

Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bolabasket

Rury Rizhardi*

Program Studi S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNNES

*Corresponding Author: ruryrizhardi@students.unnes.ac.id

Abstrak. Pesatnya perkembangan dunia teknologi mulai menjamah pada berbagai sektor kehidupan diantaranya bidang pendidikan. Salah satu penggunaan teknologi pada dunia pendidikan adalah media audiovisual pada pembelajaran yang strategis karena dijadikan media informasi pengetahuan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Jenis penelitian ini merupakan literature review merupakan menganalisis hasil penelitian terdahulu yang terkait penggunaan media audiovisual pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Bolabasket. Akses dalam penelitian ini menggunakan pencarian di *Google Scholar*, *Scopus* dan <https://openknowledgemaps.org/>. Penelitian ini memiliki kriteria Inklusi dimana memilih artikel-artikel yang memiliki keterkaitan antara media pembelajaran audio visual bolabasket dalam pendidikan jasmani, artikel yang di terbitkan di jurnal pendidikan jasmani, olahraga yang terakreditasi sinta, artikel dari tahun 2018-2022. Sedangkan kriteria inklusi adalah artikel terindeks *Scopus* dan *Jurnal terakreditasi Sinta 4-5* dengan metode penelitian kuantitatif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini berdasarkan 6 artikel tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Bolabasket. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sangat memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan Jasmani khususnya Permainan Bolabasket. Media audiovisual juga dapat dikombinasikan dengan metode belajar dan metode latihan lain agar pembelajaran juga menjadi efektif dan efisien.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Pembelajaran Bolabasket

Abstract. The rapid development of the world of technology began to touch various sectors of life including the field of education. One of the uses of technology in the world of education is audiovisual media in strategic learning because it is used as a medium for knowledge information delivered in the teaching and learning process. This type of research is a literature review is analyzing the results of previous research related to the use of audiovisual media for physical education learning, especially basketball. Access in this study using searches on *Google Scholar*, *Scopus* and <https://openknowledgemaps.org/>. This study has Inclusion criteria which selects articles that have a relationship between basketball audio-visual learning media in physical education, articles published in physical education journals, sports accredited by *Sinta*, articles from 2018-2022. While the inclusion criteria are *Scopus* indexed articles and *Sinta 4-5* accredited journals with quantitative research methods. The results obtained from this study are based on 6 articles on the use of audiovisual media in physical education learning, especially basketball. The conclusion in this study is that learning using audiovisual media greatly contributes to physical education learning, especially basketball. Audiovisual media can also be combined with other learning methods and practice methods so that learning also becomes effective and efficient.

Keyword: Media Audiovisual, Basketball Learning

How to Cite: Rizhardi, R. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bolabasket. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 711-715.

PENDAHULUAN

Peran pendidikan memberikan kontribusi yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, proses memiliki *skill* dan selalu diajarkan ke generasi dibawahnya melalui pengajaran. Sehingga pendidikan berkontribusi dalam pengembangan ilmu dan keterampilan dalam diri untuk menciptakan karakter yang baik serta bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara berjenjang. Penyelenggaraan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan kelompok layanan pendidikan merupakan satuan

pendidikan. Kegiatan olahraga dapat dikatakan proses terstruktur dalam bentuk kegiatan memotivasi, pengembangan, dan meningkatkan kemampuan fisik, dan psikologi dalam bentuk permainan, perlombaan, pertandingan, serta kegiatan fisik yang intensif terstruktur pada kegiatan rekreasi, memperoleh tujuan yang diinginkan, serta prestasi puncak dalam rangka membentuk masyarakat yang utuh dan berkualitas sesuai dengan Pancasila (Aji, Fahmi, and Setiyawan 2020). Pembelajaran pendidikan jasmani mengajarkan untuk pengembangan karakter siswa yang kita ajar (Muhammad Janwar, Wahyu Munandar, and Suhardianto 2021). Perkembangan teknologi digital untuk memperoleh informasi serta komunikasi saat ini

telah mengalami pengembangan yang sangat pesat. Bidang pendidikan salah satu bidang kehidupan yang banyak mengalami perkembangan dari segi teknologi. Perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Posisi yang sangat strategis ditempati oleh media pembelajaran pada proses belajar mengajar dikarenakan menjadi sebuah penghantar informasi dari guru ke siswanya. Media pembelajaran memberikan kontribusi yang besar kepada siswa (Ramadhona, Eka Putra, and Suhdy 2022). Pada dasarnya, masih banyak guru yang kesulitan untuk memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah seperti media pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran PJOK guru hanya menggunakan buku untuk pelaksanaan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar, sumber belajar yang selalu digunakan oleh guru berupa media cetak berbentuk buku. Praktek di luar kelas membuat siswa cenderung tertarik pada pembelajaran. Proses belajar mengajar praktek diluar kelas tidak akan berjalan secara maksimal tanpa didahului materi secara teori oleh guru. Media pembelajaran berbasis audio visual memiliki perkembangan semakin canggih dimana banyaknya bentuk media pembelajaran termasuk salah satu perkembangan fasilitas belajar yang saat ini (Cahyono, Resita, and Hidayat 2021).

Olahraga bola basket tidak hanya populer di kalangan siswa tetapi juga penting dari pembelajaran olahraga fisik sekolah (Yao, Liu, and Han 2012). Tetapi terdapat beberapa siswa yang belum bisa melakukan dan memahami teknik *Dribbling*, *Shooting* dan *Passing* dalam pembelajaran Bolabasket secara maksimal, sehingga perlu adanya perhatian khusus agar pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu penyampaian materi pembelajaran yang mungkin bisa dilakukan oleh guru PJOK dalam pembelajaran Bolabasket menggunakan media audio visual.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas di atas terkait proses belajar mengajar bolabasket

yang dilaksanakan secara *daring* menggunakan media audiovisual. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisis mengenai bahan ajar bolabasket berbasis media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembahasan pada penelitian ini dirasa sangat penting karena akan meyumbangkan pemikiran terkait penggunaan media sehingga nantinya diharapkan mampu menjadi informasi bagi guru, dosen dalam melaksanakan pembelajaran.

METODE

Bentuk dari penelitian ini adalah literature review yang merupakan menganalisis hasil penelitian terdahulu yang menjabarkan efektifitas penggunaan media audiovisual pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Bolabasket. Akses dalam penelitian ini menggunakan pencarian di *Google Scholar*, *Scopus* dan <https://openknowledgemaps.org/>.

Kata Kunci yang digunakan yaitu media audiovisual dan pembelajaran Bolabasket selanjutnya pada kata kunci internasional

Adapun kriteria inklusi

- a) Research artikel
- b) Kuantitatif (eksperimen)
- c) Terakreditasi SINTA dan Scopus
- d) Terbit 5 tahun Terakhir

Dalam penelitian adalah memilih artikel-artikel yang terkait penggunaan media audio visual bolabasket dalam pendidikan jasmani, artikel yang diterbitkan pada jurnal pendidikan jasmani dan olahraga yang terakreditasi nasional Sinta, serta artikel yang terpublikasi dari tahun 2018-2022. Sedangkan kriteria inklusi adalah artikel terindeks Scopus dan Jurnal terakreditasi Sinta 4-5 dengan metode penelitian kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data memberikan informasi dari beberapa artikel penelitian yang menganalisis terkait penggunaan media audio visual pembelajaran bolabasket yang digunakan dalam proses belajar mengajar penjas.

Tabel 1. Hasil Temuan

No	Authors/ Tahun	Pengindeks Jurnal	Metode	Karakteristik Sampel	N	Variabel Pengukuran	Hasil atau Temuan Penelitian
1	Rachma Bayu Aji, Donny Anhar Fahmi & Setiyawan (2020)	SINTA 4	Kuantitatif	SISWA SMA	36	Hasil Belajar Bolabasket, Problem Based Learning Dan Media Audiovisual	Hasil penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PBL Audio Visual adalah 83,89. Hal tersebut menunjukkan melalui media audio visual pada siswa kelas XI IPS 1 SMA N 2 Kendal memberikan peningkatan terhadap hasil belajar bola basket. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar bolabasket melalui media audio visual.sangat efektif ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran PBL.
2	Ibrahim (2018)	SCOPUS	Kuantitatif	SISWA SMA	26	Media Audio Visual Pada Keterampilan Lay Up Shoot	Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar lay-up shoot dalam permainan basket pada siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Medan dapat meningkatkan dengan menggunakan pembelajaran media Audio Visual
3	IPP Putra, IN Kanca, IKI Swadesi (2020)	SINTA 5	Kuantitatif	SISWA SMA	40	Massed Practice, Keterampilan Lay Up Shoot Dan Dribbling, Media Audio Visual	Hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan lay up shooting pelatihan massed practice berbantuan media audio visual berbasis android dengan gain skor 2,03 sehingga untuk dapat meningkatkan keterampilan lay up shooting dan dribbling bola basket pembina ekstrakurikuler agar dapat menggunakan pelatihan massed practice berbantuan media audio visual berbasis android
4	Evi Nur Indriani, Rizki Aminudin, Rahmat Iqbal (2022)	SINTA 5	Kuantitatif	SISWA SMP	25	Hasil Belajar Teknik Chest Pass	Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan teknik dasar Chespass pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 tirtumulya dapat meningkat setelah diberikan pengaruh oleh model pembelajaran menggunakan Media Audiovisual dengan hasil penghitungan T_{hitung} sebesar 0,52 dan dibandingkan dengan T_{tabel} 2,01.
5	Taufik Tri Cahyono, Citra Resita, Abdul Salam Hidayat (2021)	SINTA 4	Kuantitatif	GURU SMK	24	Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bolabasket	Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi berada di kategori cukup dengan faktor yang sering digunakan yaitu faktor elearning, faktor media audio visual dan faktor media computer dimana menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di masa pandemi covid-19
6	Bo Zheng and Guangcai Qu (2021)	SCOPUS	Kuantitatif	SISWA	100	Pengetahuan Bolabasket	Penggunaan courseware multimedia untuk pengajaran bantu dalam taktik basket pengajaran dasar merupakan metode pengajaran yang efektif, yang dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan semangat belajar dan efek belajar

Pembahasan

Berdasarkan data penelitian diatas, memiliki kesimpulan bahwa hasil belajar bola basket melalui media audio visual pada siswa dapat ditingkatkan secara efektif dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Dimana dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran problem based learning (PBL) menggunakan media audio visual dengan model pembelajaran konvensional (Aji et al. 2020). Selanjutnya penggunaan media audiovisual pada pembelajaran secara efektif dapat memberikan peningkatan pada hasil belajar *lay up shoot* dalam pembelajaran bolabasket siswa (Ibrahim 2018).

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Evi Nur Indriyani, dkk yang menghasilkan penelitian pada siswa yang dapat berarti bahwa keterampilan pembelajaran *chest Pass* siswa bolabasket siswa dipengaruhi secara signifikan dengan menggunakan pembelajaran media pembelajaran audiovisual. Hal ini disebabkan melalui pembelajaran menggunakan media Audio visual merangsang siswa untuk lebih beraktifitas

aktif pada pembelajaran secara mandiri atau bekerja sama dalam pemecahan masalah di dalam kelas,serta bekerja sama dan memahami proses belajar mengajar bersama sama mengemukakan pendapat dalam pemecahan masalah, membuat proses belajar mengajar berjalan secara tertib dan lancar sesuai rancangan pembelajaran yang telah direncanakan (Indriani, Aminudin, and Iqbal 2022).

Media audio visual juga bisa dikombinasikan dengan pelatihan *Massed Practice*. Dimana penelitian ini menghasilkan latihan *lay up shoot* dan *dribbling* peserta latihan yang dilatih lebih tepat diawali dengan *Massed Practice* (Putra, Kanca, and Swadesi 2020). Dimana pada *massed practice* ini dilakukan secara kontinu dan sistematis akan mengakibatkan otomatisasi terhadap suatu teknik yang dilatih. Hal ini berbantu dengan menggunakan media audiovisual berbasis android penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan teknik *lay up shooting* dan *dribbling*. Teknologi akan terus membuat hidup lebih mudah dan enak (Yoda 2020). Dengan hasil penelitian penerapan media audiovisual yang sudah dijabarkan, hasil

penelitian yang dilakukan oleh Taufik Tri Cahyono tahun 2021 terkait penggunaan media audio visual sebagai bahan ajar oleh guru pada masa covid 19 dimana hasilnya pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi berada di kategori cukup dengan faktor yang sering digunakan yaitu faktor elearning, faktor media audio visual dan faktor media komputer hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di masa pandemi covid-19 (Cahyono et al. 2021). Selanjutnya pada penelitian yang berjudul *Teaching Reform of College Basketball Multimedia Video Image from the Perspective of Basketball Culture* (2021) menghasilkan data yang menunjukkan bahwa peningkatan kelas experimental menggunakan metode pengajaran multimedia secara significant lebih tinggi daripada Kelas kontrol menggunakan metode pengajaran tradisional. Penggunaan pembelajaran multimedia untuk membantu pembelajaran dalam taktik dasar bolabasket dan merupakan metode pengajaran yang efektif, yang dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan antusias dan pengaruh belajar yang baik, serta secara aktif mengeksplorasi penerapan pembelajaran multimedia dalam pendidikan jasmani (Zheng and Qu 2021).

Berdasarkan hasil penelitian diatas menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sangat memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan Jasmani khususnya Permainan Bolabasket. Media audiovisual juga dapat dikombinasikan dengan metode belajar dan metode latihan lain agar pembelajaran juga menjadi efektif dan efisien dalam menyongsong era pendidikan 5.0 di Indonesia.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat efektif dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berbagai metode mengajar juga bisa dikombinasikan dengan pemanfaatan media audiovisual. Berdasarkan hasil penelitian tadi para guru juga cukup sering platform dalam penggunaan bahan ajar media audivisual di masa Covid 19 pada pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian Literatur review ini dilakukan untuk memberikan wawasan penggunaan media audiovisual kepada masyarakat khususnya guru agar dapat diterapkan sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat berjalan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan

pembelajaran.

REFERENSI

- Aji, Rachma Bayu, Donny Anhar Fahmi, and Setiyawan. 2020. "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Bola Basket." *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5(1):42–47.
- Cahyono, Taufik Tri, Citra Resita, and Abdul Salam Hidayat. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Patriot* 3(3):314–28. doi: 10.24036/patriot.v3i3.806.
- Ibrahim. 2018. "Efforts to Improve Learning Outcomes Lay-up Shoot In Basketball Games Using Audio Visual Media Learning In SMA Negeri 7 Medan Academic Year 2013/2014." *International Journal of Science and Research (IJSR)* 7(2):1526–31. doi: 10.21275/20021803.
- Indriani, Evi Nur, Rizki Aminudin, and Rahmat Iqbal. 2022. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Chest Pass Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(4):79.
- Muhammad Janwar, Wahyu Munandar, and Suhardianto. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Teknik Passing Dalam Permainan Sepakbola Melalui Media Audiovisual Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Smp Citra Mulia Makassar." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)* 6(2):243–49. doi: 10.36526/kejaora.v6i2.1481.
- Putra, Kanca, and Swadesi. 2020. "Pengaruh Pelatihan Mased Practice Berbantuan Media Audio Visual Berbasis Android Terhadap Keterampilan Lay up Shooting Dan Dribbling Bola Basket." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 10(1):45–55.
- Ramadhona, Della Vya, M. Rusni Eka Putra, and Muhammad Suhdy. 2022. "Pengembangan Media Video Pada Materi Teknik Dasar Bola Basket Siswa Smk Yayasan Budi Utomo Lubuklinggau." *Jurnal Perspektif Pendidikan* 16(1):103–11. doi: 10.31540/jpp.v16i1.1623.
- Yao, Hua Ping, Yu Zhong Liu, and Chang Song Han. 2012. "Application Expectation of

- Virtual Reality in Basketball Teaching.” *Procedia Engineering* 29:4287–91. doi: 10.1016/j.proeng.2012.01.659.
- Yoda, I. Ketut. 2020. “Peran Olahraga Dalam Membangun Sdm Unggul Diera 4.0.” *Ika* 18(1):1–22.
- Zheng, Bo, and Guangcai Qu. 2021. “Teaching Reform of College Basketball Multimedia Video Image from the Perspective of Basketball Culture.” *Journal of Sensors* 2021. doi: 10.1155/2021/5019690.