontrol dan eksperimen diperoleh nilai t_{hitung} Sebesar 0.52 selanjutnya diuji dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan derajatnya kebebasan $(N_1+N_2)-2 = 48$ diperoleh t_{tabel} sebesar 2,01 yang berarti nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan demikian uji t menyimpulkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih efektif dari pada hasil belajar kelompok kontrol secara meyakinkan (signifikan), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi hasil pengolahan data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan *threatment* terhadap kelompok kontrol dan eksperimen masing-masing kelompok sama-sama mengalami peningkatan, namun kelompok eksperimen mendapatkan t_{hitung} yang lebih besar dari pada kelompok kontrol. Maka secara meyakinkan (signifikan) kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan kelompok control.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas VII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Audio visual* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan belajar *chest pass* pada pembelajaran bola basket siswa. Dikarnakan pembelajaran melalui media *Audio visual* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran kelompok untuk memecahkan suatu masalah di kelompok belajar, saling membantu dan memahami pembelajaran secara berkelompok dan bersama sama mengemukakan pendapat untuk memecahkan suatu permasalahan, sehingga pembelajaran akan berlangsung secara signifikan dan lancar sesuai perencanaan pembelajaran yang diinginkan.

Ada beberapa hal yang akan penulis sampaikan sebagai masukan dan saran hal ini dilandasi dari hasil temuan penulis dilapangan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kepada Guru, penulis berharap supaya lebih memperbanyak pembelajaran media pembelajaran *audio visual* karena itu merupakan kebutuhan bagi siswa agar siswa dapat lebih aktif dan proses pembelajaran akan lebih berjalan secara optimal.
2. Kepada Siswa, berusaha untuk aktif dan mencoba mengemukakan pendapat saat pembelajaran kelompok berlangsung, karena pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dalam kelompok dalam hal mengemukakan pendapat untuk memecahkan suatu masalah.
3. Kepada Peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif agar dapat menghemat waktu pembelajaran dikarenakan diskusi suatu kelompok memakan waktu yang cukup lama untuk menyatukan pendapat dan pandangan yang dianggap benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahendra (2015). *Filsafat pendidikan jasmani*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maskun dan Rachmedita, Valensy. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Posda Karya.
- F.Siregar, A. Abady (2019) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando
- Candra, O. (2019). Keterampilan Lay Up Shooting Bola Basket. Surabaya : Media Sahabat Cendikia.
- Kustandi C., Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sediyani, T., Yufiarti, & Hadi, E. (2017). *Integration of Audio Visual Multimedia for Special Education Pre-Service Teachers' Self Reflections in Developing teaching Competencies . Journal of Education and Practice ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online) Vol.8, No.6, 106.*
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Alfabeta : Bandung. CV
- Dermawan, Diaz. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stand Terhadap Kemampuan Teknik Chest Pass Pada Permainan Bola Basket Di SMPN 1 Karawang Barat*. Skripsi.UNSIKA.36-37.