

# **Upaya Meningkatkan Keterampilan *Shooting* Bola Basket Melalui Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Di Kelas IX C Smp N 17 Semarang**

## ***Efforts to Improve Basketball Shooting Skills Through Audio Visual Learning Media (Video) in Class Ix C Smp N 17 Semarang***

**Difa Nur Salam<sup>1</sup>, Tandiyo Rahayu<sup>2</sup>, Tri Wardoyo<sup>3</sup>.**

<sup>1</sup>*Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.*

<sup>1</sup>*Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.*

<sup>2</sup>*SMP Negeri 17 Semarang, Semarang, Indonesia.*  
[difaunsoed@gmail.com](mailto:difaunsoed@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait hasil belajar khususnya aspek ketrampilan gerak anak yang rendah pada materi *shooting* bola basket di kelas IX C SMP N 17 Semarang dengan menggunakan media pembelajaran audio visual (video). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, subjek penelitian sejumlah 33 siswa kelas IX C SMP N 17 Semarang. Data hasil belajar didapatkan dari hasil guru pengampu mata pelajaran PJOK kelas IX C dan penilaian yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan keterampilan gerak menggunakan media pembelajaran audio visual (video). Hasil ketrampilan siswa meningkat dari kegiatan pra siklus dengan nilai rata-rata 70,8 menjadi 76,8 pada siklus I dan menjadi 82,4 pada siklus II. Presentase hasil ketuntasan pada pra siklus sebesar 45,4% dan meningkat menjadi 60,6% pada siklus I serta 84,8% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan pemberian tindakan pada PTK ini telah mencapai indikator keberhasilan.

**Kata kunci:** Keterampilan *Shooting* Bola Basket; Media Pembelajaran; Audio Visual.

### **Abstract**

*This study aims to overcome problems related to learning outcomes, especially the aspect of low children's movement skills on basketball shooting material in class IX C SMP N 17 Semarang by using audio-visual learning media (video). This type of research is class action research, the research subjects were 33 students of class IX C SMP N 17 Semarang. Data on learning outcomes were obtained from the results of the teacher teaching the physical education class IX C and the assessment carried out at the end of each cycle. The research showed that there was an increase in movement skills using audio visual learning media (video). The results of student skills increased from pre-cycle activities with an average value of 70.8 to 76.8 in cycle I and to 82.4 in cycle II. The percentage of completeness results in the pre-cycle was 45.4% and increased to 60.6% in cycle I and 84.8% in cycle II. So it can be concluded that the provision of action in this PTK has achieved success indicators.*

**Keywords:** *Basketball Shooting Skills; Learning Media; Audio Visual.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang dilaksanakan untuk meningkatkan kesegaran jasmani, Keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat. Artinya dalam pendidikan jasmani tidak hanya aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Hambali, 2018). Pendidikan jasmani perlu diberikan di lembaga pendidikan karena aktivitas jasmani yang berbentuk latihan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk kesegaran jasmani dan pemeliharaan kesehatan. Di dalam aktifitas olahraga yang diinginkan dalam mencapai kebugaran jasmani peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu salah satunya dalam pembelajaran bola basket.

Permainan bola basket merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Teknik dasar bermain bola basket merupakan faktor dasar yang dapat menciptakan keterampilan gerak bermain bola basket yang baik dan benar, karena teknik dasar merupakan modal awal penting untuk diberikan dalam proses pembelajaran (Malik & Rubiana, 2019). Macam-macam teknik dasar bermain bola basket diantaranya adalah teknik dasar melempar dan menangkap bola (*passing* dan *catching*), teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), dan teknik dasar menembak bola (*shooting*). Pada saat pembelajaran di sekolah guru sangat berperan penting dalam penyampaian materi.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih belum maksimal dalam penggunaan sarana media pembelajaran. Karena guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut membuat munculnya rasa emosional dari dalam diri peserta didik sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan dan mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik tidak tersampaikan dengan baik. Hal yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah siswa memperhatikan dan selalu fokus pada pelajaran, kemudian memperagakan contoh gerakan yang dipelajari sebanyak mungkin (Rustanto, 2017). Faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar adalah diantaranya pembelajaran yang monoton dan membosankan dan penggunaan alat/media yang kurang sesuai (Hambali, 2018). Guru sebagai fasilitator adalah dengan memberikan informasi mengenai sumber-sumber belajar yang dapat menunjang pembelajaran yang diberikan, media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diberikan agar dapat tersampaikan dengan baik dan benar kepada peserta didik. Dengan demikian guru pendidikan jasmani dalam mengajar hendaknya harus lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang sudah luar biasa, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk dapat membantu proses pembelajaran.

Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran adalah audio visual. Audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis media elektronik. Media audio berarti pendengaran dan visual berarti penglihatan. Media audio visual dapat juga dikatakan sebagai video pembelajaran akan memberikan informasi mengenai model gerakan demi gerakan secara detail, membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit dan dapat dipercepat maupun diperjelas (Kusuma, 2018). Media audio video merupakan media perantara penyampaian materi melalui pandangan dan pendengaran, sehingga akan membangun kondisi yang dapat membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara bersamaan (Susmita, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian banyak siswa kelas IX C yang tidak dapat melakukan *shooting* bola basket dengan teknik yang benar setelah guru memberikan materi *shooting*. Dari hasil observasi diperoleh data penilaian *shooting* bola basket dengan nilai KKM 75 dan siswa berjumlah 32 siswa. Siswa yang tuntas sejumlah 17,5% (5 siswa), dengan diskripsi siswa yang memperoleh nilai di atas 75 dan kurang dari sama dengan 79 sejumlah 17,5% (5 siswa), siswa yang memperoleh nilai di atas 70 dan kurang dari sama dengan 74 sejumlah 20% (2 siswa), dan siswa yang memperoleh nilai kurang dari sama dengan 69 sejumlah 62,5% (20 siswa). Kebanyakan yang tidak bisa melakukan *shooting* adalah peserta didik putri. Di dalam pelaksanaan pembelajaran guru yang mengajar menjelaskan materi hanya dalam bentuk tulisan di aplikasi word kemudian memberikan contoh bagaimana cara *shooting* yang benar. Banyak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat guru memberikan penjelasan bagaimana cara melakukan teknik dasar *shooting* bola basket. Siswa yang tidak memperhatikan guru yang mengajar justru bercanda sendiri dengan temannya. Sehingga materi yang disampaikan kurang baik dan gerakan pada saat *shooting* bola basket peserta didik banyak yang tidak tepat, seperti pandangan yang tidak ke arah ring dan posisi tangan yang kurang tepat.

Dari permasalahan yang dihadapi guru dalam memberikan materi pembelajaran PJOK terutama pada materi *shooting* bola basket, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak *shooting* Bola Basket Melalui Media Pembelajaran Audio Visual untuk meningkatkan keterampilan gerak *shooting* bola basket pada siswa kelas IX C SMPN 17 Semarang tahun ajaran 2023/2024.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif, penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan, Menurut Suhardjono (2008), “Berdasarkan tujuan penelitian tindakan PTK merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX C SMPN 17 Semarang 2022/2023 yang berjumlah 33 siswa dengan rincian 16 siswa dan 17 siswa putri. Dengan mengambil objek penelitian yaitu *shooting* yang akan dilakukan suatu tindakan kelas dengan media pembelajaran audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, metode tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah pembuatan rubrik penilaian tes keterampilan gerak *shooting* bola basket menggunakan “Ya bernilai 1” dan “Tidak bernilai 0”. Dengan perhitungan perolehan skor maksimal  $(12) \times 100\%$  untuk menentukan skor akhir. Teknik analisis data menggunakan nilai rata-rata yang diperoleh menggunakan rumus (Aqib 2009) untuk menentukan ketuntasan belajar.

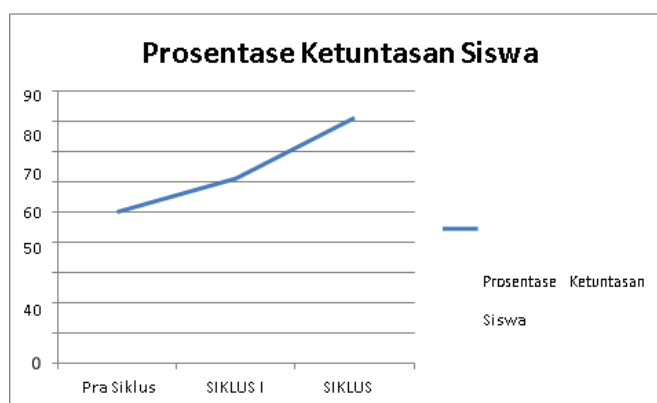
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran pada siklus 1 aktifitas gerak *shooting* menggunakan media pembelajaran audio visual merupakan hasil pengamatan dari peneliti menunjukkan hasil bahwa jumlah siswa yang tuntas pada pembelajaran *shooting* sejumlah 20 siswa atau 60,6%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sejumlah 13 siswa atau 39,3%. Hasil pembelajaran pada siklus 2 aktifitas gerak *shooting* menggunakan media pembelajaran audio visual merupakan hasil pengamatan dari peneliti menunjukkan hasil bahwa jumlah siswa yang tuntas pada pembelajaran *shooting* sejumlah 29 siswa atau 84,8%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sejumlah 5 siswa atau 15,1%.

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kondisi awal atau pra siklus adalah sebesar 70,8 yang diperoleh dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa dan Sebanyak 15 atau 45,4% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan seluruh jumlah siswa. Nilai tes rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 1 adalah sebesar 76,3 yang diperoleh dengan jumlah dari jumlah total nilai dibagi jumlah total siswa dan Sebanyak 20 atau 60,6% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan seluruh jumlah siswa. Nilai tes rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 2 adalah sebesar 82,4% yang diperoleh dengan jumlah dari jumlah total nilai dibagi jumlah total siswa dan Sebanyak 28 atau 84,8% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan seluruh jumlah siswa.

**Tabel 1.** Prosentase Ketuntasan Siswa Dalam Keterampilan *Shooting* Bola Basket

| Keterangan               | Pra Siklus |            | Siklus 1 |            | Siklus II |            |
|--------------------------|------------|------------|----------|------------|-----------|------------|
|                          | Jumlah     | prosentase | Jumlah   | prosentase | Jumlah    | prosentase |
| Jumlah siswa yang tuntas | 15         | 45,4%      | 20       | 60,6%      | 28        | 84,8%      |



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta memperhatikan hasil penelitian seperti yang sudah diuraikan sebelumnya, bahwa peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa tiap siklus mengalami peningkatan yang berarti, yaitu rata-rata hasil belajar pada kondisi awal atau pra siklus adalah 70,8 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 76,3 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 82,4, jumlah siswa yang tuntas pada kondisi awal atau prasiklus sebanyak 15 siswa atau sebesar 45,4% meningkat pada siklus I menjadi 20 siswa atau sebesar 60,6% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 28 anak atau sebesar 84,8%. Jadi dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan ketrampilan gerak *shooting* melalui penggunaan media belajar audio visual (video) pada kelas IX C SMPN 17 Semarang tahun pelajaran 2023/2024 berhasil.

## REFERENSI

- Akbaruddin, A., & Arby, K. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Smash Bulutangkis. *Jurnal Master Penjas Dan Olahraga*, 1(2), 18–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i2.16>.
- Aryan, R. M., & Mardela, R. (2019). Tingkat Kemampuan *Shooting* Free Throw Atlet Bolabasket. *Jurnal Patriot*, 2(3), 544–553. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>.
- Aqib, Zainal. (2009). Penelitian tindakan kelas untuk Guru SD, SLB, TK. Bandung: Yrama Widya
- Hambali, S. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dalam Pembelajaran Bolavoli. 7(2), 2407–1528. <https://doi.org/10.3157/jpo.v7i2.117>
- Kusuma, I. D. M. A. W. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Media Audio Visual. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 73–86. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v4i1.11940](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i1.11940)
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of S.P.O.R.T*, 3(2), 79–84. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/276633715.pdf>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran *Shooting* Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86
- Susmita, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Media Audio Video Pada Siswa Kelas X SMK PI Ambarukmo1. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3), 205–211
- Rohmawati, L. (2019). Pengaruh Pengawas dan Direksi Wanita Terhadap Risiko Bank Dengan Kekuasaan CEO Sebagai Variabel Pemoderasi (Studi Bank Umum Indonesia). *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 26–42.
- Ayoib, C. A., & Nosakhare, P. O. (2015). Directors culture and environmental disclosure practice of companies in Malaysia. *International Journal of Business Technopreneurship*, 5(1), 99–114.
- Wang, Ning Tao, Huang, Yi Shin, Lin, Meng Hsien, Huang, Bryan, Perng, Chin Lin, & Lin, Han Chieh. (2016). Chronic hepatitis B infection and risk of antituberculosis drug-induced liver injury: Systematic review and meta-analysis. *Journal of the Chinese Medical Association*, 79(7), 368–374
- Sadiman, A.S. (2012) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Sudjana, Nana. (2012). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2014) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Siddiq, Djauhardi, dkk. 2008. Pengembangan Bahan Pembelajaran SD Departemen Pendidikan Nasional. Dirjen Pendidikan Tinggi
- Soemanto, Wasty, (1998). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta Sugihartono, dkk. 2007.
- Uno, Hamzah. B. (2012). Model Pembelajaran; Menciptakan Proses Belajar Mengajaryang Kreatif dan Efektif . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wisahati, A.S dan Santoso, T. (2010). Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan.Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.