

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLABASKET  
MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA  
KELAS XI IPS 5 SMA NEGERI 3 MANDAU  
KABUPATEN BENGKALIS**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



**OLEH**

**FAIZAN RAMADHAN**  
**NPM. 166610025**

**PEMBIMBING**

**MIMI YULIANTI, M.Pd**  
**NIDN. 1026078901**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**PEKANBARU**

**2020**

## PENGESAHAN SKRIPSI

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.**

Dipersiapkan Oleh

Nama : Faizan Ramadhan

NPM : 166610025

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

### **PEMBIMBING**

**Mimi Yulianti, M.Pd**

**NIDN. 1026078901**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Drs. Daharis, M.Pd**

**NIDN. 0020046109**

Skrripsi Ini Telah diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

**Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP UIR**

**Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**

**NIP. 1970107 199803 2 022**

**NIDN. 0007107005**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Faizan Ramdhan  
NPM : 166610025  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola  
Bola Basket Melalui Media Audio Visual pada  
Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau  
Kabupaten Bengkalis

Disetujui Oleh  
Pembimbing Utama

**Mimi Yulianti, M.Pd**  
**NIDN. 1026078901**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan rekreasi  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

**Drs. Daharis, M.Pd**  
**NIDN. 0020046109**

## SURAT KETERANGAN

Kami selaku pembimbing skripsi ini, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah:

Nama : Faizan Ramadhan  
NPM : 166610025  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul:

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pembimbing

**Mimi Yulianti, M.Pd**  
**NIDN. 1026078901**

## ABSTRAK

**Faizan Ramadhan. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik *dribble* bola basket melalui metode media Audio Visual dalam permainan olahraga bola basket kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau. Jenis penelitian ini adalah PTK, Populasi dalam penelitian berjumlah 28 siswa. kemudian sampel yang di ambil adalah total sampling yaitu keseluruhan dari populasi yang berjumlah 28 siswa dijadikan sampel. Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus I terdapat 9 siswa yang mencapai Nilai KKM (32%), dan 19 siswa yang belum mencapai nilai KKM (68%). Ketuntasan Klasikal dicapai apabila telah mencapai 80%, pada siklus II sebanyak 25 siswa telah mencapai Nilai ketuntasan sebesar 89%. Dan sebanyak 3 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan 11%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar *dribble* bola basket melalui media audio visual dalam permainan olahraga bola basket kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.

**Kata kunci: *Dribble* Bola Basket, Media Audio Visual Pendidikan Jasmani.**

## ABSTRACT

**Faizan Ramadhan. 2020. Efforts to Improve Basketball Dribble Learning Results Through Audio Visual Media in Class IX IPS 5 Students of SMA N 3 Mandau, Bengkalis Regency.**

The purpose of this study is to improve the learning outcomes of basketball dribble techniques through the method of Audio Visual media in basketball games class IX IPS 5 SMAN 3 Mandau. This type of research is PTK, the population in the study amounted to 28 students. then the sample taken is total sampling, which is the entire population of 28 students used as samples. Based on the results of data processing in the first cycle there were 9 students who achieved the KKM value (32%), and 19 students who had not yet achieved the KKM value (68%). Classical completeness is achieved when it reaches 80%, in cycle II as many as 25 students have achieved completeness value of 89%. And as many as 3 students who have not yet reached the grade of 11%. Thus it can be concluded that there is a very significant increase in basketball dribble learning outcomes through audio-visual media in the sport of basketball class IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Bengkalis Regency.

**Keywords: Basketball Dribble, Physical Education Audio Visual Media.**

## **BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Faizan Ramadhan  
NPM : 166610025  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Pembimbing Utama : Mimi Yulianti, M.Pd  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.

No	Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
1	23-03-2019	ACC Judul Proposal	
2	29-10-2019	Perbaikan Ukuran Judul, Kata & spasi, Tambahan Jurnal dan Ulasan, Ganti sumber Rubrik, Penulisan nama Jurnal.	
3	31-10-2019	Perbaikan Posisi Judul, Ukuran gambar, Kata ditabel, Daftar Pustaka.	
4	04-11-2019	Perbaikan pada Metode RPP, Perbaikan pada Daftar pustaka Jurnal.	
5	05-11-2019	ACC untuk diseminarkan	
6	27-11-2019	Ujian Seminar Proposal	
7	07-12-2019	Pengurusan Surat Riset	
8	04-02-2020	Perbaikan pada Bab IV, Penambahan Pembahasan, Perbaikan pada Histogram.	
9	19-02-2020	ACC untuk Ujian Skripsi	

Pekanbaru, Februari 2020  
Wakil Bidang Akademik Fkip

**Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 1970 10071998 032002**  
**NIDN. 000710705**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizan Ramadhan  
NPM : 166610025  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau
3. Jika ditemukan isi skripsi ini yang merupakan duplikasi dan atau skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Februari 2020

Faizan Ramadhan  
NPM. 166610025

## KATA PENGANTAR

Asalammu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan karunianya, shawalat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyusun proposal ini dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau Kabupaten Bengkalis”.

Penulisan proposal ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Dalam penyusunan dan penyelesaian proposal ini penulis berusaha semaksimal mungkin, namun penulis adalah manusia biasa yang mempunyai kelemahan, kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis yakin bahwa proposal ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak guna kesempatan ini mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Daharis M.Pd selaku ketua Program Studi Penjaskesrek
2. Ibu Merlina Sari M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Penjaskerec

3. Ibu Mimi Yulianti M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang luar biasa yang sudah mau meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyelesaian proposal ini.
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
6. Teristimewa sekali buat keluarga besar saya yang tercinta telah banyak berkorban baik materi maupun moril yang mungkin tak bisa terbalaskan dengan apa yang ada diatas dunia ini sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Khususnya buat Ayahanda MADIANTO dan juga Ibunda tercinta ZURAIDA serta adik-adik tersayang Maulana Ihsan Sadikin dan Aufa Husnu yang selama ini telah memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
7. Terimakasih Kepada teman teman seluruh kelas angkatan'16 Kelas A yang sudah bersama 3 tahun lebih bersama sama atas doa dan suportnya serta adek-adek Kelas XI IPS 5 tahun ajaran 2019/2020 yang telah memberikan dukungan, memberikan bantuan, informasi dan motivasi dalam penulisan proposal.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembuatan dan penyusunan serta penulisan proposal ini tidak luput dari kekurangan dan kekurapannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan demi perbaikan dan kemampuan untuk masa yang akan datang.

Penulis

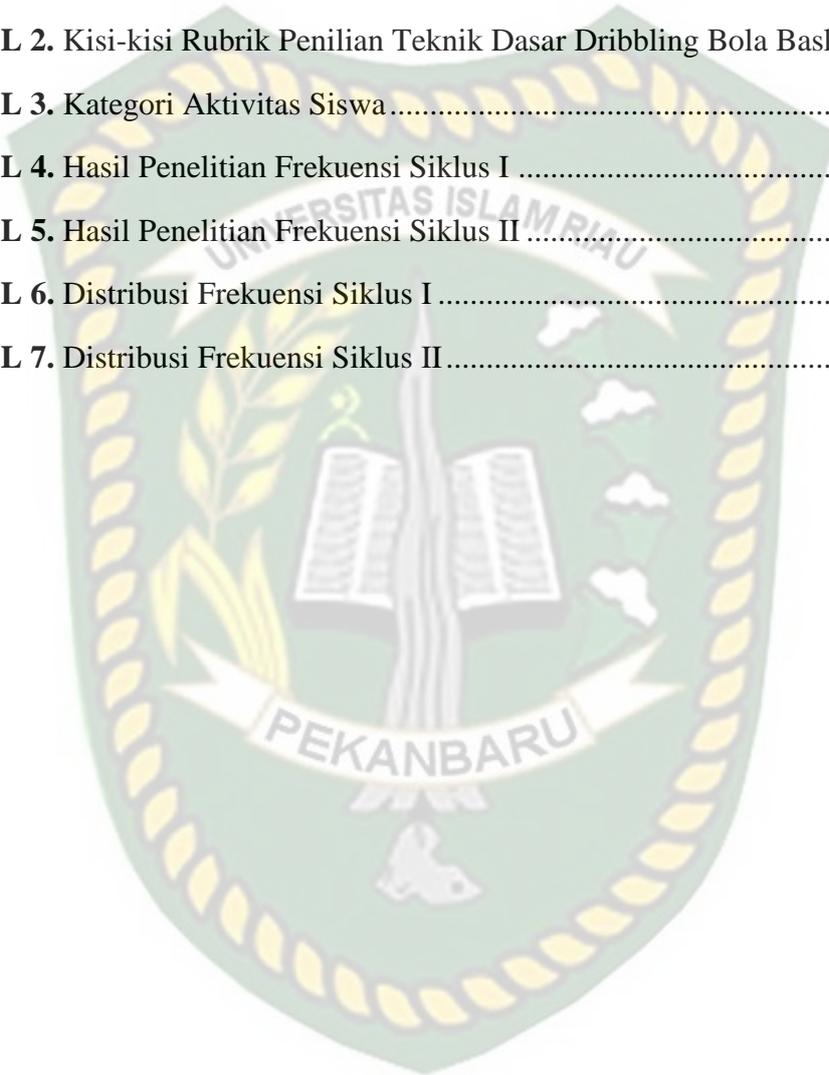
## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAM PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Dribble Bola Basket.....	8
a. Pengertian Dribble .....	8
b. Teknik Dasar Bola Basket .....	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Dribble Bola Basket .....	17
2. Hakikat Dribble Bola Basket.....	18
a. Pengertian Media .....	18
b. Pengertian Audio Visual.....	25
c. Pemilihan Media Pembelajaran .....	28
B. Kerangka Pemikiran .....	30
C. Hipotesis Tindakan.....	31

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Langkah-langkah Penelitian.....	33
C. Subyek Penelitian.....	36
D. Defenisi Opresional.....	37
E. Pengembangan Instrumen .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Deskripsi Data.....	41
a. Data Hasil Unjuk Kerja Siklus I.....	41
b. Data Hasil Unjuk Kerja Siklus II .....	43
B. Analisis Data .....	44
a. Analisis Gerakan Siklus I.....	44
b. Analisis Gerakan Siklus II .....	45
C. Pemabahasan .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Sarana.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>TABEL 1.</b> Data Absensi Siswa SMA N 3 Mandau .....	36
<b>TABEL 2.</b> Kisi-kisi Rubrik Penilaian Teknik Dasar Dribbling Bola Basket.....	38
<b>TABEL 3.</b> Kategori Aktivitas Siswa.....	40
<b>TABEL 4.</b> Hasil Penelitian Frekuensi Siklus I .....	42
<b>TABEL 5.</b> Hasil Penelitian Frekuensi Siklus II .....	43
<b>TABEL 6.</b> Distribusi Frekuensi Siklus I .....	45
<b>TABEL 7.</b> Distribusi Frekuensi Siklus II.....	46



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Teknik Kontrol Dribbble.....	14
Gambar 2. Teknik Speed Dribble.....	14
Gambar 3. Teknik Change of Peace Dribble .....	15
Gambar 4. Teknik Crossover Dribble .....	15
Gambar 5. Teknik Behind the Back Dribble.....	16
Gambar 6. Teknik Betwen Lengs Dribble .....	16
Gambar 7. Teknik Reserve Dribble .....	16
Gambar 8. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	33

## DAFTAR GRAFIK

	<b>Halaman</b>
1. Histogram Tes Siklus I.....	42
2. Histogram Tes Siklus II .....	44



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. Data Siklus I.....	53
2. Data Siklus II .....	55
3. Pencarian Penilaian Siklus I.....	56
4. Pencarian Penilaian Siklus II .....	57
5. Analisis Statistik Siklus I .....	59
6. Analisis Statistik Siklus II.....	60
7. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus I.....	61
8. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siklus II.....	62
9. Silabus.....	63
10. RPP.....	64
11. Dokumentasi Penelitian .....	73

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, olahraga terus berkembang dan sudah menjadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Aktivitas olahraga dapat dilakukan sesuai dengan keinginannya, baik oleh anak-anak, remaja, dewasa, tua, dan tanpa membedakan jenis kelamin. Olahraga telah menjadi sesuatu yang dianggap penting pada saat ini, karena dengan berolahraga akan meningkatkan kualitas manusia baik jasmani maupun rohani. Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Pasal 4 Tentang Sistem Keolahragan Nasional (UUSKN), yaitu: Keolahragan Nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, memprerat, dan membina kesatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat martabat, bangsa dan kehormatan bangsa.

Olahraga mempunyai arti yang penting dalam usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Olahraga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena kehidupan manusia terdiri dari dua aspek, yaitu aspek jasmani dan rohani yang tidak dapat pisahkan. Jika kedua aspek tersebut berkembang dan tumbuh secara beselaras maka akan timbul kehidupan yang harmonis dalam pertumbuhannya. Dengan demikian olahraga memiliki tujuan untuk memelihara dan meningkatkan kebugaran serta dapat menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, dan sebagainya.

Sesuai dengan Peraturan pemerintah RI tentang sistem Keolahragan Nasional Tahun 2005 pasal 1 ayat 4 yang berbunyi “Olahraga adalah kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Dapat di lihat segi kependidikan olahraga yang ada saat ini tidak hanya berpatokan pada prestasi namun juga bisa dilihat pada sebuah kemauan dan gerakan yang membuat anak-anak untuk rajin bergerak”.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum, Sesuai dengan peraturan Pemerintah RI tentang sistem pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara”.

Kegiatan belajar yang berlangsung disekolah bersifat formal, sengaja direncanakan dengan bimbingan guru dan bentuk pendidikan lainnya. Apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh siswa dituangkan dalam tujuan belajar, dipersiapkan bahan yang harus dipelajari, dipersiapkan juga metode pembelajaran yang sesuai dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Sejalan dengan permasalahan belajar, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Melalui pendidikan jasmani diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi, yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Begitu pentingnya peranan

pendidikan jasmani disekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Dan dengan menggunakan metode yang tepat juga.

Di dalam pendidikan jasmani, terdapat cabang olahraga bola basket yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Bola basket adalah permainan bola besar yang sangat menarik minat untuk ditonton dengan karakteristik tertentu. Usaha memasukan bola kedalam keranjang pihak lawan dan mencengah regu lawan untuk memasukan bola kedalam keranjang sendiri adalah orientasi dan setiap tindakan dalam permainan bola basket. Permainan bola basket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Banyak yang diperoleh dengan bermain bola basket diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani dan manfaatnya bagi rohani dan kejiwaan, kepribadian, dan karakter akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntunan masyarakat. Olahraga bola basket berguna dalam pemeliharaan kesegaran jasmani dan juga berperan dalam pembentukan kerja siswa. Sebagaimana seperti cabang-cabang olahraga yang lain, bola basket juga dapat digunakan untuk pembinaan sportifitas dan pengembangan sifat-sifat positif lainnya.

Dalam permainan bola basket terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bola basket 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.

*Dirbble* adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari bola basket 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 dilantai. *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.

Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan *dirbble* dari siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kab Bengkalis masih rendah, banyak diantara mereka yang belum mampu melakukan *dribble* dengan sempurna. Kesalahan-kesalahan yang dilakukan diantaranya: 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 bola basket yang telah ditetapkan yaitu 62, belum adanya pemberian metode audio visual didalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian tampak bahwa tingkat kegagalan *dribble* dari siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kab Bengkalis masih cukup besar. Oleh karena itu, perlu kiranya dipilih pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang termasuk dalam permainan bola basket yang masih dalam taraf belajar. Jadi guru harus lebih jeli lagi dalam

memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Dalam hal ini, penggunaan media sangat penting bagi peserta didik termotivasi dan mudah untuk mengingat apa yang telah mereka lihat serta mengaplikasikannya dalam kegiatan proses pembelajaran serta bersamangat dalam melakukan materi pembelajaran yang telah disampaikan.

Untuk mengetahui hal tersebut perlu dibuktikan melalui penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul; **“Upaya meningkatkan hasil belajar dribble bola basket melalui media audio visual pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Masih banyak nya siswa terlalu menundukan kepala saat mendribble sehingga bola mudah untuk diambil atau direbut oleh lawan.
2. Mendribbel bola terlalu tinggi sehingga cara siswa mendribble bola hanya asal – asalan menggiring.
3. Masih banyak nya siswa yang terlalu cepat memantulkan bola sehingga membuat bola sulit untuk di kontrol.
4. Masih belum adanya pemberian metode audio viusal yang digunakan dalam proses pembelajaran PJOK.

5. Kemampuan *dribble* siswa dalam permainan bolabasket masih sangat rendah.
6. Belum tercapainya KKM bola basket pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kab Bengkalis.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada yaitu “Upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket melalui media audio visual pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka secara spesifik dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui media audio visual pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

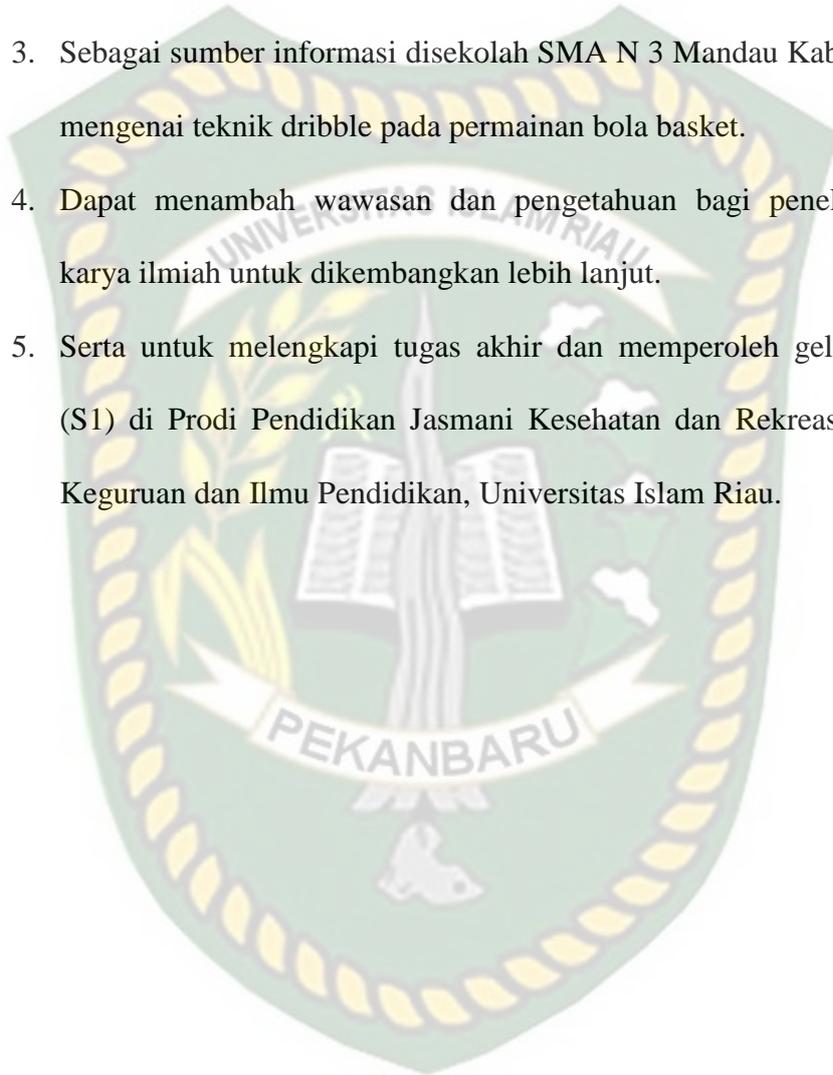
Dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penulis mengadakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis melalui media audio visual?”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan kemampuan teknik *dribble* bola basket bagi siswa yang dijadikan obyek penelitian.

2. Dapat dijadikan sebagai masukan dan pedoman bagi guru penjas tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang baik dan tepat sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Sebagai sumber informasi disekolah SMA N 3 Mandau Kab Bengkalis mengenai teknik dribble pada permainan bola basket.
4. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti tentang karya ilmiah untuk dikembangkan lebih lanjut.
5. Serta untuk melengkapi tugas akhir dan memperoleh gelar Strata 1 (S1) di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakikat *Dribble* Bola Basket

###### a. Pengertian *Dribble*

Pada hakikat nya *dribble* merupakan teknik pokok yang dikuasai dalam bermain bola basket, tetapi *dribble* mempunyai keunggulan tersendiri dalam permainan bola basket 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 Ahmadi (2007:17) dalam Arta dan Bafirrman mengatakan “ mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan. *Dribble* juga dilakukan dengan cara memposisikan bola dengan badan”. Dapat disimpulkan dari kutipan diatas *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.

*Dribble* merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan olahraga bola basket *dribble*, menurut Oliver (2007:49) “adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula karna keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang.

Terlibat didalam pertandingan bola basket”. Dapat disimpulkan dari teori diatas *dribble* merupakan tahap awal untuk memulai permainan dengan berbagai teknik yang ada untuk diajarkan kepada para pemain pemula bola basket. Menurut Horongbala, dkk dalam Putra dan Kartiko (2014: 399) mengatakan “*dribble* adalah salah satu cara untuk membawa bola kesagala arah dengan lebih dari satu langkah asal bola sambil dipantulkan dan merupakan suatu usaha untuk mengamankan bola dari rampasan lawan sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju”. Dapat disimpulkan dari kutipan diatas *dribble* merupakan cara yang dilakukan untuk menciptakan ruang bagi rekan tim dalam mengambil posisi serta untuk tetap menjaga bola agar tidak dapat direbut oleh tim lawan sehingga diakhiri dengan mencetak point dan memasukan bola kedalam ring lawan.

*Dribble* membantu memindahkan bola dilapangan dengan menjauhkan diri dari penjagaan. Pada ininya setiap tim membutuhkan *pendribble* ahli yang dapat membawa bola dengan cepat dilapangan pada suatu trobosan cepat (fast break) dan melindunginya terhadap penjagaan. Melakukan *dribbel* sama pentingnya pula dengan belajar mengetahui kapan mengiring bola harus dilakukan. Karena sering terjadi dalam sebuah permainan, apabila terlalu banyak *dribble* justru akan merusak kerangka kerja suatu permainan regunya. Menurut Sodikun dalam Candra (2016:49) menjelaskan keasalah umum yang terjadi dalam melakukan *dribble* adalah: (a) bola tidak dipantulkan dengan jari-jari pergelangan tangan, tetapi ditepuk-tepuk dengan telapak tangan; (b) tidak seluruh pergelangan membantu gerakan *dribble*.

Menurut Wissel (2000:95) “*dribble* adalah salah satu cara membawa bola agar tetap menguasai sambil bergerak, dan harus memantulkannya dilantai”. Dari teori diatas 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 mendapatkan point.

Menurut Kosasih (dalam Foekh dan Tuasikal 2014:182) Mengatakan “*Dribble* adalah satu teknik fundamental yang dilakukan dengan kekuatan dari siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari dan sedikit bantuan dari bahu”. Dapat disimpulkan dari kutipan diatas *dribble* dilakukan dengan cara memantulkan kelantai dengan sedikit menggunakan tenaga yang tidak lebih tinggi dari pingang.

Menurut Liberman dalam Dahris dan Ramadhani (2018:79) Mengatakan “*Your ability to dribble can have a great impact on your team’s ability to run its offense*” ( “Kemampuan anda untuk mengiring bola dapat berdampak besar pada kemampuan tim anda untuk melakukan pelanggaran”).

Dalam bukunya PERBASI (2006:18) dalam Daharis dan Ramadhani (2018:79) menambahkan “*dribble* adalah cara untuk bergerak dengan bola yang dilakukan oleh seorang pemain. Tujuannya untuk membebaskan diri dari lawan atau mencari posisi bagus untuk mengoper atau menembak bola”. Dapat disimpulkan dari teori diatas bahwasanya *dribble* merupakan pengalihan dalam mengecoh lawan sehingga seorang pemain dapat mencari ruang gerak untuk melakukan tembakan dalam mencetak point.

Pada dasarnya *dribble* merupakan ritme dari permainan bola basket yang mengatur tempo dan kendali permainan, *dribble* bisa dilakukan dengan berjalan, berlari dan diam tempat. Menurut Khoeron (2017:41) mengatakan “*dribble* ialah sebuah pergerakan menggiring bola untuk menghindari lawan sampai mencetak poin”. Dapat disimpulkan *dribble* merupakan teknik yang membawa bola ke segala arah yang diinginkan sehingga dapat menghindari dari rebutan lawan dan mencetak point untuk tim. Teknik ini biasanya dilakukan oleh para pemain dengan memantul-mantulkan bola kelantai dengan ritme tertentu.

Berdasarkan dari teori dan kutipan di atas menurut peneliti dapat disimpulkan. *Dribble* ialah teknik atau keterampilan dasar yang diperkenalkan pada para pemain bola basket pemula, sekaligus sebagai dasar pola penyerangan dan ritme dalam permainan bola basket, *dribble* berperan penting untuk melakukan fast break yaitu serangan balik ketika mendapatkan bola untuk *dribble* ke arah area lawan dari berbagai arah yang kita mau sehingga dapat menciptakan point bagi tim. Juga dibutuhkan seorang yang ahli dalam *dribble* bola dengan mempunyai kecepatan dan kelincahan serta bisa menahan bola agar tidak mudah direbut oleh lawan. *Dribble* bebas dilakukan baik berlari, berjalan dan diam ditempat selagi masih dalam peraturan yang sah, bagi seorang yang hebat dalam melakukan teknik *dribble* maka saat itu pula dia dapat menciptakan ruang bagi rekan timnya dalam mencari tempat yang kosong sehingga memudahkan nya untuk dioppor dan mencetak poin memasukan bola kedalam ring lawan.

## b. Teknik Dasar Bola Basket

Mengiring merupakan sabagian intergal dari permainan bola basket dan sangat penting untuk bermain induvidu maupun tim. Cara melakukan *dribble* yang benar ialah sebagai berikut: (a) menjatuhkan bola ke arah bawah dengan sedikit dorongan, jari tangan terbuka mealakukan teknik ini; (b) pergerakan difokuskan kepada tangan yang mengatur besar-kecilnya tenaga yang dikeluarkan kala mendorong bola kebawah; (c) tidak ada batasan jumlah dribble yang dilakukan oleh pemain basket dalam pertandingan sampai lawan mengambil alih bola dalam permainan.

Menurut Khoeron (2017:41) langkah-langkah berikut ini dapat dilakukan menakala melakukan teknik *dribbling*:

1. Kedua kaki sedikit ditekuk ketika melangkah.
2. Postur badan sedikit condong kearah depan
3. Pantulkan bola ke lantai dengan salah satu telapak tangan.
4. Dan sumber gerakan ketika memantulkan berasal dari siku.

Cara melakukan *dribble* menurut Sodikun dalam (Afandi dan Siantoro 2014:3) yaitu :

- (a) Peganglah dengan kedua tangan secara rileks, tangan kanan diatas bola sedangkan tangan kiri dibawah menjadi tempat terletaknya bola.
- (b) Berdiri seenaknya dengan kaki kiri agak sedikit kedepan.
- (c) Condongkan badan kedepan mulai dari pinggang
- (d) Pantulakn bola dengan tangan kanan (pada permulaan bola dilihat)
- (e) Gerakkan lengan hampir seluruhnya.
- (f) Pantulan bola di lakukan dengan jari – jari tangan dibantu dengan pergelangan tangan (bukan memukul dengan telapak tangan).
- (g) Menjinakkan bola dengan sedikit mengikuti Bergeraknya bola keatas sebentar dengan jari-jari dan pergelangan tangan, kemudian baru dipantulkan kembali

- (h) Setelah diratakan, watak, rahasia dan irama pantulan (*get the feeling*) dengan sikap berdiri ditempat maka mulailah sambil beregerak maju mundur
- (i) Mulailah dengan tidak melihat bola, dan percepatlah gerakanya
- (j) Menggiring bola dilakukan dengan agak rendah, maju mundur, kiri kanan, berkelok - kelok dengan rintangan dan dengan lawan.
- (k) Kombinasikan antara mengoper, menggiring dan menembak sehingga dapat dilakukan dengan cepat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan mendribble bola sangat lah penting untuk selalu memperhatikan setiap langkah gerakan dari mulai pada langkah kaki sampai dengan cara memantulkan bola dengan benar dan tidak lah melebihi dari pingang badan, maka dari itu setiap ingin melakukan gerakan *dribble* hendaknya mempelajari teknik dasar terlebih dahulu.

Menurut Ahmadi dalam Afandi dan Siantoro (2014:4) ada 2 jenis menggiring bola yang sering dilakukan, yaitu:

- (1) Menggiring bola dengan pantulan tinggi dilakukan dengan gerakan langkah lebar dan cepat. Jenis menggiring ini biasanya digunakan ketika pemain berhasil memotong bola saat lawan melakukan *passing*, sehingga pada saat itu pemegang bola melakukan *dribble* sambil berlari dengan cepat kearah keranjang lawan . Selain itu menggiring bola tinggi di gunakan pada saat berlari ke arah ring tanpa ada penjagaan dari lawan
- (2) Menggiring bola dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama pada saat melakukan terobosan kedalam pertahanan lawan. Posisi bola yang rendah akan membuat lawan sulit untuk menjangkau bola.

Dari uraian serta kutipan-kutipan di atas dapat di simpulkan mendribble mempunyai banyak jenis nya tidak hanya satu saja yang digunakan. Dalam permainan bola basket tentu hal ini membuat para pemain bola basket mempunya banyak pilihan untuk melakukan *dribble*. Banyak dilihat sering terjadi kesalahan dalam *dribble* maka teknik dasar *dribble* harus lah dipelajari terlebih dahulu sebelum melakukan *dribble*, *dribble* bebas dilakukan baik belari, berjalan dan

diam ditempat selagi masih dalam peraturan yang sah, bagi seorang yang hebat dalam melakukan teknik *mendribble* maka saat itu pula dia dapat menciptakan ruang bagi rekan timnya dalam mencari tempat yang kosong.

Macam-macam gerakan *dribble* menurut Khoeron (2017:42) yang dapat dilakukan oleh para pemain bola basket, seperti:

a. *Low control Dribble*

Teknik ini dilakukan pemain apabila ia berada di posisi terdesak, dimana satu-dua pemain lawan akan mengepung langkahnya pemain akan menontrol bola dengan posisi rendah, dipantulkan disamping

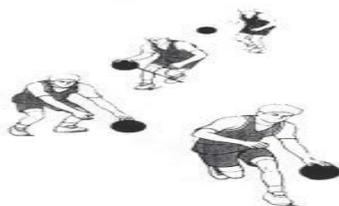


tubuh.

Gambar 1: teknik kontrol dribble (Khoeron 2017:42)

b. *High or Speed Dribble*

Teknik *dribble* yang dilakukan seseorang pemain tidak medapatkan hadangan berarti dari lawan, berlari dengan cepat memantulkan bola hingga mealmbung tinggi sampai pingul nya.



Gambar 2: Teknik *Speed Dribble* (Khoeron 2017:43)

c. *Change of Pace Dribble*

Jenis *dribble* ini biasanya yang sering digunakan oleh pemain. Tujuan melakukan *dribble* ini karena pemain berpikir sejenak bagaimana mengecoh lawan yang menghadang.



Gambar 3: Teknik *Change of Pace Dribble* (Khoeron 2017:42)

d. *Crossover Dribble*

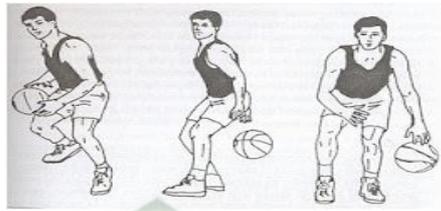
Jenis teknik *dribble* ini dilakukan untuk menipu lawan yang menghadang.



Gambar 4: Teknik *Crossover Dribble* (Khoeron 2017:43)

e. *Behind the Back Dribble*

Taktik ini bisa dilakukan dengan cara mengayunkan bola dari sisi kiri ke arah sisi kanan atau sebaliknya melewati belakang tubuh, *dribble* ini dilakukan apabila lawan menghadang ketat yang mengakibatkan terdesaknya pemain yang membawa bola.



Gambar 5 : Teknik *Behind the back Dribble* (Khoeron 2017:44)

f. *Between the Legs Dribble*

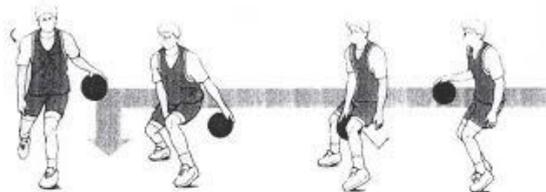
Berbeda dengan teknik yang sebelumnya, teknik yang satu ini adalah cara mengoper bola dari tangan kanan ke kiri melalui sela kaki kala tersudut oleh hadangan tim lawan.



Gambar 6: *Between the Legs Dribble* (Khoeron 2017:44)

g. *Reverse Dribble*

Pemain harus gesit ketika melakukan *dribble* ini, pasalnya setelah bola dipantulkan ke lantai dari tangan satu ke tangan lain, pemain melewati blokade lawan dengan cara berputar dan mengambil kembali bola.



Gambar 7: Teknik *Reverse Dribble* (Khoeron 2017:43)

Dapat disimpulkan dari teori di atas bahwa teknik-teknik dalam *dribble* yang dikenal tidak hanya satu teknik tapi banyak jenis yang bisa dilakukan dalam mendribbble atau mengring bola dalam permainan bola basket, sehingga memudahkan pemain untuk bergerak ke segala arah yang dia mau.

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Dribble* Bola Basket

#### 1. Kelebihan *Dribble*

Salah satu sisi menarik dari permainan bola basket yaitu *dilakukanya dribble* yang bervariasi baik arah dan kecepatannya untuk menerobos lawan dan selanjutnya memasukan bola kedalam keranjang. Banyak angka yang tercipta dengan diawali *dribble* yang baik dan di akhiri dengan tembakan yang akurat. *Dribble* pada prinsip nya membawa bola dengan dipantul-pantulkan dengan satu tangan yang dilakukan dengan berjalan atau berlari.

*Dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantulkan bola kelantai dengan berjalan atau berlari, Menurut Wissel (2000:95) “bahwa kemampuan mendribbble dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan”. Sebagaimana dimaksudkan adalah untuk melindungi bola dan menjaga tubuh berada diantara bola dan lawan, jika lawan akan merebut bola maka tubuh siap untuk menghalangi lawan.

Berikut ini beberapa kelebihan dalam *dribble*:

1. Memindahkan bola dari daerah padat penjagaan ke daerah yang agak longgar penjagaannya .
2. Memindahkan bola ketika penerima tidak bebas penjagaan.
3. Memindahkan bola pada saat melakukan fast break.
4. Menembus penjagaan ke arah ring lawan.
5. Menarik perhatian penjaga untuk membebaskan rekan setim.

6. Menyiapkan penyerangan.
7. Memperbaiki posisi atau sudut sebelum mengoper ke arah rekan se tim.
8. Membuat peluang untuk menembak.

Berdasarkan teori di atas dapat di simpulkan kelebihan dalam *dribble* sangat banyak manfaat nya bagi induvidu serta tim, sehinga membuat berbagai variasi penyerangan dan menarik perhatian lawan sehinga teman setim bebas dari penjagaan. *Dribble* juga bisa dilakukan untuk menyusup dan menerobos ke daerah pertahanan lawan, untuk mengacaukan pertahanan lawan. Serta membuat permainan lawan menjadi tidak berkembang, sehingga permainan lawan menjadi terhambat.

## 2. Kekurangan *Dribble*

Pada dasar nya *dribble* merupakan dasar yang digunakan dalam permainan olahraga bola basket banyak hal yang menjadi kesalahan, sering terjadi ketika melakukan *dribble* salah satu nya ketika melakukan pantulan ke lantai pantulan tersebut terlalu kuat sehinga membuat arah bola berantakan tidak terkontrol, kemudian kekurangan yang sering terjadi ketika melakukan *dribble* yaitu bola sangat mudah untuk direbut oleh lawan dikarenakan sikap tubuh yang kurang siap ketika bola sedang di *dribble*.

## 2. Hakikat Media Audio Visual

### a. Pengertian Media

Media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya bisa dimanfaatkan oleh guru/pengajar, namun sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkan nya media dalam proses pembelajaran pada

umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu mengajar yang terbatas. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media dan karakteristiknya serta kemampuan masing-masing diketahui oleh pengajar.

Menurut Arsyad (2016:3) 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.

Menurut Heinich dkk (1982) (dalam Arsyad 2016:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, flim, foto, radio rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Menurut Rusman dalam Nurwahyuni dan Indahwati ( 2015-844) “Media adalah suatu alat bantu atau perantara, yang dapat mewakili sesuatu yang akan disampaikan sehingga pesan terssebut akan menjadi lebih mudah diterima, dengan media hal yang akan disampaikan dapat di sederhanakan dan diolah secara sederhana. Dapat disimpulkan menurut kutipan di atas media merupakan suatu alat yang membantu tugas manusia sebagai pengantar pesan atau informasi kepada banyak orang dan media juga berperan penting dalam perkembangan zaman modren saat ini.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pegantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (dalam Arsyad 2016:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama, dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Rusman dkk, (2011:4) media adalah pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Sadiman dalam Wahyuningsih dan Susanti (2012:216) mengatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang siswa sehingga proses belajar terjadi”.

Dari kutipan-kutipan atau penjelasan di atas mengenai media dapat diketahui media adalah segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yaitu guru-siswa. Media pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam

proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. Berbeda dengan saat ini, kehadiran media pembelajaran juga memberikan dorongan stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa yang merangsang minat belajar yang disampaikan oleh guru. Alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana dan dapat memberikan pengalaman melalui indra lihat mencapai tujuan pembelajaran. Dapat memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau referensi belajar. Tetapi saat ini fungsinya harus dapat memotivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa, dan belajar berfikir tingkat tinggi. Menurut Hamdani dalam ( Putra dan Tuasikal 2017:268) mengatakan “ media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media dalam proses pembelajaran menagajar cenderung diartikan sebagai alat-alat bantu.

Menurut Hamalik dalam Satin (2014:133) Media “adalah sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Media pembelajaran merupakan perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar menagajar agar tercapai tujuan penagajaran secara efektif dan efisien”. Dari kutipan atau penjelasan di atas diketahui media merupakan alat pengantar pesan atau informasi kepada seluruh manusia yang ada belahan bumi mana saja dan juga merupakan

yang lebih efektif dan juga cepat untuk diterima, begitu juga dalam dunia pendidikan media membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dipahami langsung oleh siswa dengan mudah serta membangkitkan kemauan siswa untuk belajar.

Dilihat dari penggunaan media memiliki ciri-ciri yang dapat di aplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru menyampaikan materi dan lebih mudah untuk dipahami siswa dan dipraktikkan. Menurut Arsyad (2016:6) ada beberapa batasan tentang media berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung setiap batasan, sebagai berikut:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, diraba dengan pancra indra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan yang terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal seperti radio, televisi.

Gerlach & Ely (1971) (dalam arsyad 2016:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apasaja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atakurang efisien) melakukannya.

### 1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mekontruksi sautu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, vidio tape, audio tape, disket komputer dan flim.

### 2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.

### 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari kutiapan-kutipan di atas dapat diketahui ciri-ciri media adalah merupakan petunjuk bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuatnya lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi melalui audio dan visual berupa indra pendengaran dan penglihatan.

Dalam proses pembelajaran media tidak dapat dipisahkan karna hal itu merupakan salah satu cara yang membuat prores pembelajaran lebih efektif dalam menyampaikan materi, menurut Indirana dalam Buhi dan Pihanto (2014:614) Mengatakan “bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2016:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Menurut Levie & Lentz dalam (Arsyad 2016:20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi atensi media merupakan inti, yaitu menarik diri dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi belajar yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
2. Fungsi Afektif media visual dapat terlihat pada tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media pembelajaran terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu.

Dari pengertian fungsi media di atas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media adalah untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran serta memberikan makna yang lebih

dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

#### **b. Pengertian Audio Visual**

Media pembelajaran dalam bentuk visual dalam bentuk gambar, foto, dan audio dalam bentuk rekaman suara, bunyi-bunyi tertentu. Demikian juga dalam bentuk gabungan. Keduanya seperti rekaman video yang mengandung unsur audio dan video telah mengubah paradigma hasil belajar.

Menurut Arsyad (2002:11) menyatakan “Audiovisual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang didapat dan didengar.

Beberapa besar dan bagaimana media audiovisual ini memengaruhi keberhasilan perubahan perilaku peserta didik maka hal itu cukuplah menjadi landasan kuat tentang bagaimana seseorang guru harus mempersiapkan media tersebut yang direlevikasikan dengan karakteristik materi. Menurut Putra dan Tuasikal (2017:269) “Media Audiovisual adalah segala sesuatu yang dapat ditampilkan dengan gambar dan suara yang bergerak secara sukensial. Menurut Hamdani dalam Putra dan Tuasikal (2017:269) Mengatakan Media Visual media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan media ini lah yang membantu guru untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media Audio adalah media yang dapat digunakan dengan indra pendengaran dari tampilan yang diperlihatkan.

Menurut Djamrah dkk, dalam Nurwahyuni dan Indahwati (2015:844) “Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis

media yang pertama dan yang kedua yaitu sebagai berikut: (a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti flim bingkai suara, flim rangkaian suara dan cetak suara. (b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gerak.

Media pendidikan erat kaitanya dengan pemberdayaan teknologi dalam teknologi dan dalam teknologi pendidikan. Ada perbedaan anatara alat audiovisual dan media audiovisual Menurut Hills (1982) dalam Abdulhak dan Darmawan (2013:84) mengungkap sebagai berikut:

- Audio visual Aids (AVA) adalah alat-alat yang menggunakan pengidaraan dan pengelihatan dan pendengaran. Suatu pelatihan yang menggunakan alat malalui kedua sensoris untuk menerima input dapat mencapai tingkat efektivitas. Yang termasuk pada AVA meliputi: Sound Flim, flimstrip, tape/slide, siaran telivisi, dan rekamana vidio.
- Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu repretasi (penyajian realitas, terutama melalui pengindaraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih mudah lebih cepat dan mudah dibanding kan dnegan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Dengan demikian media pendidikan berfungsi ganda, yakni sebagai pembawa, penyalur pesan/informasi dan sebagai unsur penunjang proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari teori dan kutipan-kutipan di atas bahwa pengertian dari audiovisual alat keamjuan cangih dari teknologi yang ada. Telah banyak membantu dalam proses pembelajaran sebagai salah satu media yang sering digunakan oleh tenaga pendidik mau pun hal lain nya, oleh sebab itu audiovisual merupakan visual gambar yang ditampilkan menggunakan bantuan suara yang dapat didengar oleh telinga sehinga dapat membangkitkan gairah pembelajaran pada siswa melalui vidio yang di tampilkan.

Menurut Wibawa dan Farida dalam Ananda (2017:25) media audio visual dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep abstrak.
2. Membawa obyek yang sukar dilinkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang telalu besar .
4. Menampilkan objek yang tidak dapat diamati.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.
6. Memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung.
7. Memungkinkan keseragaman belajar peserta didik.
8. Membangkitkan motivasi pesrta didik.

Dapat kita lihat sekarang ini menggunakan pembelajaran berbasis media audio visual sangat membantu para tenanga pendidik dengan mudah dan simple dalam proses pembelajaran. Menurut Haryoko dalam Fikriyah dkk, (2015:182) megatakan “media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki krakteristik suara dan gambar. adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedagkan unsur visual memungkinkan penciptan pesan belajar melalui bentuk visualisasi”. Menggunakan alat-alat yang ada dengan menunjukan gambar atau vidio yang mempunyai efek suara yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Menurut Anderson dalam (Asmara 2015:158) mengatakan “media audio visual adalah rangkain gambar elektronis yang diserttai oleh unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam pita vidio (*vidio tape*), rangkain gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *vidio player*.

Dari berbagai kutipan-kutipan yang di atas dapat ketahui media audio visual adalah media berbasis dengan suara dan gambar yang dapat dilihat dan didengar

oleh panca indra hal ini juga merupakan cara dalam penyampaian materi kepada siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya audiovisual merupakan sebuah rangkain suara dan gambar visualisasi yang ditampilkan melalui sebuah video player yang dilihat yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dengan itu media yang digunakan sangatlah membantu proses pembelajaran serta sebagai sebuah pemilihan metode dalam membangkitkan semangat siswa. Dalam proses pembelajaran dengan ini dapat dilihat gairah pembelajaran mulai, siswa sangat antusias mengikuti pemilihan metode yang berbeda dari sebelumnya agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dengan cara belajar yang itu-itu saja ditampilkan dan diharapkan dengan adanya pemberian metode baru berbasis media audio visual ini lah anak-anak dapat mengeluarkan ide kreatif mereka atau kemampuan terbaik mereka yang di ekspresikan dalam proses pembelajaran.

### **c. Pemilihan Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik, meskipun demikian kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya dikelas atas dasar pertimbangan antara lain: (a) merasa sudah akrab dengan media itu seperti papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur.

Menurut Heinch dkk, (1982) (dalam Arsyad 2016:67) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE (*Analyze learner characteristics, Statte objective, Select, or modify media, Utlize, Riquire and Evalute*). Model ini meyarankan enam kegiatan utama dalam perenaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Menganalisis krakteristik umum kelompok sasaran.
2. Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
4. Menggunakan materi media yang tepat.
5. Meminta tangaapan dari siswa.
6. Mengevaluasi proses pemebalajaran.

Menurut Arsyad (2011:75-76) mengungkapkan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan lama, (d) guru terampil menggunakannya, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal di antaranya, yaitu (a) tujuan pemilihan media, (b) karakteristik media, (c) kepraktisan, keluwesan dan ketahanan media, (d) keterampilan guru dalam menggunakan media, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis. Proses penggunaan media pembelajaran akan lebih efisien apabila guru memperhatikan terlebih dahulu media pembelajaran yang akan digunakan sebelum menggunakan dalam proses pembelajaran.

## B. Kerangka Pemikiran

Dribble adalah suatu teknik kemampuan yang mendasar yang dipelajari dalam permainan olahraga bola basket, dalam bahasa keseharian dribble juga bisa diartikan sebagai mengiring bola dari satu tempat menuju berbagai arah yang diinginkan selagi masih didalam lapangan dan dengan aturan yang telah ditetapkan.

Dribble merupakan teknik pokok yang dikuasai dalam bermain bola basket, tetapi dribble mempunyai keunggulan tersendiri dalam permainan bola basket yaitu untuk memudahkan serangan fast break (serangan balik), lebih cepat menuju kegawang ring lawan, untuk menerobos perthanan lawan. Dribble juga diartikan sebagai pengatur ritme dan tempo seseorang dalam mencari celah untuk dapat mencetak point dan memasukan bola ke dalam ring lawan dribble juga bisa sebagai pengalih perhatian bagi rekan tim yang terjebak dalam penjagaan yang ketat sehingga bisa untuk membebaskan penjagaan terhadap rekan tim.

Untuk dapat melakukan dribble atau mengiring yang baik dan benar, diperlukan kemampuan yang baik dan dukungan dari media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan yang baik pula. Media yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dribble bola basket adalah media audio visual.

Media audio visual adalah merupakan media perantara datau penggunaan materi dan penyerapan melalui padangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Atau juga media audio visual dapat diartikan yaitu media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur

suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman, video, slide suara dan sebagainya.

Dari uraian diatas dapat ditarik pemikiran dengan menggunakan media audio visual akan berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan dribble bola basket. Sehingga jelas, jika siswa melihat media audio visual dengan baik, maka akan meningkatkan hasil belajar keterampilan dribble bola basket siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan diatas, dalam bentuk hipotesis tindakan diajukan sebagai berikut, “Terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis melalui media audio visual”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan dribble bola basket melalui media Audio Visual. Sehingga mencapai nilai KKM 62 yang telah ditetapkan, dengan menggunakan dua siklus dalam penelitian ini.

Menurut Arikunto (2011:57) 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) dikelas 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 (2010:137) menggemukakan model yang disarankan atau konsep pokok bahwa penelitian ini terdiri dari empat pokok yang menunjukkan langkah yaitu:

1. Perencanaan atau Plainning
2. Tindakan atau Acting
3. Pengamatan atau Observing

#### 4. Refleksi atau Reflcting

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2011:16) adalah sebagai berikut:



Gambar 9. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Arikunto(2011:16)

### B. Langkah-langkah Penelitian

Menurut Arikunto ( 2011:104) secara utuh tindakan penelitian kelas yang diterapkan seperti di gambarkan dalam bagan, melalui tahapan sebagai berikut :

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan

1. Menetapkan melalaui pembelajaran keterampilan dribble bola basket.
2. Mempersiapkan RPP
3. Mempersiapkan bentuk kegiatan metode dan petunjuk pelaksanaan dalam proses pembelajaran.
4. Mempersiapkan perelengkapan yang diperlukan

5. Mempersiapkan lembaran penilaian.

b. Pelaksanaan

1. Guru memberi salam dan menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan didalam kelas .
2. Guru mempersiapkan alat yang akan digunakan
3. Guru menunjukan sebuah vidio pembelajaran menggunakan alat yang digunakan.
4. Guru menyuruh siswa melakukan keterampilan dribble dilapangan dengan yang telah dilihat nya melalui media audio visual.
5. Guru menyaiapkan lembar observasi pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan.
6. Guru mengawasi siswa melakukan permainan bola basket sesuai dengan yang telah dilihtanya.

c. Observasi

1. Mengamati peserta didik melakukan keterampilan dribble bola basket dengan yang sudah dilihat nya melalui sebuah vidio.
2. Mendokumentasikan aktivitas proses pembelajaran keterampilan dribble bola basket yang dilakukan peserta didik.
3. Mencatat hasil observasi dan permainan yang dilakukan.
4. Informasi ini berguna untuk memperoleh hasil dari data kemampuan anak terhadap keterampilan dribble bola basket melalui media audio visual.

d. Refleksi

Menganalisa hasil dari kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terhadap kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

**2. Siklus II**

a. Perencanaan

1. Menetapkan materi/pokok bahan yang akan dijadikan penelitian.
2. Menyusun instrumen penelitian dan lembar observasi.
3. Menyusun lembar evaluasi
4. Menyusun lembar refleksi
5. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan.

b. Pelaksanaan

1. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan.
2. Guru menyuruh siswa yang tidak tuntas dari kkm untuk menonton kembali video yang ditayangkan lagi.
3. Guru mengintruksikan siswa mempraktikkan lagi dilapangan keterampilan dribble dengan video yang telah dilihat.
4. Guru menyiapkan lembar observasi pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan.

c. Observasi

1. Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tugas kelompok dan individu
2. Guru mencatat hasil kerja kelompok dan individu.
3. Guru mencatat hasil keterampilan bola basket yang dilakukan peserta didik.

d. Refleksi

1. Persiapan bahan laporan

**C. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS<sup>5</sup> SMA N 3 Mandau Kab Bengkalis tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 35 orang siswa, 15 Putra dan 18 Putri.

Tabel 1: Subyek Penelitian siswa siswi kelas XI IPS5 SMA N 3 Mandau

No	Kelas	Subyek Penelitian		Jumlah
		Putera	Puteri	
1	XI IPS <sup>5</sup>	12	16	28

(Data Absensi siswa SMA N 3 Mandau T.A 2020)

**D. Defensi Operasional**

Usaha untuk menghindari kesimpangsiuran akibat kesalah pahaman penafsiran terhadap kata atau ungkapan yang digunakan penulis, maka perlu untuk memperjelas atau istilah kata sebagai berikut.

1. Keterampilan Dribble

Merupakan salah satu dasar inti dari permainan bola basket dribble tidak hanya sebagai dasar juga bisa sebagai penyerangan dribble merupakan pantulan yang dilakukan sambil mengiring bola ke semua arah posisi lapangan.

2. Media audio visual

Merupakan cara yang dilakukan guru untuk memudah proses pembelajaran yang merupakan inovasi yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan audio dan visual yang penglihatan dan pendengaran yang dilakukan diharapkan siswa bisa meningkatkan hasil belajar nya.

### E. Pengembangan Instrumen

Adapun penelitian ini menggunakan teknik model siklus I, siklus II, Observasi, Dokumentasi, RPP dan Rubrik Penilaian.

Tabel 2: Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Dribbling* Bola Basket

No	Tahap	Aspek Penilaian	Skor		
			1	2	3
1.	Tahap persiapan	1. Berdiri dengan sikap melangkah			
		2. Badan agak condong ke depan			
		3. Berat badan tertumpu pada kaki belakang			
2.	Tahap gerakan	1. Doronglah menggunakan telapak tangan kelantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan.			
		2. Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang.			
		3. Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas kedepan.			
3.	Tahap akhir gerakan	1. Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali			
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>		

(Nana dkk, dalam Hardi dkk, 2006:9-10)

Keterangan:

1. Kurang Baik (51-60)
2. Cukup Baik (61-70)
3. Baik (71-90)
4. Sangat Baik (91-100)

## F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan:

### a. Observasi

Penelitian ini mengamati secara langsung obyek yang diteliti, lalu mencatat dengan benar kejadian yang dilakukan peserta didik.

### b. Perpustakaan

Peneliti mengambil data-data yang bersumber dari buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### c. Penilaian

Pada penelitian praktek dribble bola basket dilapangan peneliti dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kemajuan ataupun perubahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan selama mengikuti penelitian, serta peneliti mengetahui sejauh manakah kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dribble bola basket.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan yaitu untuk mengolah, meneliti, melaporkan dan membandingkan hasil penelitian masing masing siklus terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah melalui media audio visual dalam dribble permainan bola basket. Data berupa test 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, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Rentang Skor	Nilai	Nilai Kumulatif
90-100	SB	Sangat Baik
71-90	B	Baik
61-70	C	Cukup
51-60	K	Kurang

Tabel 3. Kategori aktivitas siswa  
(Widiyanto dalam Dardiansyah, 2014: 33)

## BAB IV

### HASIL PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkat hasil belajar *dribble* bola basket melalui media audio visual kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau sehingga di peroleh hasil pengolahan data yaitu sebagai berikut:

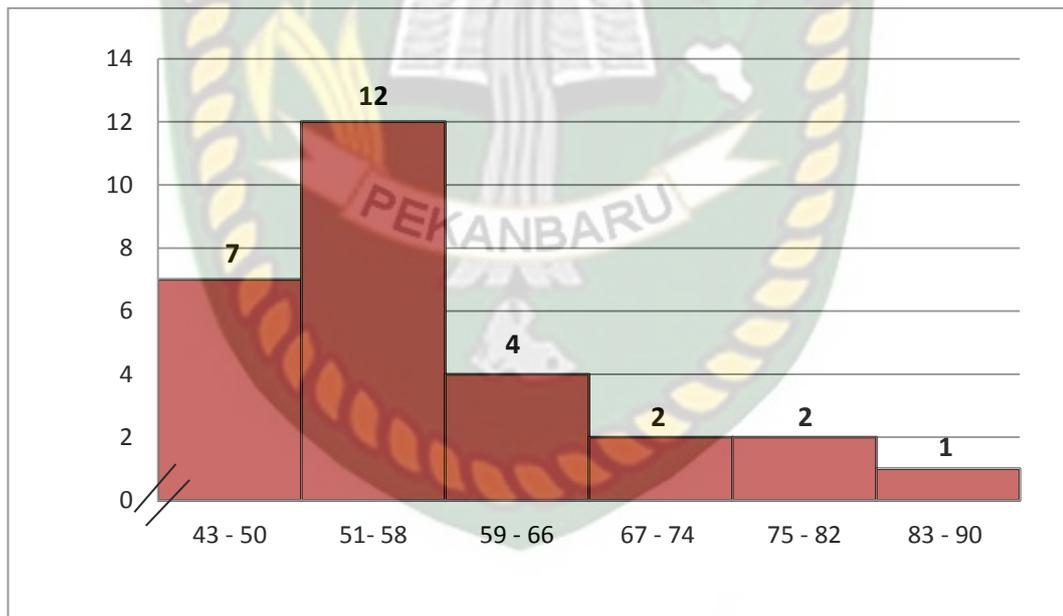
##### 1. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bola Basket pada Siswa Kelas IX IPS 5 SMAN 3 MANDAU Pada Siklus I

Setelah dilakukan pembelajaran *Dribble* bola basket pada siswa kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus I, di peroleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus I adalah 90, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 43. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus I di dapat kelas interval antara 43 – 50 dengan 7 siswa atau dengan nilai persentase 25%, nilai interval antara 51 – 58 dengan 12 siswa atau dengan nilai persentase 43%, nilai interval 59 – 66 dengan 4 siswa atau dengan nilai persentase 15%, nilai interval 67 – 74 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 7%, nilai interval 75 – 82 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 7%, nilai interval 83 – 90 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 3%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus I sebagai berikut.

**Tabel 4 . Hasil penelitian data Frekuensi Siklus I *Dribble* Bola Basket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau.**

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	90 - 83	1	3%
2	82 - 75	2	7%
3	74 - 67	2	7%
4	66 - 59	4	14%
5	58 - 51	12	42%
6	50 - 43	7	25%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Selanjutnya dari hasil distribusi data hasil unjuk kerja siklus I kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau diatas, dapat di klarifikasikan pada diagram di bawah ini.



**Grafik 1. Histogram Siklus I *Dribble* Bola Basket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau.**

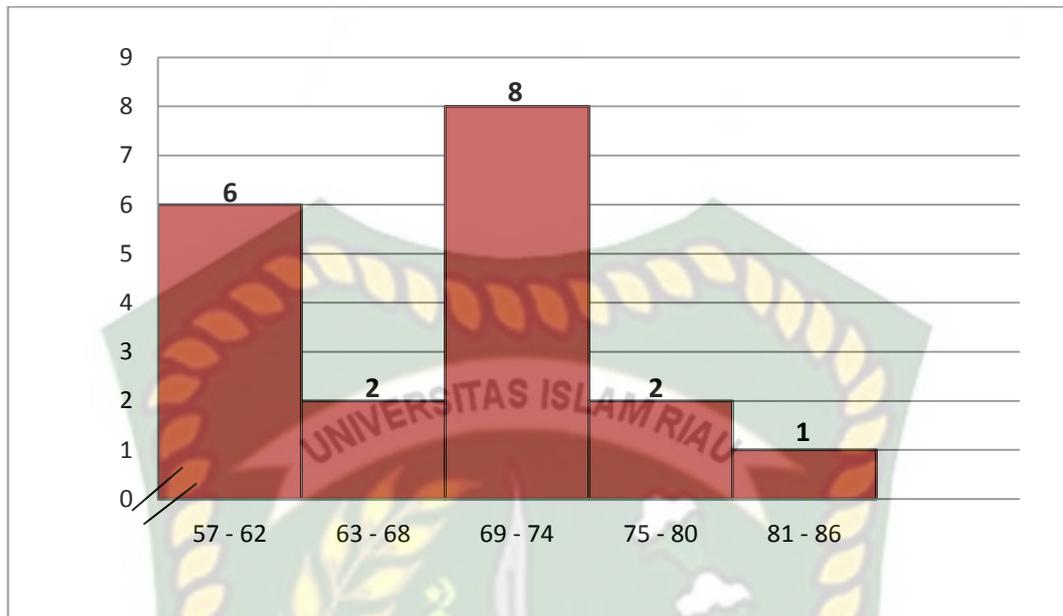
## 2. Data Hasil Unjuk Kerja *Dribble* Bola Basket pada Siswa Kelas IX

### IPS 5 SMAN 3 MANDAU Pada Siklus II

Setelah dilakukan pembelajaran *Dribble* bola basket pada siswa kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus II, di peroleh data yakni: nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 86, sedangkan nilai terendah pada siklus I adalah 57. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II di dapat kelas interval antara 57 - 62 dengan 6 siswa atau dengan nilai persentase 31.57%, nilai interval antara 63 - 68 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 11%, nilai interval 69 – 74 dengan 8 siswa atau dengan nilai persentase 42.10%, nilai interval 75 – 80 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase 11%, nilai interval 81 – 86 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase 5%, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi tes penilaian siklus II sebagai berikut.

**Tabel 5 . Hasil penelitian data Frekuensi Siklus II *Dribble* Bola Basket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau.**

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	86 – 81	1	5%
2	80 – 75	2	11%
3	74 – 69	8	42%
4	68 – 63	2	11%
5	62 - 57	6	31%
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>100%</b>



**Grafik 2. Histogram Siklus II *Dribble* Bola Basket Kelas IX IPS 5 SMAN 3 Mandau.**

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Gerakan *Dribble* Bola Basket Kelas XI IPS 5 SMA N 3 Mandau Pada Siklus I

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bola basket melalui metode media audio visual siswa kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus I dari 28 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 32%, sedangkan 19 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase 68%.

Indikator penilaian yaitu; 1. Tahap Persiapan: a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (15) siswa, dan skor 1 didapat oleh (11) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat (19) oleh, dan skor 1 didapat oleh (7) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapat oleh (4) siswa, skor 2

didapat(15) oleh, dan skor 1 didapat oleh (9) siswa. 2. Tahap Gerakan: a). Doronglah menggunakan telapak tangan kelantai dengan sumber gerakan dari sikut atau dibawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (15) siswa,dan skor 1 didapat oleh (11) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau dibawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa,dan skor 1 didapat oleh (8) siswa. c). Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas kedepan, dimana skor 3 didapat oleh (0) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa,dan skor 1 didapat oleh (8) siswa. 3. Tahap Akhir Gerakan: a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (18) siswa,dan skor 1 didapat oleh (10) siswa.

Berdasarkan analisis data pada siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bola Basket pada siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 3 Mandau.**

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
Siklus I	9	32%	Tuntas
	19	68%	Tidak Tuntas

## 2. Analisis Gerakan *Dribble* Bola Basket Kelas XI IPS 5 SMA N 3 Mandau

### Pada Siklus II

Berdasarkan tes penelitian *dribble* bola basket melalui metode media audio visual siswa kelas XI IPS 5 SMAN 3 Mandau pada siklus II dari 19 siswa. Maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 16 orang dengan persentase 84%, sedangkan 3 siswa belum mencapai nilai KKM dengan

persentase 16%. Indikator penilaian yaitu; 1. Tahap Persiapan: a). Berdiri dengan sikap melangkah, dimana skor 3 didapat oleh(1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa , dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. b). Badan agak condong ke depan, dimana skor 3 didapat oleh(2) siswa, skor 2 didapat(17) oleh, dan skor 1 didapat oleh (0) siswa. c). Berat badan tertumpu pada kaki belakang, dimana skor 3 didapat oleh(4) siswa, skor 2 didapat(13) oleh, dan skor 1 didapat oleh (2) siswa. 2. Tahap Gerakan: a). Doronglah menggunakan telapak tangan kelantai dengan sumber gerakan dari sikut atau dibawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa,dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. b). Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau dibawah pinggang, dimana skor 3 didapat oleh (2) siswa, skor 2 didapat oleh (16) siswa,dan skor 1 didapat oleh (1) siswa. c). Pandangan mata ketika mengiring bola tertuju bebas kedepan, dimana skor 3 didapat oleh (3) siswa, skor 2 didapat oleh (14) siswa,dan skor 1 didapat oleh (3) siswa. 3. Tahap Akhir Gerakan: a). Kedua tangan rileks dan badan ditegakan kembali, dimana skor 3 didapat oleh (1) siswa, skor 2 didapat oleh (17) siswa,dan skor 1 didapat oleh (1) siswa.

Berdasarkan analisis data pada siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi *Dribble* Bola Basket pada siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 3 Mandau.**

Interval	Jumlah	Persentase	Kategori
Siklus II	16	84%	Tuntas
	3	16%	Tidak Tuntas

### C. Pembahasan

Dalam penerapan metode media audio visual dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran olahraga permainan bola basket dengan melakukan gerakan dasar *dribble* secara bertahap dan melakukan dengan baik dan benar sesuai arahan yang diberikan siswa diharapkan mampu dan dapat melakukan kordinasi gerakan yang baik sehingga tercapai suatu indikator penilaian yang telah ditentukan.

Menurut Simbolon S.N (2014) Penerapan pembelajaran olahraga Bola basket menggunakan metode audio visual dapat memberikan kontribusi yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII 2 SMPN 5 Lima Puluh Kabupaten Batu Bara, hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan data penelitian awal sebesar 13% ketuntasan kurang dan belum mencukupi nilai standar KKM, setelah melakukan penelitian pada siklus I nilai meningkat menjadi 63% dan tentunya belum juga memenuhi nilai standar KKM, kemudian penelitian dilanjutkan pada siklus II dan mendapat nilai 87% dengan kriteria ketuntasan Baik. Maka dari itu dengan menerapkan media audio visual pada pembelajaran olahraga bola basket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* siswa.

Menurut Pembayun dan Rachman (2016:282) Untuk meningkatkan kemampuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket salah satunya adalah menggunakan media *audio visual* yang didapatkan adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, yang signifikan berdasarkan tes *dribble* selama sembilan (9) kali pertemuan dengan

tujuh (7) kali perlakuan dari sampel yang telah ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *p value* lebih kecil dari pada  $\alpha 0,000 < \alpha(0,05)$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil *dribble* bola basket. dengan adanya media audio visual, peserta ekstrakurikuler bola basket mengalami kemajuan terhadap hasil *dribble*, hal ini didapatkan adanya peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil analisis pendapat melalui test *dribble* selama 3 minggu dengan 9 kali pertemuan secara keseluruhan dari sample yang telah ditentukan. Ini terbukti dari perhitungan tes *dribble* siswa yang menunjukkan peningkatan 12,2%.

Dari hasil penelitian dari peneliti sendiri, data pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 19 orang siswa, Dikarenakan hal tersebut disebabkan oleh adanya beberapa faktor yang menjadi kendala belum tuntas nya 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 68%, sedangkan siswa yang mencapai nilai ketuntasan KKM sebanyak 9 orang siswa dengan persentase 32%, karena sebagian dari mereka ada yang menjadi pemain ekstra kulikuler bola basket 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* bola basket dengan baik dan benar, dan belum mendapatkan nilai KKM

62 maka kelas tersebut dinyatakan belum tuntas dengan persentase 62%, selanjutnya dilakukan pada minggu berikutnya masuk kepada 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* bola basket yang lebih menarik membuat mereka menjadi paham gerakan *dribble*, oleh sebab itu siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang siswa dari 19 siswa yang awalnya belum tuntas di siklus I, dengan persentase 84%, sementara siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 3 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.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pertanyaan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Terdapat peningkatan keterampilan *Dribble* bola basket melalui metode media audio visual Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Bola Basket Kelas IX IPS 5 SMA N 3 Mandau Kabupaten Bengkalis, dengan menggunakan Dua kali Siklus.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti ingin memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Guru harus memberikan metode yang tepat dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah mengerti dan memahami pembelajaran yang diberikan.
2. Siswa lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran, serta mengikuti apa yang telah guru berikan sehingga mampu menguasai materi dan keterampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola basket.
3. Sekolah berperan untuk memfasilitasi sarana dan prasarana agar pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien demi tercapainya suatu pembelajaran, khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak dan Darmawan. 2013. *Teknologi pendidikan*. Bandung.
- Afandi dan Siantoro, 2017, Analisis Kemampuan Dribble, Pasing, dan Shoting (1 point, 2 point, 3 point) Bola Basket (Study Pada Tim Putri SMA NEGRI 3 Pamekasan), *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1).
- Ananda, Riski. 2017, Penggunaan Media AudioVisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota, *Jurnal Basicedu*, 1(1).
- Arikunto, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arta dan Bafirman. 2019. Pengaruh Latihan Kelincahan Menggunakan Bola Terhadap Kemampuan Dribble Atlet Bola Basket Club Binung Bakti Sijunjung, *Jurnal Stamina*, 2(2).
- Asmara, Anjar, Purba, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid, *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156-178.
- Budi dan Prihanto, 2014, Penggunaan Media AudioVisual dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Shoting Bola Basket, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2).
- Candra, Oki, 2016. Pengaruh Metode Kooperatif Terhadap Keterampilan Bermain Bola Basket Siswa Puteri Kelas VII SMP N 9 Pekanbaru. *Jurnal Sport Area*, 18(2).
- Daharis dan Ramadhani, 2018, Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket Melalui Metode Latihan Variasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa SMA NEGERI 10 Pekanbaru, *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2).
- Fikriyah dkk, 2015. Media Berbasi Proyek Disertai Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA N 4 Jember, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2), 181-184.
- Foekh dan Tuasikal, 2014, Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Baket (Studi Pada SMAK Santo Albertus Malang), *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 181-184.

- Hardi dkk, 2016, Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Dengan Model Pembelajaran Program di SMA, *Jurnal Pendidikan dan Khutulistiwa*, 5(2).
- Khoeron, Nidhom. 2017. *Buku Pintar Basket*. Jakarta : Anugrah.
- Martha dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod, *Jurnal Mimbar PGSD*, 2(1).
- Nurwahyuni dan Indahwati, 2015. Penerapan Media AudioVisual Dalam Gerak Senam Lantai Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3), 843-848.
- Oliver, Jon. 2009. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya.
- Pembayun dan 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.
- Putra dan Kartiko, 2014, Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(2).
- Putra dan Tuasikal, 2017. Pemanfaatan media Visual Terhadap Hasil Belajar Bola Basket, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2).
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung.
- Satin, Umar. 2014, Media Pendidikan, Peran dan Fungsinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Tarbawiyah*, 1(1).
- Simbolon, Sahrul, Nauli. 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.
- Wahyuningsih dan Susanti. 2012, Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Sebagai Bahan Penagamatan Berbasis Animasi Pada Jurnal Penyusuain SMK Negri di Surabaya, *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1).
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.