



Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket SDN Parang Tambung 1 Makassar

Besse Baso Wau¹, Ahmad Parawansyah², Benny Badaru³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Ilmu Keolahragan, Universitas Negeri Makassar

¹SDN Parang Tambung I Makassar

³Fakultas Ilmu Keolahragan, Universitas Negeri Makassar

¹bessebasowau14@gmail.com, ²ahmad.parawansyah@gmail.com, ³b3ny_maldini@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar, kelas V A, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus perbaikan. Siklus pertama menunjukkan bahwa 70% siswa tuntas, sementara 30% tidak tuntas. Pada siklus kedua, setelah penerapan media audio visual yang lebih intensif, persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 85%, sedangkan yang tidak tuntas turun menjadi 15%. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, dan dianalisis menggunakan pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan shooting siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan media audio visual dalam pembelajaran bola basket terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk menggunakan media audio visual sebagai metode yang mendukung pembelajaran olahraga, khususnya dalam keterampilan teknis.

Kata kunci: Media audio visual, hasil belajar, shooting bola basket, Penelitian Tindakan Kelas, SDN Parang Tambung 1 Makassar.

PENDAHULUAN

Penggunaan media audio visual dalam pendidikan telah menjadi topik yang semakin relevan, terutama dalam konteks pembelajaran olahraga seperti bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada siswa di SDN Parang Tambung 1 Makassar. Shooting merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam permainan bola basket, dan penguasaan teknik ini sangat berpengaruh terhadap performa siswa di lapangan.

Media audio visual adalah alat yang menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Menurut Arsyad dalam (Saputra & Fidri, 2022), penggunaan media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang rumit dengan lebih baik. Dalam konteks pembelajaran olahraga, media audio visual dapat digunakan untuk menunjukkan teknik-teknik dasar, seperti shooting dalam bola basket, melalui video atau animasi yang menarik.

Hasil observasi di SDN Parang Tambung 1 menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan shooting dengan baik. Tes keterampilan awal menunjukkan bahwa rata-rata

nilai shooting siswa masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif, seperti menggunakan media audio visual. Penelitian sebelumnya oleh (Setyawan & Riadin, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar dengan media audio visual menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media gambar saja. Hal ini menunjukkan potensi besar dari media ini untuk diterapkan dalam pembelajaran olahraga, khususnya dalam mengajarkan teknik shooting kepada siswa.

Salah satu keuntungan utama dari media audio visual adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Video tutorial tentang teknik shooting dapat memberikan contoh nyata tentang bagaimana gerakan dilakukan, sehingga siswa dapat menirunya dengan lebih akurat. Menurut Hujair A.H. Sanaky dalam (Ramadhani, 2020), penggunaan video dalam pembelajaran dapat memperjelas materi dan membantu siswa memahami proses yang kompleks.

Dalam konteks pembelajaran bola basket, penggunaan media audio visual juga dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman taktis tentang permainan. Dengan menonton pertandingan atau video latihan, siswa tidak hanya belajar teknik shooting tetapi juga strategi permainan secara keseluruhan. Ini sejalan dengan pendapat Novika dalam Ema et al., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kelebihan lain dari penggunaan media audio visual adalah kemampuannya untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Hal ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana teknologi informasi semakin berkembang pesat. Namun, penting bagi guru untuk memilih dan mengimplementasikan media audio visual dengan bijaksana agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. (Putra & Ahmad, 2020) menekankan bahwa pemilihan media yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi bagaimana guru di SDN Parang Tambung 1 menerapkan media ini dalam pengajaran shooting bola basket.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada siswa di SDN Parang Tambung 1 Makassar. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas, peneliti berharap dapat menemukan bukti empiris mengenai dampak positif dari penggunaan media ini terhadap keterampilan shooting siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan teknis siswa dalam bermain bola basket tetapi juga memberikan wawasan baru bagi guru pendidikan jasmani tentang metode pengajaran yang efektif. Dengan demikian, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi perkembangan keterampilan motorik siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus pada penerapan media audio visual sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani serta meningkatkan kualitas pendidikan olahraga di sekolah dasar.

Dengan demikian, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan media audio visual dalam konteks pembelajaran olahraga seperti bola basket. Penelitian ini tidak hanya relevan bagi pengembangan keterampilan olahraga tetapi juga bagi peningkatan kualitas pendidikan jasmani secara keseluruhan di Indonesia. Melalui analisis data yang diperoleh dari observasi dan tes keterampilan sebelum dan sesudah penerapan media audio visual, peneliti berharap dapat menemukan peningkatan signifikan dalam hasil belajar shooting siswa. Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar agar lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Akhirnya, dengan meningkatnya minat dan perhatian terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang bagaimana media audio visual dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar di bidang olahraga, khususnya pada permainan bola basket.

METODE

Menurut Arikunto, (2021), penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang memeriksa kegiatan pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sengaja dan dilaksanakan bersama-sama di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) karena bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengatasi masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, PTK difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan shooting dalam permainan bola basket.

Menurut Syaifudin, (2021) menjelaskan bahwa untuk mencapai implementasi yang efektif dalam penelitian tindakan kelas, dibutuhkan upaya sadar dari para pelaku pendidikan (guru dan siswa) dalam mengidentifikasi masalah pembelajaran dan mengambil tindakan yang bermakna untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini berarti bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran bola basket, khususnya keterampilan shooting, dan mencari solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Purba et al., (2023), penelitian tindakan kelas adalah sebuah kajian reflektif yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan, yang dalam hal ini termasuk guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses belajar mengajar secara mendalam dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui refleksi dan tindakan korektif. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V A di SDN Parang Tambung 1 Makassar, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Penelitian ini akan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai teknik shooting dalam permainan bola basket. Media audio visual dipilih karena dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat langkah-langkah dalam melakukan teknik shooting, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa akan diukur melalui tiga aspek penilaian, yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif mengukur pemahaman siswa terhadap materi dan strategi dalam permainan bola basket, sedangkan aspek afektif menilai sikap dan perilaku siswa selama pembelajaran, termasuk kedisiplinan dan keterlibatan mereka dalam kegiatan tersebut. Adapun aspek psikomotorik akan menilai kemampuan siswa dalam menerapkan teknik shooting yang telah dipelajari.

Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini akan mencakup observasi, tes, dan dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa. Dalam analisis data, penilaian akan mencakup semua aspek tersebut, dengan fokus pada peningkatan keterampilan shooting. Proses analisis ini juga melibatkan perhitungan tingkat ketuntasan belajar, dengan memperhatikan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani di sekolah tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar, dengan mengkaji aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang seberapa besar pengaruh media audio visual dalam meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman teoritis siswa dalam permainan bola basket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar, khususnya untuk siswa kelas V A yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan shooting siswa dengan penerapan media audio visual sebagai metode pembelajaran. Melalui penggunaan media yang dapat memvisualisasikan teknik shooting dengan lebih jelas, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan tersebut. Selain itu, media audio visual dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan dua siklus perbaikan, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus pertama difokuskan pada implementasi media audio visual dalam pembelajaran shooting, diikuti dengan evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang perlu diperbaiki. Siklus kedua dilakukan dengan mengatasi masalah yang ditemukan pada siklus pertama, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, yang mencakup pemahaman konsep, sikap terhadap pembelajaran, dan kemampuan praktis dalam melakukan teknik

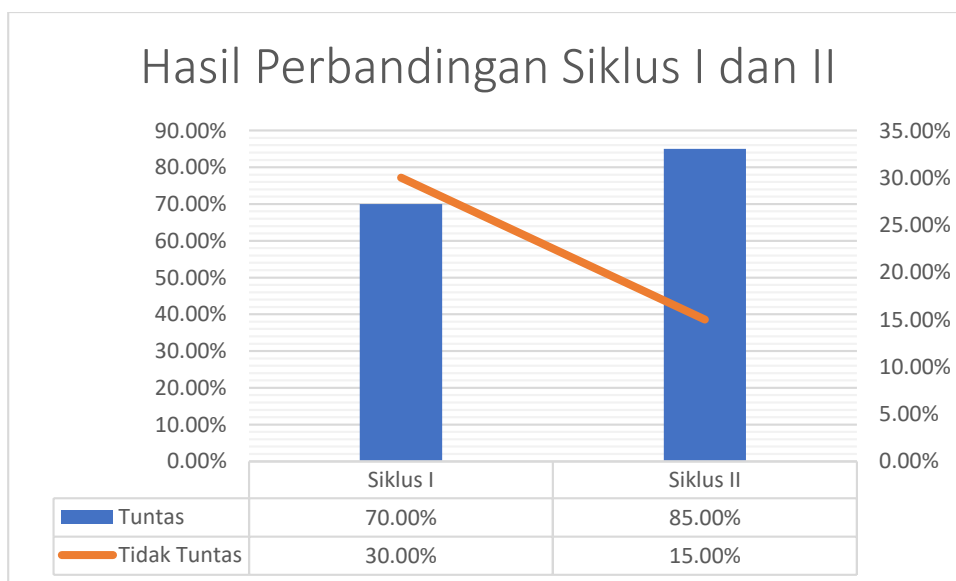
shooting. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak media audio visual dalam meningkatkan keterampilan shooting siswa dalam permainan bola basket.

Tabel 4.1 Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Siklus I		Siklus II	
			Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
1	≥ 75	Tuntas	14	70.00%	17	85.00%
2	≤ 74	Tidak Tuntas	6	30.00%	3	15.00%
Jumlah			20	100%	20	100%

Hasil dari Tabel 4.1 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas V A di SDN Parang Tambung 1 Makassar, khususnya dalam keterampilan shooting pada permainan bola basket setelah penerapan media audio visual. Pada Siklus I, sebanyak 14 siswa (70%) mencapai nilai ≥ 75 , yang berarti mereka tuntas dalam pembelajaran shooting, sedangkan 6 siswa (30%) tidak tuntas dengan nilai ≤ 74 . Namun, pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam pembelajaran dan penerapan media audio visual, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 17 siswa (85%), sementara jumlah siswa yang tidak tuntas turun menjadi 3 siswa (15%).

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam teknik shooting bola basket. Perbaikan yang dilakukan antara Siklus I dan Siklus II berhasil mengurangi jumlah siswa yang tidak tuntas, serta meningkatkan persentase siswa yang mencapai standar kelulusan, yaitu nilai ≥ 75 . Dengan demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar.



Gambar 1. Hasil Siklus I dan II dalam bentuk Graifik

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar shooting pada permainan bola basket di SDN Parang Tambung 1 Makassar, khususnya pada siswa kelas V A dengan komposisi 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Siklus I dan Siklus II, dapat dianalisis bahwa penerapan media audio visual membawa dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam keterampilan shooting bola basket.

Peningkatan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Pada Siklus I, data menunjukkan bahwa 14 siswa (70%) berhasil mencapai nilai ≥ 75 (tuntas), sementara 6 siswa (30%) masih berada di bawah standar ketuntasan (nilai ≤ 74). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa sudah menunjukkan hasil yang memadai, masih ada sekitar sepertiga siswa yang kesulitan dalam menguasai keterampilan shooting bola basket. Salah satu faktor yang mungkin menyebabkan hal ini adalah kurangnya pemahaman atau ketidakmampuan siswa dalam memvisualisasikan dan menerapkan teknik shooting secara efektif, yang menjadi tantangan dalam pembelajaran fisik seperti bola basket.

Namun, setelah penerapan perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada Siklus II, 17 siswa (85%) berhasil mencapai nilai ≥ 75 , sedangkan hanya 3 siswa (15%) yang tidak tuntas. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang jelas dalam pemahaman dan keterampilan siswa dalam teknik shooting bola basket. Hal ini dapat dikaitkan dengan penggunaan media audio visual yang lebih intensif pada Siklus II. Media audio visual membantu siswa untuk lebih memahami langkah-langkah teknis dalam melakukan shooting, dengan memberikan gambaran visual yang jelas mengenai posisi tubuh, gerakan tangan, dan pengaturan waktu yang tepat dalam melakukan tembakan.

Peran Media Audio Visual dalam Pembelajaran

Media audio visual memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran motorik dan teknik olahraga, seperti halnya dalam pembelajaran shooting bola basket. Sebagai media yang menggabungkan unsur gambar, video, dan suara, media audio visual mampu memberikan representasi yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan penjelasan verbal atau demonstrasi secara langsung. Melalui pemanfaatan video atau animasi yang menggambarkan langkah-langkah shooting secara rinci, siswa dapat melihat contoh yang jelas dan memperbandingkan antara teknik yang benar dan yang kurang tepat.

Pada Siklus II, penerapan media audio visual tampaknya telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik shooting. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Dengan menggunakan video, siswa dapat mengamati dan meniru gerakan yang dilakukan oleh pemain bola basket profesional, yang membantu mereka memperbaiki kesalahan dalam teknik shooting. Selain itu, media audio visual juga meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Perubahan Motivasi dan Sikap Siswa

Salah satu faktor yang turut mempengaruhi peningkatan hasil belajar adalah perubahan motivasi dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan pengamatan selama penelitian, penggunaan media audio visual cenderung membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang sebelumnya merasa kesulitan atau bosan dengan penjelasan yang terlalu verbal, kini lebih tertarik untuk belajar setelah melihat video demonstrasi atau penjelasan visual lainnya.

Motivasi siswa yang meningkat juga dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung. Dengan melihat contoh-contoh nyata dalam media audio

visual, siswa dapat lebih mudah memahami konsep teknik shooting dan merasakan pengalaman yang lebih mendalam terkait keterampilan yang sedang dipelajari. Hal ini berimbas pada peningkatan sikap siswa yang lebih positif terhadap pelajaran, yang pada gilirannya mendukung proses belajar mereka.

Perbandingan Hasil antara Siklus I dan Siklus II

Melihat hasil dari Siklus I dan Siklus II, kita dapat menyimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi sangat signifikan. Pada Siklus I, 70% siswa tuntas dan 30% tidak tuntas, sementara pada Siklus II, 85% siswa tuntas dan hanya 15% yang tidak tuntas. Peningkatan 15% dalam jumlah siswa yang tuntas merupakan indikasi yang kuat bahwa penggunaan media audio visual telah berperan besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktor yang memungkinkan terjadinya peningkatan ini adalah adanya perbaikan dalam metode pembelajaran yang lebih terfokus dan didukung oleh media yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Penggunaan media audio visual juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan yang lebih sesuai dengan kemampuan masing-masing, terutama bagi siswa yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam mengenai teknik tertentu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Siklus I dan Siklus II, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan shooting bola basket. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas pada Siklus II menunjukkan bahwa media audio visual dapat membantu siswa lebih memahami dan menguasai teknik yang sulit, sehingga mereka mampu meningkatkan performa mereka dalam permainan. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Penggunaan media audio visual dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam mengajarkan keterampilan teknis, terutama dalam olahraga yang membutuhkan koordinasi motorik halus, seperti bola basket. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus memanfaatkan media audio visual dalam proses pembelajaran olahraga, guna meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada guru, siswa, serta pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan dan fasilitasi untuk melaksanakan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Ema, E., Yuniasih, N., & Yasa, A. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 46–52.
- Purba, S., Ahadid, A., Putra, W., Rahman, A. A., Aryani, P., Jannah, F., Widodo, H., Magalhaes, A. D. J., & Hasanuddin, M. I. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Aplikasinya*.
- Putra, A. H., & Ahmad, R. (2020). Improving academic self efficacy in reducing first year student academic stress. *Jurnal Neo Konseling*, 2(2).

- Ramadhani, B. (2020). *MENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO MAKHLUK HIDUP KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Saputra, D., & Fidri, M. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata. *Jurnal As-Said*, 2(1), 127–137.
- Setyawan, D., & Riadin, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN-1 Langkai Palangka Raya: Implementation Of Direct Instruction Direct Instruction Model Using Audiovisu. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1–9.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).