



PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET

Kris Panji Eka Putra¹, Budi Astuti²

¹SMA PGRI Aikmel

²SMPN 3 Mataram

Penulis Korespondensi: panjiputra118@gmail.com

Keywords:

Audio visual media as a result of learning to dribble basketball

Abstract : *This research aims to improve the learning outcomes of basketball dribbling techniques through audio-visual media methods in class X IPS basketball games at PGRI Aikmel High School. The research was carried out in the even semester of the 2021/2022 academic year. . The type of this research is classroom action research, the research subjects are 25 students of class X IPS SMA PGRI Aikmel. Then the sample taken was total sampling, namely the entire population of 25 students was sampled. Based on the results of data processing in cycle I, there were 15 students who achieved the KKM score (60%), and 10 students who had not achieved the KKM score (40%). Classical completeness is achieved when it reaches 80%, in cycle II as many as 21 students have achieved a completeness score of 84%. And as many as 4 students have not achieved a score of 16%. Thus, it can be concluded that there is a very significant increase in learning outcomes for basketball dribbling through audio-visual media in basketball for class X IPS students at PGRI Aikmel High School, East Lombok Regency.*

Kata kunci:

Media audio visual hasil belajar dribble bola basket

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik menggiring bolabasket melalui metode media *audio visual* pada permainan bola basket kelas X IPS SMA PGRI Aikmel. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. . Adapun jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, subjek penelitian yaitu siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel berjumlah 25 orang. Kemudian sampel yang diambil adalah total sampling, yaitu seluruh populasi sebanyak 25 siswa dijadikan sampel. Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus I terdapat 15 siswa yang mencapai nilai KKM (60%), dan 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM (40%). Ketuntasan klasikal tercapai saat mencapai 80%, pada siklus II sebanyak 21 siswa telah mencapai nilai ketuntasan 84%. Dan sebanyak 4 siswa yang belum mencapai nilai 16%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan hasil belajar menggiring bolabasket melalui media audio visual pada olahraga bolabasket siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Kabupaten Lombok Timur

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui 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 inilah anak didik, dibina dan sekaligus dibentuk (Rusli Lutan, 2003:1.5).

Tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani ditingkat sekolah adalah selain untuk mencapai program ketuntasan belajar yang telah diprogramkan juga untuk memacu perkembangan pertumbuhan jasmani dan proses pendewasaan peserta didik. Karena dalam pendidikan jasmani yang diterapkan disekolah secara tidak langsung dan tanpa disadari anak telah melakukan aktivitas olahraga.

Pendidikan jasmani, olahragadan kesehatan merupakan proses pendidikan yang merupakan pendidikan secara keseluruhan yang pelaksanaannya ditetapkan berdasarkan kurikulum yang ada. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran

jasmani, keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak atau karakter. Di dalam aktifitas olahraga yang diinginkan dalam mencapai kebugaran jasmani peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu salah satunya dalam pembelajaran bola basket.

Menurut FIBA (2018) menyatakan bahwa bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola

Menurut Candra dan Wahyudi (2020) bolabasket adalah permainan tim, namun penguasaan teknik individual sangatlah penting sebelum bermain di dalam tim. Maka dalam permainan bolabasket terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bolabasket agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar tersebut yaitu: (1) *passing*, (2) *dribble*, (3) *shooting*, (4) *pivot* atau cara berputar, (5) *rebound*. Dari kelima teknik dasar tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang teknik *dribble* yang baik dan benar. *Dribble* adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim. Sama seperti halnya *passing*, *dribble* juga salah satu cara membawa bola agar tetap bisa menguasai bola sambil bergerak dan bola harus dipantulkan di lantai. *Dribble* merupakan teknik dasar yang awal diajarkan buat pemain pemula dalam mempertahankan bola yang dikuasai. Gerakan teknik *dribble* melibatkan beberapa gerakan dari anggota badan yaitu: kontrol pada jari-jari, kepala tegak, mempertahankan tubuh yang rendah, melindungi bola, dan melatih kedua tangan agar sama-sama dapat menggiring bola dengan baik.

Pada hakikatnya *dribble* merupakan teknik pokok yang dikuasai dalam bermain bolabasket, tetapi *dribble* mempunyai keunggulan tersendiri dalam permainan bolabasket yaitu untuk memudahkan serangan fast break (serangan balik), lebih cepat menuju kegawang ring lawan, untuk menerobos perthanan lawan. *Dribble* bervariasi baik arah dan kecepatannya, selanjutnya memasukan bola ke dalam keranjang atau ring lawan bisa dikatakan hal yang menarik dalam permainan bola basket. Menurut Khoeron dalam (Perdima, 2017) mengatakan bahwa *dribbling* adalah sebuah pergerakan menggiring bola untuk menghindari lawan sampai mencetak poin. Teknik ini dilakukan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan ritme tertentu. *Dribble* juga dilakukan dengan cara memposisikan bola dengan badan. Dapat disimpulkan dari kutipan di atas *dribble* adalah membawa bola dari segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari.

Menurut Kosasih, Danny (2018) Dribbling adalah “Suatu teknik fundamental yang menyenangkan dan mengagumkan, tetapi dribbling akan menjadi sesuatu yang menakutkan jika dipakai hanya untuk menunjukkan kemampuan personal. Sedangkan Menurut Ahmadi, Nuril (2017) *dribble* adalah “Membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan dilantai, baik dengan berjalan maupun berlari. *Dribble* harus menggunakan satu tangan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan *dribble* sama hal dengan menjaga agar supaya tidak mudah direbut begitu saja maka pemain harus lebih aktif bergerak ke segala arah dalam mencari ruang untuk melewati lawan.

Observasi yang penulis lakukan di SMA PGRI Aikmel pada kelas X IPS saat pembelajaran permainan bola basket khususnya *dribbling* terlihat banyak siswa kurang menguasai teknik dasar *dribbling* bola basket, Kesalahan-kesalahan yang dilakukan di antaranya: (1) menundukan kepalanya saat *mendribble* bola, (2) bola mudah untuk diambil atau direbut, (3) *mendribbel* bola terlalu tinggi, (4) cara menggiring bola hanya asal-asalan menggiring, (5) terlalu cepat memantulkan bola, (6) sulit mengontrol bola, (7) memukul bola terlalu kuat. Banyaknya kesalahan yang terjadi mengakibatkan tidak tercapainya KKM materi bola basket yang telah ditetapkan yaitu 75.

Selain teknik dasar juga tak kalah pentingnya media yang tersedia di sekolah yang akan dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran, bagaimana siswa paham akan proses pembelajaran yang yang di ajarkan oleh guru. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media "*Audio visual*". Putra dan Tausikal, (2017) media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan Hamalik dalam Satin (2014) media adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Dapat disimpulkan menurut kutipan di atas bahwa media merupakan suatu alat yang membantu tugas manusia sebagai pengantar pesan atau informasi kepada banyak orang dan media juga berperan penting dalam perkembangan zaman modern saat ini.

Media *audio visual* adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik suara dan gambar. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi (Fikriyah et al., 2015). *Audio visual* adalah video yang menampilkan bentuk suara dan gambar (Kusumadewi & Suharto, 2010) Media *audio visual* merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, sekaligus merupakan bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Perkembangan *audio visual* mempunyai pengaruh besar dalam teknologi pendidikan. Pengembangan konsep ini juga sejalan dan seluas pengembangan konsep teknik dan konsep ilmu pengetahuan yang lebih memperhatikan, pada awalnya pada perangkat keras dan perlengkapan. Begitu juga dalam penelitian Eka & Sudarso (2015) penggunaan media *audio visual* dapat diterapkan dalam membantu mengembangkan khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu, dengan menggunakan media *audio visual* atau disebut juga dengan media video terdapat dua unsur pesan yang dapat disampaikan sekaligus yaitu audio dan visual.

Untuk itu, peneliti tertarik menggunakan media *audio visual* agar siswa menguasai gerakan *dribbling* dengan baik. Jika selama ini guru penjas menyajikan materi pelajaran *Dribble* bola basket lewat informasi contoh (peragaan) maka pada kesempatan kali ini guru menyajikan melalui media *audio visual* yang ditayangkan melalui gambar dan suara kepada siswa. Dengan memanfaatkan media *audio visual* ini, diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan *dribbling* dengan benar sesuai dengan apa yang dilihat pada media audio visual melalui alat gambar dan suara. Di dalam media *audio visual* siswa dapat mendengarkan sekaligus menyaksikan teknik dan bentuk praktik gerakan *dribbling* dengan sebenarnya. Sehingga dengan digunakannya media *audio visual* ini, membantu siswa dalam melakukan teknik *dribbling* dengan baik dan benar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan *dribble* bolabasket melalui media *audio visual*. Sehingga mencapai nilai KKM 75 yang telah ditetapkan, dengan menggunakan dua siklus dalam penelitian ini. Menurut Arikunto (2011) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, berkerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian sebagai bentuk infestigasi yang bersifat reflektif, partisipasif, kalaboratif dan spiral.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa model siklus. Menurut Arikunto (2011) mengemukakan model yang disarankan atau konsep pokok bahwa penelitian ini terdiri dari empat pokok yang menunjukkan langkah yaitu: (1) Perencanaan (*Plainning*), (2) Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), (4) Refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 25 orang siswa (15 Putera dan 10 Puteri).

Adapun penelitian ini menggunakan teknik model siklus I, siklus II, observasi, dokumentasi, RPP dan rubrik penilaian. Analisis data yang dilakukannya itu untuk mengolah, meneliti, melaporkan dan membandingkan hasil penelitian masing masing siklus terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah melalui media *audio visual* dalam *dribble* permainan bolabasket. Data berupa tes diklarifikasikan sebagai data kuantitatif, data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan nilai proses antar siklus, yang dianalisis adalah nilai proses pembelajaran yang telah melalui media *audio visual* sebanyak dua siklus data yang dibandingkan hasilnya dapat mencapai batas ketercapaian atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Tabel 1: Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Dribbling* Bola Basket

Tahapan Gerak	No	Kriteria Penilaian	Skor		
			1	2	3
Persiapan	1	Berdiri dengan Sikap Melangkah			
	2	Badan agak condong kedepan			
	3	Berat badan tertumpu pada kaki bagian belakang			
Pelaksanaan	4	Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.			
	5	Ketinggiaan bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang.			
	6	Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas ke depan.			
Gerak Akhir/ Lanjutan	7	Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali			
Jumlah Skor					
Skor Maksimal					21

1) Perhitungan nilai peserta didik:

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2) Ketentuan pemberian skor:

- a) 80-100 (rentang skor : 19-21)
- b) 66-79 (rentang skor : 15-18)
- c) 56-65 (rentang skor : 9-14)
- d) 41-55 (rentang skor : 5-8)
- e) 0-40 (rentang skor : 0-4)

HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkat hasil belajar *dribble* bolabasket melalui media *audio visual* kelas X IPS SMA PGRI Aikmel sehingga diperoleh hasil pengolahan data yaitu sebagai berikut:

1. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bola basket Pada Siswa Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Pada Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran *dribble* bolabasket pada siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel pada siklus I, diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 86, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 38. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I di dapat kelas interval antara 0 – 40 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 4%, nilai interval antara 41 – 55 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 8%, nilai interval 56 – 65 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 16%, nilai interval 66 – 79 dengan 8 siswa atau dengan nilai persentase 32%, nilai interval 80 – 100 dengan 10 siswa atau dengan nilai persentase 40%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I *Dribble* Bola basket Kelas X SMA PGRI Aikmel

NO	INTERVAL	FREKUENSI ABSOLUT	FREKUENSI RELATIF
1	80-100	10	40%
2	66-79	8	32%
3	56-65	4	16%
4	41-55	2	8%
5	0-40	1	4%
Jumlah		25	100%

2. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bola basket Pada Siswa Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Pada Siklus II

Setelah dilakukan pembelajaran *dribble* bolabasket pada siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel pada siklus II, diperoleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 95, sedangkan nilai terendah pada siklus II adalah 52. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II di dapat kelas interval antara 41 - 55 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 4%, nilai interval antara 55 - 65 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 4%, nilai interval 66 – 79 dengan 10 siswa atau dengan nilai persentase 40%, nilai interval 80 – 100 dengan 13 siswa atau dengan nilai persentase 52%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus 2 *Dribble* Bola basket Kelas X SMA PGRI Aikmel

NO	INTERVAL	FREKUENSI ABSOLUT	FREKUENSI RELATIF
1	80-100	13	52%
2	66-79	10	40%
3	56-65	1	4%
4	41-55	1	4%
5	0-40	0	0%
Jumlah		25	100%

3. Analisis Gerakan *Dribble* Bola basket Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Pada Siklus I

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bola basket melalui metode media *audio visual* siswa kelas X IPS SMA PGRI Aikmel pada siklus I dari 25 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 15 orang dengan persentase 60%, sedangkan 10 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 40%. Indikator penelitian yaitu; 1. **Tahap Persiapan:** a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh (16) siswa, skor 2 didapat oleh (5) siswa ,dan skor 1 didapat oleh (4) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (8) siswa, skor 2 didapat (13) siswa, dan skor 1 didapat oleh (4) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapt oleh (13) siswa, skor 2 didapat (6) siswa, dan skor 1 didapat oleh (6) siswa. 2. **Tahap Gerakan:** a). Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (11) siswa, skor 2 didapat oleh (12) siswa dan skor 1 didapat oleh (2) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (7) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa dan skor 1 didapat oleh (7) siswa. c). Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (3) siswa, skor 2 didapat oleh (16) siswa dan skor 1 didapat oleh (6) siswa. 3. **Tahap Akhir Gerakan:** a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (3) siswa, skor 2 didapat oleh (14) siswa dan skor 1 didapat oleh (8) siswa. Berdasarkan analisi data pada siklus I, dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bola basket Pada Siswa Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
Siklus I	15	60%	Tuntas
	10	40%	Belum Tuntas

4. Analisis Gerakan *Dribble* Bola basket Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Pada Siklus II

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bolabasket melalui metode media *audio visual* siswa kelas X IPS SMAN PGRI Aikmel pada siklus II dari 25 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 21 orang dengan persentase 84%, sedangkan 4 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 16%. Indikator penelitian yaitu; 1. **Tahap Persiapan:** a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh(18) siswa, skor 2 didapat oleh (5) siswa ,dan skor 1 didapat oleh

(2) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (9) siswa, skor 2 didapat (15) siswa dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapat oleh (17) siswa, skor 2 didapat (4) siswa dan skor 1 didapat oleh (4) siswa. 2. **Tahap Gerakan:** a). Doronglah menggunakan telapak tangan ke lantai dengan sumber gerakan dari sikut atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (11) siswa, skor 2 didapat oleh (14) siswa dan skor 1 didapat oleh (0) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (9) siswa, skor 2 didapat oleh (16) siswa dan skor 1 didapat oleh (0) siswa. c). Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (7) siswa, skor 2 didapat oleh (15) siswa dan skor 1 didapat oleh (3) siswa. 3. **Tahap Akhir Gerakan:** a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (5) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa dan skor 1 didapat oleh (3) siswa. Berdasarkan analisis data pada siklus II, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bola basket Pada Siswa Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
Siklus II	21	84	Tuntas
	4	16	Belum Tuntas

Dari hasil penelitian dari peneliti sendiri, data pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 10 orang siswa, hal tersebut disebabkan oleh adanya beberapa faktor yang menjadi kendala belum tuntasnya (1) sebagian dari anak-anak tersebut masih kaku dalam melakukan *dribble* hal tersebut disampaikan dari mereka karena telah lama tidak pernah melakukan permainan olahraga basket, (2) penyampaian materi masih tidak mereka pahami dan belum menguasai bagaimana melakukan gerakan *dribble* yang benar, dengan persentase 40%, sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 60%, karena sebagian dari mereka ada yang menjadi pemain ekstrakurikuler bolabasket untuk sekolah sehingga membuat jam terbang bermain sudah berpengalaman, ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa dan siswi. Sementara pada penelitian siklus I masih adanya siswa yang belum mampu melakukan teknik *dribble* bolabasket dengan baik dan benar, dan belum mendapatkan nilai KKM 75 maka kelas tersebut dinyatakan belum tuntas dengan persentase 62%, selanjutnya dilakukan pada minggu berikutnya masuk ke pada siklus II yang berfokus kepada siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dari hasil penelitian pada siklus II terdapat hasil yang sangat signifikan hal tersebut karena guru lebih memfokuskan pada gerakan yang dicontohkan dengan benar serta video pembelajaran *dribble* bolabasket yang lebih menarik membuat mereka menjadi paham gerakan *dribble*, oleh sebab itu siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 orang siswa dari 25 siswa yang awalnya belum tuntas di siklus I, dengan persentase 84%, sementara siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 4 orang siswa dengan persentase 16%. Maka bisa ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode audio visual terdapat hasil yang sangat memuaskan, sehingga mencapai ketuntasan dari siklus I ke siklus

II mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa melakukan teknik *dribble* bola basket menggunakan *audio visual*, maka kelas tersebut dinyatakan tuntas dalam melakukan teknik *dribble* bola basket.

Menurut Pembayun dan Rachman (2016) untuk meningkatkan kemampuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket salah satunya adalah menggunakan media *audio visual* dan didapatkan adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket yang signifikan. Penerapan pembelajaran olahraga bolabasket menggunakan metode *audio visual* dapat memberikan kontribusi yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* bolabasket pada siswa kelas VII 2 SMPN 5 Lima Puluh Kabupaten Batu Bara (Simbolon, 2016). Maka dari itu dengan menerapkan media *audio visual* pada pembelajaran olahraga bolabasket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pertanyaan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapatnya peningkatan keterampilan *dribble* bola basket melalui metode media *audio visual* pada pembelajaran bolabasket Kelas X IPS SMA PGRI Aikmel Kabupaten Lombok Timur. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat diterapkan pada cabang olahraga lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio visual* Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156–178.
- Candra, A., & Henjilito, R. (2018). Pengaruh Latihan Pukulan Menggunakan Imagery Terhadap Hasil Smash Permainan Bolavoli. *Journal Sport Area*, 3(2), 102–110.
- Candra, O., & Wahyudi. (2020). Motivasi Siswa Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket di SMP Negeri 9 Pekanbaru. *Journal Of Sport Education*, 2(2), 70–78.
- Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, M. R. (2019). The effectiveness of *audio visual* learning media towards badminton basic technical skills. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 55-69.
- Daharis, & Ramadhani, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket Melalui Metode Latihan Variasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 77-85.
- Eka, H., & Sudarso. (2015). Pengaruh Media *Audio visual* Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng (Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw SMP Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 140-146.
- Fikriyah. (2015). Media Berbasis Proyek Disertai Media *Audio visual* Dalam Pembelajaran Fisika di SMA N 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2), 181–184.

- Foekh, & Tausikal. (2014). Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket (Studi Pada SMAK Santo Albertus Malang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 181–184.
- Nurwahyuni, & Indahwati. (2015). Penerapan Media AudioVisual Dalam Gerak Senam Lantai Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3), 843–848.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Pembayun, & Rachman. (2016). Penerapan Media *Audio visual* Terhadap Hasil *Dribble* Bola Basket (Studi Penelitian Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMA N 1 Ngunut). *Jurnal Pendidikan dan Olahraga Kesehatan*, 4(2), 277–282.
- Perdima, F. E. (2017). Kontribusi Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling Bolabasket Atlet SMA Negeri 1 Lebong Utara. *Journal Sport Area*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Putra, & Tausikal. (2017). Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2), 266-271.
- Satin, U. (2014). Media Pendidikan, Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 1(1), 131-144.
- Simbolon, S. N. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket Melalui Penerapan Media Pembelajaran *Audio visual* Pada Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 5 Lima Puluh Kabupaten Batubara Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 1(3), 277–318.