

**STUDY PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DIMASA PANDEMI
COVID-19 TERHADAP KETERAMPILAN SHOOTING BOLABASKET SISWA
KELAS VII SMPN 1 REJOSO KAB. NGANJUK 2021****STUDY THE ROLE OF AUDIOVISUAL LEARNING MEDIA DURING THE COVID-
19 PANDEMIC ON SHOOTING SKILLS OF STUDENTS OF CLASS VII SMPN 1
REJOSO KAB. NGANJUK 2021****Prabandhanu Candra Diwangkara¹, Sugito¹, Moh.Nurkolis¹**¹Universitas Nusantara PGRI Kediri

Prabandhanuc@gmail.com, sugito@unpkediri.ac.id, nurkholis88@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masa pandemi sekarang pembelajaran tidak bias dilakukan dengan cara tatap muka, Hal ini menyebabkan pembelajaran yang digunakan guru harus menggunakan media sosial, maka seorang guru harus dituntut untuk kreatif agar pembelajaran tetap bias terlaksanakan . Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *You Tube* terhadap Pembelajaran *shooting* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi *Experimental Design* dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso terdiri dari 10 kelas yaitu kelas VII A-VII J sebanyak 370 siswa, dengan teknik sampel *random cluster sampling* diperoleh sampel siswa putra kelas VII C dan VII F yang masing-masing berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t sampel bebas atau *independent sample t-test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso Kabupaten Nganjuk dengan nilai $t_{hitung} 3,416 > t_{tabel} 2,042$. Dimana keterampilan *shooting* bolabasket siswa kelas VII di SMPN 1 Rejoso setelah menggunakan media *audiovisual* dimana siswa mampu melaksanakan teknik dan cara melakukan *shooting* cukup baik bola masuk sebanyak ≤ 3 kali dari 5 kali menembak sedangkan yang tanpa media *audiovisual* siswa mampu melaksanakan teknik dan cara melakukan *shooting* kurang baik bola masuk sebanyak < 3 kali dari 5 kali menembak. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap keterampilan *shooting*. Maka dari itu dapat disarankan penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pembelajaran guru dalam meningkatkan keterampilan *shooting*.

KATA KUNCI : Pembelajaran *audiovisual*, Keterampilan *shooting* bola basket.**ABSTRACT**

This research is carried out by the current pandemic period of unbiased learning done in a face-to-face way, This causes the learning used by teachers must be used by social media, then a teacher must be required to be creative so that learning remains biased. The purpose of this study was to find out the influence of you tube media use on shooting learning in bolabasket games in students of class VII SMPN 1 Rejoso Nganjuk Regency. Where the shooting skills of class VII students in SMPN 1 Rejoso after using audiovisual media where students are able to carry out techniques and how to shoot well enough incoming balls as much as ≤ 3 times out of 5 shooting while those without audiovisual media students are able to carry out techniques and how to shoot less well the ball entered as much as < 3 times out of 5 shooting times. From the results of the study can be concluded that there is an influence of the use of audiovisual media on shooting skills. Therefore, it can

be suggested that the use of audiovisual learning media can be used as an alternative to teacher learning media in improving shooting skills.

KEYWORDS: Audiovisual learning and basketball shooting skills.

PENDAHULUAN

Permainan bolabasket merupakan salah satu permainan bola besar, dimana permainan ini tergolong permainan yang mudah untuk memegang bola karena bolanya yang berukuran besar namun permainan bolabasket juga banyak aturan yang harus ditaati ketika kita bermain. Dikalangan pelajar bolabasket sudah menjadi salah satu olahraga yang digemari oleh kalangannya. Perkembangannya pun juga meningkat dari tahun ke tahun di setiap kota maupun kabupaten di indonesia. Di indonesia sendiri liga bolabasket paling tertinggi bernama IBL (*indonesia basketball league*) sedangkan untuk perempuan bernama WNBL (*woman national basketball league*) dan di kalangan pelajar yang sudah sangat terkenal dan ada di setiap tahunnya yaitu DBL dengan sistim pembagian wilayah penyelenggaraannya.

Olahraga bolabasket itu sendiri merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh 2 tim dengan 5 pemain tiap satu tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (*skor*) dengan memasukkan bola kekeranjang atau ring basket lawan (Wissel, Hall, 2000: 2). Agar dapat berhasil dalam melakukan tembakan perlu dilakukan teknik-teknik yang baik dan benar. Gerakan dengan teknik yang baik akan menimbulkan *efisiensi* kerja dan berkat latihan yang teratur akan mendapatkan *efektifitas* yang baik pula. Pada dasarnya, gerakan yang *efisien* adalah gerakan yang benar tanpa adanya kehilangan tenaga yang sia-sia (Imam Sodikun, 1992: 47-48). Untuk mendapatkan gerakan *efektif* dan *efisien* perlu didasarkan pada penguasaan teknik-teknik dasar yang baik dan benar.

Dari beberapa teknik-teknik dasar bolabasket yang telah dikemukakan di atas, teknik tembakan *shooting* merupakan teknik sangat penting untuk dikuasai dengan baik (Machfud Irsyada, 2000: 14). Menurut Danny Kosasih (2008: 46), *shooting* merupakan *skill* dasar bola basket yang paling di kenal dan digemari. Sedangkan menurut Perbasi (2004 : 61), *shooting* merupakan teknik yang paling penting dalam bola basket, karena dengan *shooting* dapat tercipta *point*, yang mana *point* ini menjadi tujuan utama dan akhir untuk dapat memenangkan sebuah pertandingan. Teknik *Footwork* (gerakan kaki).

Teknik *shooting* merupakan suatu hal yang sangat diperlukan Menurut (Arkos Abidin 1999: 59) Sikap menembak dalam permainan basket sangatlah berpengaruh dalam melakukan tembakan. Agar tembakan yang dilakukan dapat berhasil dengan baik dibutuhkan koordinasi yang baik dari semua anggota tubuh yang terlibat dalam gerakan tembakan, karena koordinasi tubuh yang baik akan mempengaruhi ketepatan tembakan.

Guru merupakan faktor utama dan penentu dalam meningkatkan kemampuan dan keberhasilan. Guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar melalui proses pembelajaran. Adapun penyebab kurangnya minat siswa antara lain adalah proses penyampaian yang kurang menarik, siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan dan akhirnya mengalami kendala dalam mempraktekkan tembakan *shooting*

Guru lebih dituntut untuk bisa berpikir yang inovatif dan kreatif dalam menentukan pendekatan atau media pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan semangat belajar bagi peserta didik, dapat membangkitkan motivasi peserta didik, dapat membangun pola pikir peserta didik, guru dapat merangsang kemampuan berpikir siswa supaya tingkat pemahamannya dapat lebih dalam lagi.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan dengan wawancara serta melihat secara langsung kepada salah satu guru olahraga di SMPN 1 Rejoso yang terletak di Desa Banjar Kecamatan rejoso Kabupaten Nganjuk tentang media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran olahraga pada sekolah tersebut oleh peneliti pada saat waktu jam mata pelajaran olahraga kelas VII, peneliti melihat penggunaan media pembelajaran masih kurang sehingga para siswa kurang bisa menangkap apa materi yang telah disampaikan. Pada saat jam pelajaran olahraga ketika materi permainan bolabasket teknik mereka saat melaksanakan permainan juga terbilang kurang. Di sekolah tersebut permainan bolabasket cukup diminati akan tetapi beberapa siswa belum bisa melakukan teknik *shooting* dengan benar. Siswa masih kurang baik dalam penguasaan teknik bermain dalam permainan bolabasket terutama teknik *shooting*. Hal itu dapat dilihat juga pada saat siswa bermain

bolabasket di lapangan sering kali lemparan mereka jauh dari sasaran (ring) atau tidak menemui sasaran. *Shooting* seharusnya adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bolabasket oleh seorang pemain bolabasket apabila ingin memenangkan suatu pertandingan.

Di zaman moderen seperti saat ini banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran salah satunya adalah *audiovisual*. Dimana media *audiovisual* memiliki beberapa kelebihan dan juga siswa tidak cepat merasa bosan karena akan disuguhi dengan alat peraga berupa video bagaimana mereka dapat berimajinasi dan membayangkan gerakan-gerakan yang benar yang harus mereka lakukan.

Menurut Abdorrakhman Gintings (2010: 146) tentang media *audiovisual* yaitu, "media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat didengar oleh telinga dan dilihat oleh mata manusia" jadi dapat disimpulkan media *audiovisual* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran olahraga yang dapat digunakan untuk memperjelas banyak hal terkait dengan teknik dasar *shooting*. Media *audiovisual* ini memiliki kelebihan yaitu dapat menyajikan obyek dan peristiwa nyata di kelas untuk dijadikan bahan pembahasan atau diskusi yang menarik.

Dari berbagai uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan pemecahan masalah kemampuan pemecahan masalah tentang akurasi *shooting* bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso Kabupaten Kediri

METODE

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel terikat adalah keterampilan *shooting* bolabasket dan variabel bebas adalah media *audiovisual*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Menurut pendapat Moleong dalam Suharsimi Arikunto, (2010: 22), "penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Menurut Sukmadinata (2009: 58-59) pengontrolan variabel hanya dapat dilakukan terhadap satu variabel yang dipandang paling dominan. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso terdiri dari 10 kelas yaitu kelas VII A-VII J sebanyak 370 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random cluster sampling*, dimana peneliti menyediakan kertas kecil yang di isi nama kelas VII SMPN 1 Rejoso terdiri dari 10 kelas, kemudian nama pada kertas tersebut digulung. Peneliti mengambil gulungan kertas yang telah disediakan sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan yaitu dua kelas, karena pada penelitian ini akan dibuat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nama yang tertera pada kertas yang sudah diambil maka ditetapkan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu perangkat pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* dan tes *shooting*.

Menurut Saichudun (2007) Pedoman pengamatan penilaian dan pelaksanaan test keterampilan bola basket *shooting Free Trow*:

5 = Teknik dan cara melakukan *shooting* sangat baik bola masuk sebanyak > 4 kali.

4 = Teknik dan cara melakukan *shooting* baik bola masuk sebanyak > 3 kali.

3 = Teknik dan cara melakukan *shooting* cukup baik bola masuk sebanyak ≤ 3 kali.

2 = Teknik dan cara melakukan *shooting* kurang baik bola masuk sebanyak < 3 kali.

1 = Teknik dan cara melakukan *shooting* kurang bola masuk < 3 kali.

Teknik analisis data yang digunakkan adalah uji t. Uji t yang digunakan *independent sample t-test* dan dalam perhitungannya dibantu program *SPSS versi 24 for Windows* dengan taraf signifikasi 5%. Sebelum melakukan analisis *independent sample t-test* terlebih dahulu data harus di uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL

Keterampilan *shooting* siswa menggunakan media *audiovisual* dalam permainan bolabasket

Dari hasil penelitian nampak bahwa keterampilan *shooting* bolabasket siswa kelas VII di SMPN 1 Rejoso sebelum menggunakan media *audiovisual* pada tabel 4.2 yang mendapatkan nilai 1 sebanyak 9 siswa atau 56,3%, dan yang mendapatkan nilai 2 sebanyak 7 siswa atau 43,8%. Sedangkan keterampilan *shooting* bolabasket siswa kelas VII di SMPN 1 Rejoso setelah menggunakan media *audiovisual* pada tabel 4.4 yang mendapatkan nilai 1 sebanyak 6,3%, yang mendapatkan nilai 2 sebanyak 12,5% yang mendapatkan nilai 3 sebanyak 68,8%, dan yang mendapatkan nilai 4 sebanyak 12,5%. Dengan demikian dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *audiovisual* keterampilan *shooting* bolabasket teknik dan cara melakukan *shooting* sangat baik.

Keterampilan *shooting* siswa tanpa menggunakan media *audiovisual* dalam permainan bolabasket

Dari hasil penelitian nampak bahwa keterampilan *shooting* bolabasket siswa kelas VII di SMPN 1 Rejoso *pretest* tanpa menggunakan media *audiovisual* pada tabel 4.6 yang mendapatkan nilai 1 sebanyak 9 siswa atau 56,3%, yang mendapatkan nilai 2 sebanyak 7 siswa atau 43,8%. Sedangkan keterampilan *shooting* bolabasket siswa kelas VII di SMPN 1 Rejoso *posttest* tanpa menggunakan media *audiovisual* pada tabel 4.8 yang mendapatkan nilai 1 sebanyak 4 siswa atau 25%, yang mendapatkan nilai 2 sebanyak 8 siswa atau 50% dan yang mendapatkan nilai 3 sebanyak 4 siswa atau 25%. Dengan demikian dapat terlihat bahwa *posttest* tanpa menggunakan media *audiovisual* keterampilan *shooting* bolabasket teknik dan cara melakukan *shooting* mengalami peningkatan namun hanya sedikit.

Pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan bolabasket

Pada hasil analisis data dengan *independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} 3,416 jauh lebih besar dari t_{tabel} 2,042 dengan tingkat kesalahan 5% dan df 30, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima. Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media *audiovisual* terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso Kabupaten Kediri.

Hal ini dikarenakan media *audiovisual* lebih memudahkan siswa untuk memahami teknik *shooting* karena guru menggunakan media visual dengan melihat dan mendengar melalui Laptop yang telah diisi CD/vidio konsep-konsep latihan *shooting* dalam permainan bola basket yang benar, sebelum mereka memulai latihan dan evaluasi pembenaran gerakan mereka dapat melihat cara-cara serta posisi tubuh saat akan melakukan *shooting* yang baik dan benar dengan konsep seperti (B.E.E.F)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Bagi tempat penelitian diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VII SMPN 1 Rejoso Kabupaten Kediri dengan menggunakan media *audiovisual* (video).

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi dalam meningkatkan keterampilan *shooting* dengan menggunakan latihan yang lainnya.

REFERENSI

- Abidin, Akros. 1999. *Bolabasket Kembar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek IV*. Jakarta: Bina Aksara.
- Ginting, Abdorrahman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang: Karangturi Media.
- Machfud Irsyada. 2000. *Bola Voli*. Jakarta: Depdiknas.
- PB. PERBASI. 2004. *Metode Pelatihan Bola Basket Dasar*. Jakarta: Bidang Kepelatihan PB PERBASI
- Saichudin. 2018. Analisis Ferakan *Free Throw* Terhadap Keberhasilan Menembak Di Tim Bolabasket Fik Universitas Negeri Malang. *Jurnal Sport Science*. Vol.1 (6). (Online). Tersedia : <http://journal.um.ac/index.php/sport-science>. Diunduh 25 Oktober 2018
- Sodikin, Imam. 1992. *Olah Raga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Dekdikbud.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wissel, H. 2000. *Bolabasket Terjemahan Bagus*. Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada.

SINKESJAR